

Uso del juego para la prevención de situaciones emocionales

CURSO

Mtra. Paulina Campos Romero
Psicóloga Clínica





Objetivo del curso

Conceptualizar y clasificar los diferentes tipos de juego, evaluando sus aplicaciones teóricas en el desarrollo infantil y adolescente.

UNIDAD 4

Prevención de situaciones a través del juego

Mtra. Paulina Campos Romero
Psicóloga Clínica



Objetivo de la unidad

Reflexionar sobre los alcances y limitaciones de las estrategias implementadas y evaluar su aplicabilidad en diversos contextos educativos.

A faded background image of a classroom with desks and a window.

¿Cómo puedo prevenir situaciones emocionales conflictivas en mis estudiantes?

Nos permitirá reconocer la naturaleza de las emociones y conductas disruptivas

Fomentar
Autoconocimi
ento

Enseñar a
comunicar

Fomentar la
relación

Permitir la
expresión

A faded background image of a classroom with desks, chairs, and a window. The text is overlaid on a white rounded rectangle.

Vamos a jugar y comunicarnos

Enseñándoles a comunicarse de manera efectiva a través del juego relacional

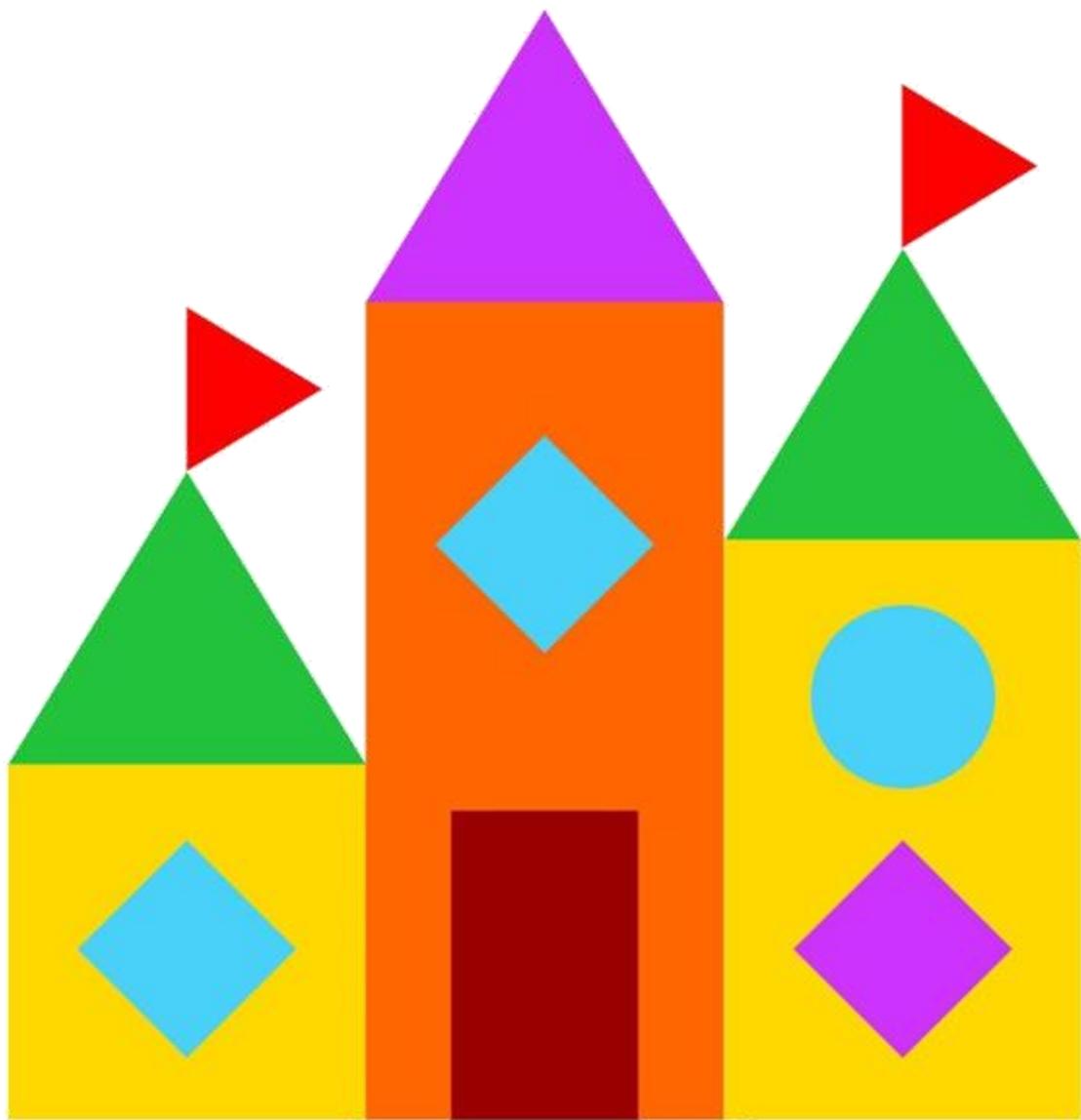




El dibujo narrado

Van a escuchar mis instrucciones y les voy a pedir que dibujen exactamente lo que les vaya pidiendo.

Escuchen atentamente.



Retomemos....

Responde las preguntas de manera individual:

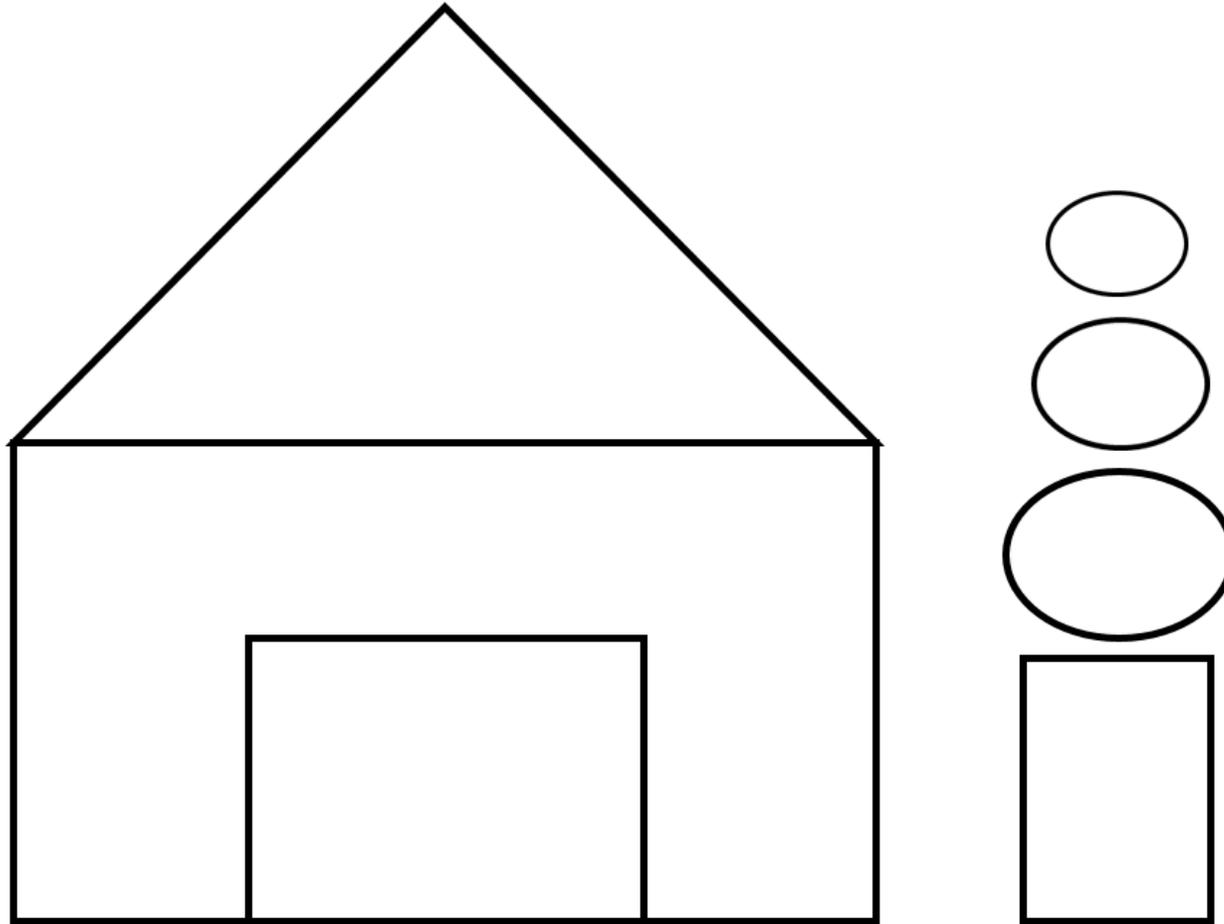
¿Te divertiste?

¿Podrías aplicar este juego en tu aula?

Identificaste el objetivo de la actividad

Otras opciones de juegos que
fomenten la comunicación...

De la misma actividad se pueden tomar diferentes dibujos de diferente complejidad.





Dibujo sin hablar

Modalidad:

- Grupal

Materiales:

- Cartulinas.
- Materiales para colorear.
- Temporizador.

Procedimiento:

- Se arman equipos y se les entregan las cartulinas y los materiales para colorear. Y se les da la instrucción de hacer entre todos los miembros del equipo un dibujo.
- Se les da la indicación de que cada miembro del equipo tendrá 2 minutos para dibujar en la cartulina lo que quiera. La primera ronda de dibujos será sin hablar ni hacer señas.
- La segunda ronda será haciendo señas para indicar que queremos que la otra persona dibuje y que no queremos que coloque en el dibujo.
- Y por último haremos una ronda en donde ya se puede hablar.
- En la retro comparar la experiencia de cada una de las opciones

A faded background image of a classroom with desks, chairs, and a window. The text is overlaid on a white rounded rectangle.

Vamos a jugar y a expresar

Permitiendo la libre expresión a través de juegos expresivos



El muro de los lamentos

Modalidad:

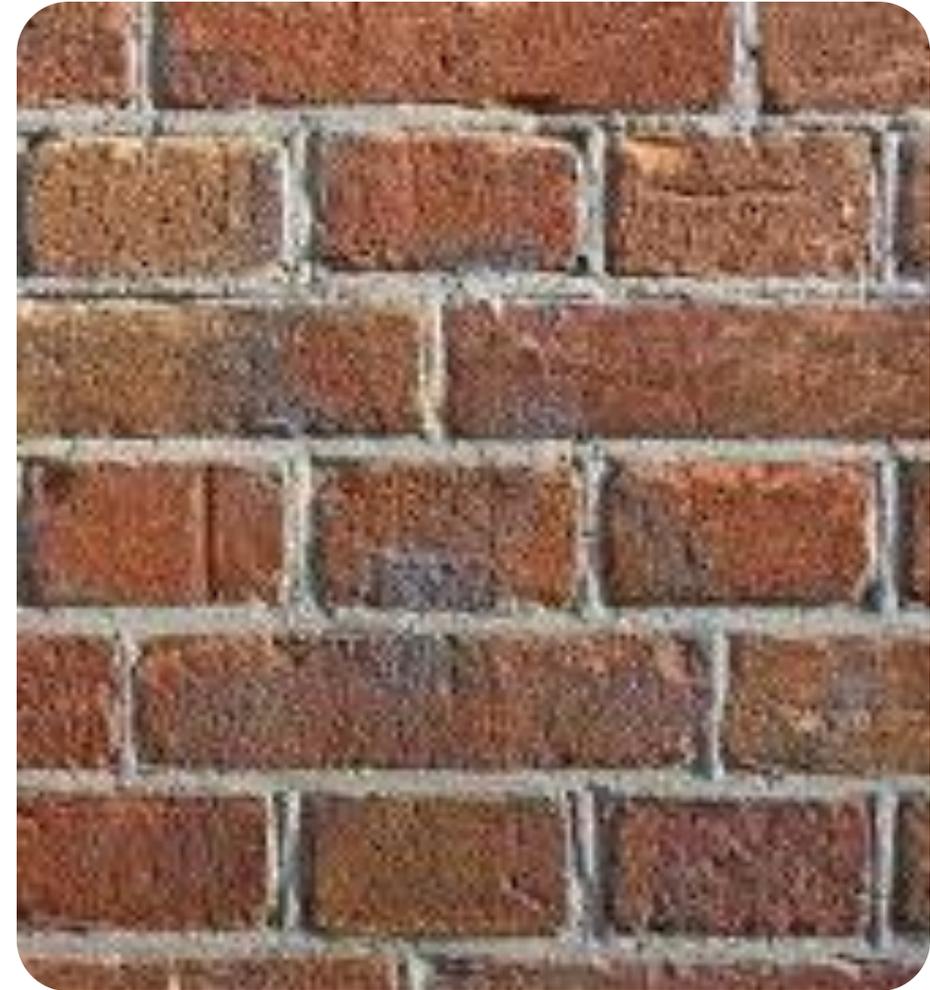
- Grupal o individual.

Materiales:

- Hojas y lápices de colores.

Procedimiento:

- En una cartulina o en una hoja en blanco dibujar un muro con sus bloques.
- Pedirles que escriban cual grafiti las cosas que les pasan y que les gustaría que fueran diferentes.
- Las quejas pudieran ser en referencia al ambiente educativo.



Retomemos....

Responde las preguntas de manera individual:

¿Te divertiste?

¿Podrías aplicar este juego en tu aula?

Identificaste el objetivo de la actividad

Otras opciones de juegos de expresión

Canciones y emociones

Modalidad:

- Grupal o individual

Materiales:

- Hojas y lápices de colores
- Reproductor

Procedimiento:

- Voy a reproducir una canción y mientras la reproduzco tienen que dibujar un símbolo que represente la emoción que la canción les genera.
- Elegir canciones destinadas a generar diferentes emociones.



Ejemplos



Lo que mas y lo que menos me gusta de ti

Modalidad:

- Grupal o en parejas

Materiales:

- Hojas y lápices de colores

Procedimiento:

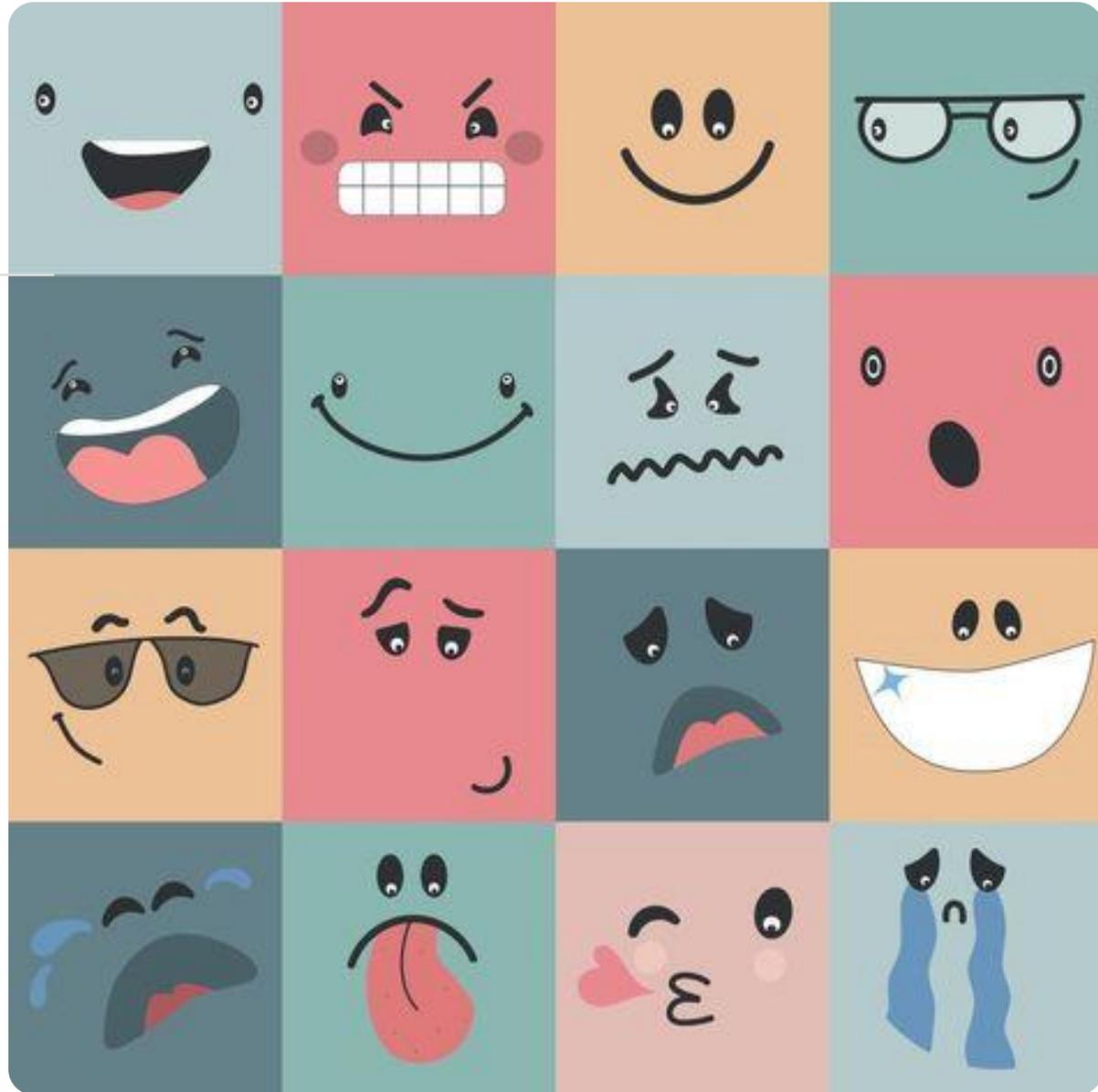
1. Dividir una hoja a la mitad
2. En una mitad dibujar lo que más me gusta de un miembro del grupo.
3. En la otra mitad dibujar lo que menos me gusta de un miembro del grupo.
4. Compartir con sus compañeros sus dibujos.



A faded background image of a classroom with desks, chairs, and a window. The text is overlaid on a white rounded rectangle.

Vamos a jugar y relacionarnos

Promoviendo emociones que construyan una relación positiva a través del juego





El naufragio

Modalidad:

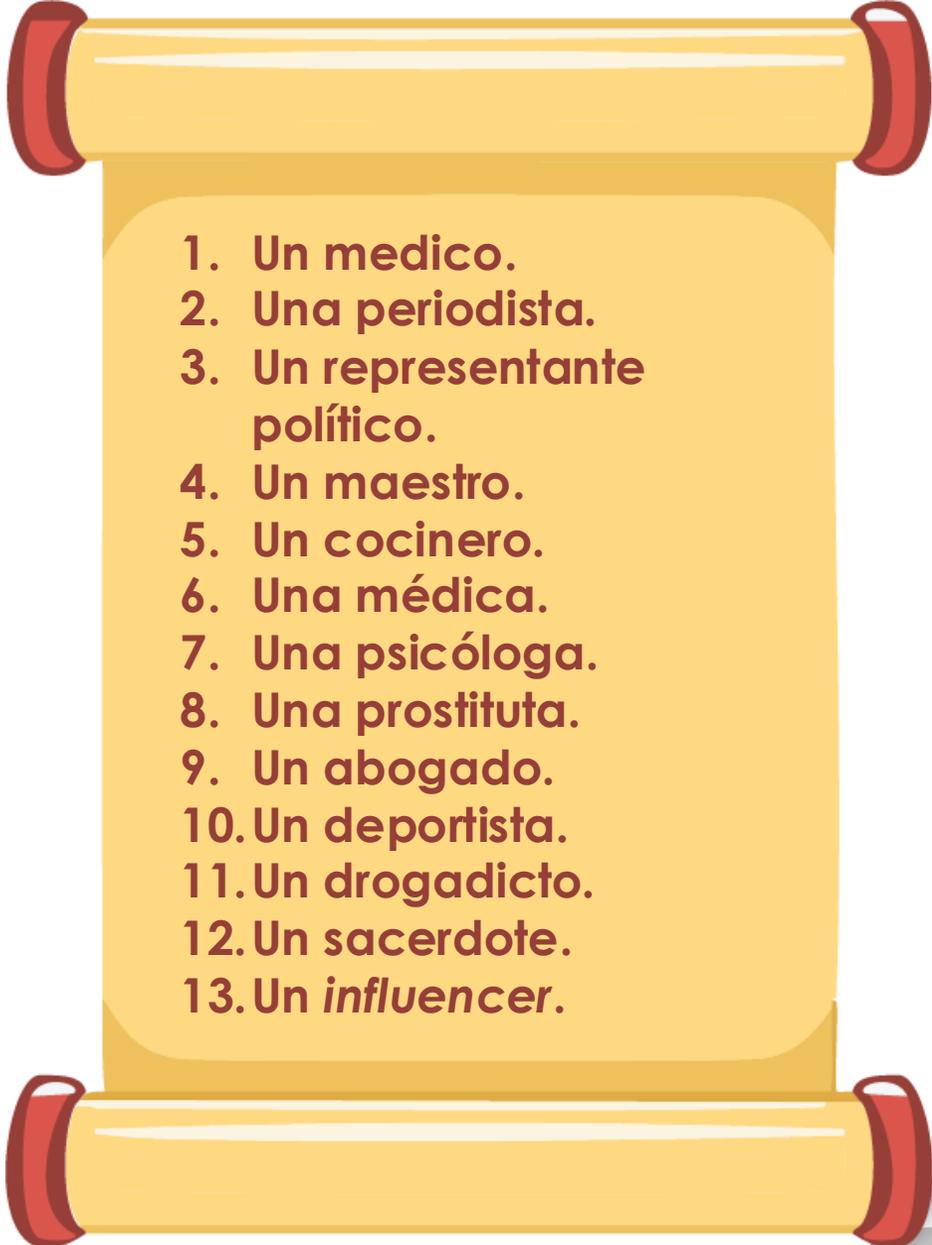
- Grupal

Materiales:

- Hojas y lápices

Procedimiento:

- Se les comenta a los participantes que son capitanes de un barco en el que iban 13 personajes, pero el barco naufragó y tienen sólo un bote para 6 personas, por tanto deben de elegir quienes de estos personajes se quedan y quienes suben al bote, justificando su respuesta.
- Luego se forman equipo de 4 o 5 personas y entre todo el equipo deben de llegar a un consenso de a quienes elegirían.
- Puede ser que se realice una selección de personajes en el grupo completo.

- 
1. Un medico.
 2. Una periodista.
 3. Un representante político.
 4. Un maestro.
 5. Un cocinero.
 6. Una médica.
 7. Una psicóloga.
 8. Una prostituta.
 9. Un abogado.
 10. Un deportista.
 11. Un drogadicto.
 12. Un sacerdote.
 13. Un *influencer*.

Retomemos....

Responde las preguntas de manera individual:

¿Te divertiste?

¿Podrías aplicar este juego en tu aula?

Identificaste el objetivo de la actividad

A faded background image of a classroom with desks and a window.

Otras opciones de técnicas que fomenten la relación...



Barcos

Modalidad:

- Grupal

Materiales:

- Hojas de periódico o cartulinas

Procedimiento:

- Hacer un círculo
- Colocar una hoja de periódico por cada dos personas o una cartulina por cada tres personas.
- Contar hasta 3 y pedirle a los participantes que se suban a la hoja con cuidado y sin romperla. Todos deben de quedar sobre un periódico. Pueden llegar a acuerdos sin gritar y sin romper el periódico.
- En cada turno se le retira una hoja al grupo y deben reagruparse para pararse en las hojas restantes. Se van retirando las hojas hasta dejar una hoja de periódico. Para mantenerse sobre la hoja pueden abrazarse, pararse en un pie, cargarse, etc.
- Los jugadores que se vayan quedando sin hoja van quedando fuera.
- Si al finalizar la actividad, cuando ya queda sólo una hoja, hay más jugadores fuera del juego que activos jugando se tiene que volver a empezar.



Trenes

Modalidad:

- Grupal

Materiales:

- -----

Procedimiento:

- Decirles a los miembros del grupo que todos son vagones de tren, sólo que deben de agruparse de diferentes formas.
- El instructor dirá de cuantos vagones deberán formar los trenes y los compañeros que se queden sin formar parte de algún vagón van saliendo del grupo.
- Puede el instructor solicitar que se formen trenes de 2 hasta trenes de 5, 6 o 7, la cantidad que elija y los participantes enseguida deberán ir armando trenecitos tomándose de los hombros para armar el tren con el número de vagones (personas) solicitados.
- Ganan los dos últimos personajes que permanecen en el juego.

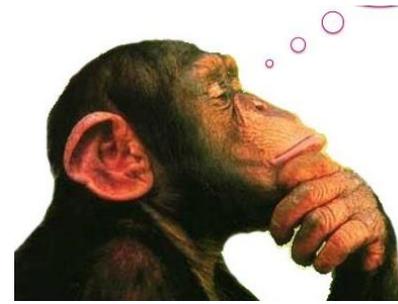


A faded background image of a classroom with desks and a window.

Alcances y
limitaciones en la
aplicación del
juego.



Actitud del guía



¿Estuve atento?

¿Escuché
activamente?

¿Retroalimenté?

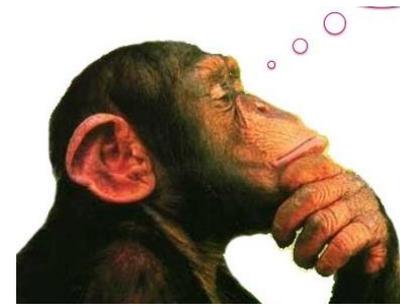
¿Conseguí lo
que me
propuse?

¿Permití la
improvisación?

¿Me divertí?



De la técnica...



¿Tuve un buen
timing?

¿Usé los
materiales
adecuados?

¿Resultó
divertido?

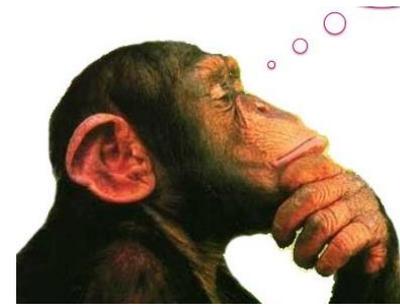
¿Las indicaciones
fueron
adecuadas?

¿Conté con el
espacio
adecuado?

¿Conté con el
tiempo
adecuado?



Y si no resultó la técnica...



Hago caso a la retro

Intento modificar las indicaciones

Mejoro el tiempo y el espacio

Puedo dividir al grupo o manejarla a nivel individual o viceversa

Construyo una técnica más adhoc. Puedo involucrar a los participantes

Siempre puedo volver a empezar

Es importante recordar...



El solo hecho de brindar un espacio de juego genera membresía y permite fugar emociones negativas

El juego transforma.





¡Muchas gracias!

paulina.campos@correo.uady.mx