1 El juego como herramienta para la vinculación entre los Campos Formativos en la Fase 2

Propósito

Reconocer el juego como una alternativa viable para establecer vinculaciones pertinentes entre los Contenidos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje de distintos Campos Formativos del Programa Sintético de la Fase 2.

El juego en la Nueva Escuela Mexicana

El *Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022* reconoce la necesidad de replantear el acercamiento al conocimiento dentro de las escuelas "ya sea a través de la escritura, la lectura, la escucha, el juego, la poesía, el arte, las matemáticas, el mundo digital, el deporte o la ciencia" (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2025a, p. 28), esto permite que el aprendizaje tenga significado desde la realidad que vive cada niña y cada niño.

De manera específica, en la Fase 2 de la Educación Básica, que corresponde a la Educación Preescolar, el juego constituye una forma privilegiada de relación, expresión, exploración y aprendizaje, por lo que es importante concebirlo con un sentido pedagógico más allá de un mero recurso para hacer más divertida una actividad o como una forma de esparcimiento. Su valor pedagógico consiste en brindar a niñas y niños oportunidades de imaginar, decidir, ensayar posibilidades, acordar con otras personas, transformar objetos y construir significados del mundo y del entorno de manera integral.

Su valor pedagógico consiste en brindar a niñas y niños oportunidades de imaginar, decidir, ensayar posibilidades, acordar con otras personas, transformar objetos y construir significados del mundo y del entorno de manera integral.

Tener presente el valor pedagógico del juego es relevante para la construcción y revisión continua del Programa Analítico, ya que permite a las y los docentes anticipar en su planeación, la manera en que una experiencia de juego favorece la vinculación de Contenidos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) de diferentes Campos Formativos. Asimismo, les brinda elementos para identificar las condiciones que necesita ofrecer para que el juego conserve apertura, sentido e iniciativa infantil, promoviendo así el desarrollo y aprendizaje integral de niñas y niños que se pretende desde la Nueva Escuela Mexicana.

Espacio para la reflexión

De manera individual, recuperen una experiencia de juego reciente vivida en su aula y registren brevemente en una libreta qué hicieron las niñas y los niños, qué decisiones tomaron y cómo les acompañaron desde su función en el desarrollo del juego.

Compartan su relato con el colectivo y reflexionen a partir de estas preguntas:

- ¿Quién propuso la situación y quién decidió la forma de desarrollarlo?
- ¿Cuáles fueron los Contenidos y PDA que se fortalecieron?, ¿a qué Campo o Campos Formativos corresponden?
- ¿Qué expresaron, investigaron, representaron o resolvieron niñas y niños?
- ¿La intervención docente sostuvo el juego, lo enriqueció o terminó por dirigirlo?

A partir de la reflexión anterior, ¿harían cambios en la situación de juego descrita? Anoten tres cambios que harían en la situación de juego que compartieron.

El juego y la Integración Curricular en la Fase 2

El *Programa de Estudio para la Educación Preescolar: Programa Sintético de la Fase 2* organiza los Contenidos y los PDA en cuatro Campos Formativos. A partir de la lectura de la realidad y del diagnóstico socioeducativo, el colectivo los contextualiza en su Programa Analítico. Posteriormente, cada docente realiza la planeación didáctica que corresponderá a su grupo.

El juego puede incorporarse en el momento de la decisión didáctica. La docente anticipa qué tipo de experiencia permitiría relacionar los PDA seleccionados de una manera significativa, sin pretender que cada acción del juego corresponda a un aprendizaje ni que siempre intervengan los cuatro Campos Formativos.

La docente anticipa qué tipo de experiencia permitiría relacionar los PDA seleccionados de una manera significativa, sin pretender que cada acción del juego corresponda a un aprendizaje ni que siempre intervengan los cuatro Campos Formativos.

El juego ofrece una vía especialmente fértil para esta integración porque en él coinciden acciones corporales, lenguajes, conocimientos del entorno, relaciones sociales, emociones, decisiones y creación. La vinculación se reconoce al observar la experiencia y esta a su vez debe regresar a la siguiente planeación.

A continuación, revisen parte de las especificidades de cada Campo Formativo para la Fase 2:

Lenguajes

Niñas y niños recurren a distintos lenguajes —incluidos los artísticos— al convivir e interactuar en juegos y situaciones diversas.

[...]

Niñas y niños requieren oportunidades intencionadas y espontáneas que los reten a usar los lenguajes, en las que integren más de uno, en situaciones de juego y aprendizaje (SEP, 2025b, pp. 18, 19).

Saberes y Pensamiento Científico

Es relevante el diseño de ambientes de aprendizaje en los que niñas y niños tengan oportunidades variadas para jugar y aprender, que los animen a pensar por sí mismos, a involucrarse de manera activa (...) así como a fomentar actitudes positivas hacia los saberes, las matemáticas y la ciencia.

[...]

Niñas y niños aprenden en distintas situaciones por lo cual deberán ponerse en marcha proyectos comunitarios, círculos de diálogo, juegos, recorridos y exploraciones en el entorno (...) que promuevan aprendizajes de manera integral, para que tengan pertinencia y sentido (SEP, 2025b, pp. 30, 31).

Ética, Naturaleza y Sociedades

(...) Niñas y niños expanden su ámbito familiar hacia la escuela y la comunidad: se interesan en el mundo que los rodea, quieren saber las razones por las que deben hacer algo y comienzan a tomar sus propias decisiones, así como a construir experiencias colectivas al jugar, convivir y aprender con otras personas, aceptando y respetando otras formas de interpretar el mundo (SEP, 2025b, p. 44).

De lo Humano y lo Comunitario

(...) Es fundamental el desarrollo de habilidades sociales que permitan a niñas y niños, relacionarse positivamente con personas de distintas edades y contextos culturales; favorecer la adopción de conductas prosociales, lo que implica la elaboración de reglas para participar de manera igualitaria en juegos y actividades; proponer normas de convivencia como tomar turnos, resolver conflictos, compartir material, entre otros (SEP, 2025b, p. 55).

Reconociendo los Campos Formativos en el juego

Ahora, les invitamos a leer el siguiente esquema, que contiene algunos de los elementos que pueden hacerse visibles en el juego a partir de cada Campo Formativo. Posteriormente, pueden apoyarse en el Programa Sintético de la Fase 2 y en su experiencia para agregar más elementos a cada sección.

Campo Formativo: Lenguajes

Lo que puede hacerse visible en el juego: Conversaciones para organizarse; narraciones y personajes; marcas, dibujos, letreros y otros recursos gráficos; expresión corporal, sonora, plástica y dramática.

Otros elementos que pueden hacerse visibles en el juego:

Campo Formativo: Saberes y Pensamiento Científico

Lo que puede hacerse visible en el juego: Conteo y comparación de cantidades; relaciones espaciales y medidas; clasificación; anticipación de resultados; exploración de materiales, objetos, seres vivos y fenómenos del entorno.

Otros elementos que pueden hacerse visibles en el juego:

Campo Formativo: Ética Naturaleza y Sociedades

Lo que puede hacerse visible en el juego: Acuerdos para participar; reconocimiento de prácticas culturales y comunitarias; cuidado de la naturaleza; análisis de situaciones de justicia, inclusión y convivencia.

Otros elementos que pueden hacerse visibles en el juego:

Campo Formativo: De lo Humano y lo Comunitario

Lo que puede hacerse visible en el juego: Identidad y pertenencia; movimiento y coordinación; expresión y regulación de emociones; colaboración, cuidado propio y de otras personas; resolución de conflictos.

Otros elementos que pueden hacerse visibles en el juego:

Luego de revisar las tablas anteriores, les invitamos a reflexionar lo siguiente:

- ¿Qué elementos retoman con mayor facilidad al integrar juegos en su planeación?
- ¿Les parece que las experiencias de juego corresponden a un solo Campo Formativo?, ¿por qué?

- ¿Hay algún Campo Formativo, Contenido o PDA que recuperen más que otros al establecer juegos en su planeación?, ¿cuál?, ¿a qué creen que se deba?
- ¿Hay elementos que ya estén retomando en los juegos que implementan en el aula que correspondan a más de un Campo Formativo?, ¿cuáles?
- En cuanto a su planeación, ¿qué tipo de juegos y qué condiciones podrían favorecer los Contenidos y PDA que han seleccionado, manteniendo oportunidades de decisión, exploración e interacción para niñas y niños?

Observen la siguiente propuesta de vinculación con los Contenidos del Programa Sintético de la Fase 2:

Campo Formativo	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades
Contenido	Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.	Interacción, cuidado, conservación y regeneración de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia socioambiental.

- ¿Qué actividad podrían diseñar en la que el juego permita vincular estos tres Contenidos?
- ¿Han retomado alguno de estos Contenidos en uno o varios juegos durante este ciclo escolar o el anterior?, ¿ha sido de interés para niñas y niños?, ¿qué aprendizajes se han logrado?

Los Contenidos, por sí mismos, pueden mostrar una vinculación clara entre sí, sin embargo, la realidad de cada grupo, cada escuela, así como los intereses y necesidades de las niñas, los niños y sus familias, determinarán la ruta pedagógica que cada docente tome en el aula.

Algunas ideas clave

1. La selección de Contenidos y PDA antecede a la elección o configuración de la experiencia de juego y se encuentra en el Programa Analítico, esto no significa que no se pueda reconfigurar dicha selección, sino que debe considerarse el Programa Sintético como punto de partida.
2. Vincular los Campos Formativos no significa que en todas las actividades deban integrarse los cuatro de manera simultánea. Lo fundamental es que las relaciones que se establezcan sean pertinentes, significativas y puedan observarse con claridad en las experiencias de aprendizaje.
3. Un mismo juego puede abrir posibilidades diferentes según el grupo, el contexto, los materiales y el momento del ciclo escolar; esto permite hacer ajustes a la planeación.
4. Los PDA orientan la observación y la intervención. No funcionan como una lista que deba cubrirse en una sola experiencia o juego.

La incorporación del juego en la planeación didáctica

Una planeación situada se construye a partir del Programa Analítico, considerando las necesidades, intereses, saberes y formas de participación de niñas y niños. El juego debe incorporarse en ella como parte de las decisiones didácticas para establecer vinculaciones entre los Contenidos y PDA de distintos Campos Formativos, sin convertirlos en una propuesta cerrada.

Anticipar una experiencia de juego no equivale a predecir su desarrollo. La planeación establece una intención y prepara condiciones, pero admite que niñas y niños modifiquen la trama, las reglas, los usos de los objetos y las formas de participación. Lo que ocurra durante el juego aportará información para ajustar la intervención y las siguientes decisiones.

Una experiencia de juego para establecer vinculaciones entre Campos Formativos



Imagén generada con IA

Una clínica para animales

El grupo de la maestra Danaé manifiesta interés por los animales, algunas niñas y niños tienen mascotas y hablan de ellas con sus pares, mientras que en algunas de sus familias hay médicas y médicos veterinarios, lo cual incrementa su curiosidad al respecto.

A partir de ello, la docente prepara una actividad, primero retoma Contenidos y PDA. Posteriormente, al generar la planeación, anticipa la posibilidad de organizar una veterinaria. Prepara figuras, cajas, telas, materiales de escritura y libros informativos. Abre la experiencia mediante una situación breve: han llegado animales que necesitan ayuda. El grupo decide qué les sucede, cómo organizar la clínica veterinaria, qué espacios requiere y qué letreros necesita. La docente acompaña con preguntas y recursos, sin asignar todos los roles ni determinar las soluciones.

La siguiente tabla es un ejemplo de esta posibilidad, no representa una relación obligatoria con los cuatro Campos.

Campo Formativo	Contenido	PDA	Oportunidades que se anticipan en el juego
Lenguajes 	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.	Reconoce que cuando juega y socializa con sus pares, se expresan desde sus posibilidades, vivencias y cultura. Escucha con atención a sus pares y espera su turno para hablar. Conversa y opina sobre diferentes temas y con varias personas interlocutoras.	Explicar qué necesita cada animal, elaborar fichas y letreros, consultar información para sostener decisiones.
	Producciones gráficas dirigidas a destinatarias y destinatarios diversos, para establecer vínculos sociales y acercarse a la cultura escrita.	Planifica producciones gráficas, tales como avisos, recomendaciones de libros, recados, letreros, entre otros, de forma individual o en pequeños equipos.	
Saberes y Pensamiento Científico 	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.	Observa y describe en su lengua materna, animales de su entorno: cómo son, cómo crecen, dónde viven, qué comen, los cuidados que necesitan y otros aspectos que le causan curiosidad. Consulta diferentes fuentes de información, digitales o impresas, para ampliar lo que sabe o intuye.	Formular preguntas, comparar información, organizar pacientes y utilizar cantidades con una función dentro de la trama.
Ética, Naturaleza y Sociedades 	Interacción, cuidado, conservación y regeneración de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia socioambiental.	Interactúa con respeto y empatía en la naturaleza, e identifica algunos elementos y cuidados que necesitan los seres vivos.	Discutir formas de cuidado y reconocer que los animales tienen necesidades distintas según sus características y hábitat.
De lo Humano y lo Comunitario 	Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.	Participa y respeta acuerdos de convivencia en juegos y actividades que implican compartir materiales, establecer turnos, seguir reglas, escuchar con atención, entre otros.	Distribuir responsabilidades, acordar el uso de espacios y materiales, y atender desacuerdos durante el juego.

Después de revisar el ejemplo anterior, les invitamos a reflexionar lo siguiente:

- ¿La vinculación de los Campos Formativos les resulta suficiente para atender el interés por los animales de las niñas y los niños?, ¿agregarían o quitarían Contenidos y PDA?, ¿por qué?
- ¿Tienen ejemplos de vinculación similares en sus planeaciones didácticas?, compartan uno en colectivo y analicen los elementos que se incluyen.

Anticipemos una experiencia de juego integral

Les invitamos a recuperar una necesidad o problemática identificada en su Programa Analítico y los Contenidos y PDA seleccionados para abordarla. A partir de ello, decidan qué experiencia de juego ofrece mayores posibilidades para vincular dichos elementos.

Necesidad, situación o problemática:

Campo Formativo	Contenidos	PDA

Propuesta de juego para establecer vinculaciones

Aspectos a observar durante la implementación

- ¿Qué tan sencillo les resultó este ejercicio de vinculación?, compartan sus experiencias.

Vincular los Campos Formativos va más allá de la selección de Contenidos y PDA, involucra la decisión pedagógica de brindar experiencias de aprendizaje integradoras y pertinentes para las niñas y los niños. El juego, por sus características y posibilidades, puede aprovecharse para facilitar la vinculación de estos elementos, sin que se convierta en la única modalidad o estrategia de trabajo en el aula. Estas decisiones se basan en la autonomía profesional del magisterio.

A manera de conclusión

El juego no sustituye otras formas de intervención pedagógica. Convive con la conversación, la lectura, la exploración directa, las expresiones artísticas, los proyectos y otras experiencias. Su recuperación a partir del Programa Analítico busca conservar tiempo, continuidad y sentido pedagógico.

Les invitamos a revisar su Programa Analítico y hacer los ajustes que consideren pertinentes con el objetivo de hacer más estrecha la vinculación entre los Campos Formativos del Programa Sintético.

Para finalizar

En colectivo, lean las siguientes frases y complétenlas:

Una idea sobre el juego que me gustaria cambiar o prestar mayor atención en mi práctica es...

Una condición que puedo favorecer desde mañana para ampliar el derecho al juego es...

Para profundizar

Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Apuntes didácticos. Diversificar estrategias en Educación Preescolar*. https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/07/Diversificar-estrategias-en-Educacion-Preescolar.pdf

Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Apuntes didácticos. Una práctica docente reflexiva en el nivel de preescolar*. https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/08/Una-Practica-Docente-Reflexiva.pdf

Referencias

Secretaría de Educación Pública. (2025a). *Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022* (2ª. ed.). https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2025/Plan_y_programas_de_estudio_2025/Plan%20de%20Estudio%202025%20-WEB-.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2025b). *Programa de Estudio para la Educación Preescolar: Programa Sintético de la Fase 2*. https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2025/Plan_y_programas_de_estudio_2025/WEB%20FASE%202-2025.pdf