

# Uso del juego para la prevención de situaciones emocionales

CURSO

Mtra. Paulina Campos Romero  
Psicóloga Clínica





## Objetivo del curso

Generar estrategias para la integración del juego como herramienta fundamental para la prevención y gestión de situaciones emocionales en el entorno educativo.

UNIDAD 3

# Técnicas y juegos para el desarrollo de competencias emocionales

Mtra. Paulina Campos Romero  
Psicóloga Clínica



## Objetivo de la unidad

Aplicar y técnicas individuales y grupales de juego en el aula.



## Temas que se abordarán

**3.1 Evaluación de técnicas de juego**

**3.2 Técnicas para el abordaje de situaciones**

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

Vamos a empezar  
jugando

Te voy a enseñar una imagen con muchos elementos, te voy a pedir que elijas uno el que más te guste y a continuación imagines que la tienes en tu mano y las describas.

### PRIMERO

Puedes considerar muchas cosas, desde como se ven, cuál es su textura, forma.

### SEGUNDO

Puedes imaginar como se sentirían al tacto y qué temperatura tendría.

### TERCERO

Qué hace diferente al objeto que elegiste de los demás.

Anota en una hoja tu descripción.



# Elige la que más te guste

A

B

C

D

E

F

G

H

1



2



3



4





# Retomemos....

**Responde las preguntas de manera individual:**

---

¿Te divertiste?

---

¿Podrías aplicar este juego en tu aula?

---

Identificaste el objetivo de la actividad



# Evaluación de técnicas de juego





## ¿Para qué?

---

Nos permite poder confirmar las observaciones realizadas durante la aplicación de la técnica.

---

Podemos revisar que el objetivo de la técnica se haya cumplido.

---

Nos permite saber si la técnica generó algún aprendizaje significativo.

# Establecer el nivel al que se evaluará

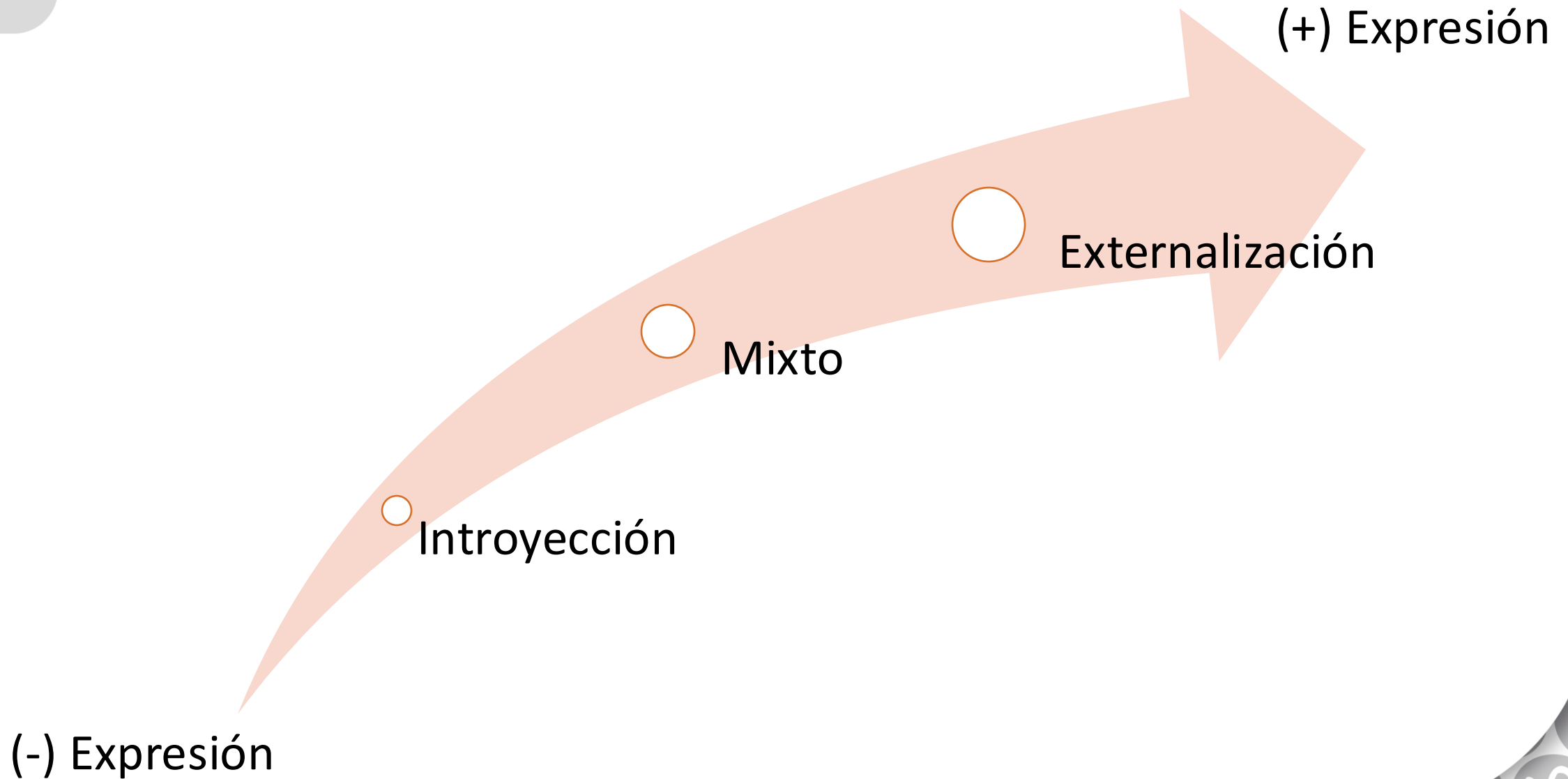
**Grupal**

**Individual**





# Determinar el nivel de profundidad



Es muy importante planear muy bien cómo se va a evaluar

Preguntas  
abiertas

Dibujos

Diarios

Listas de  
Automonitoreo

Síntesis

Encuestas





## ¿Qué te gustó más o menos?

¿Qué sensaciones experimentaste?

Aprendizajes de uno mismo

Lo observado en el otro

Te diste cuenta de algo

¿Que harás diferente?

# Mantener el *feedback* continuo





# Técnicas para el abordaje de situaciones



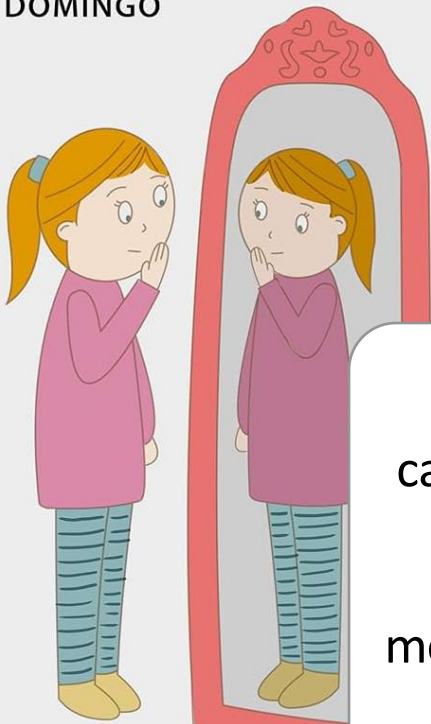
A grayscale background image of a classroom with desks, chairs, and a window. The image is partially obscured by a white rounded rectangle containing the text.

Vamos a jugar

# La fragilidad del autoestima

## ¿QUIÉN SOY?

AUTOCONOCIMIENTO Y CRECIMIENTO PERSONAL  
ROSA DOMINGO



Vas a tomar una hoja de papel tamaño carta y un lápiz.

A continuación rasgarás la hoja en 12 pedazos de diferentes tamaños al azar.

En cada uno de los pedazos coloca una característica tuya (que consideres positiva o negativa), considera el tamaño del pedacito de hoja para definir la relación con tu personalidad.

Enumera las características de la que más te gusta a la que menos te gusta de ti.

Retomemos....

**Responde las preguntas de manera individual:**

¿Te divertiste?

---

¿Podrías aplicar este juego en tu aula?

---

Identificaste el objetivo de la actividad





¿Cómo puedo prevenir  
situaciones emocionales  
conflictivas en mis estudiantes?

## Ejercicio de AUTOCONOCIMIENTO

**2 cosas que quiero desaprender:**

- 1.
- 2.

**2 personas que más me inspira y por qué:**

- 1.
- 2.

**2 cosas que quiero aprender a soltar:**

- 1.
- 2.

**2 experiencias que me han hecho ver lo que soy:**

- 1.
- 2.

**2 cosas que hacen que valga la pena vivir:**

- 1.
- 2.

**2 cosas de las que soy capaz que hace 1 año no lo era:**

- 1.
- 2.

Fomentando experiencias que favorezcan el desarrollo de su autoconcepto

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

Vamos a jugar y  
relacionarnos

# Mi personaje favorito

## Modalidad:

- Grupal o individual

## Materiales:

- Hojas y lápices de colores

## Procedimiento:

- En una hoja dibujar el personaje de caricatura (o famoso) que más les guste.
- En la parte de atrás escribir 4 características positivas y 4 negativas del personaje.



# 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, chairs, and a window. The text 'Otras opciones...' is overlaid on a white rounded rectangle.

# Otras opciones...



# El héroe de la semana

## Modalidad:

- Grupal o individual

## Materiales:

- Collage
- Fotos
- Juguete favorito
- Ropa favorita
- Objetos favoritos o del color favorito

## Procedimiento:

- Elegir a un alumno que será el héroe de la semana y realizar actividades (una a la semana o una por día) que nos permitan conocerlo más a fondo.



Por ejemplo...

---

Puede elaborar un collage con fotos de su familia o de sus mejores recuerdos.







Por ejemplo...

---

Puede llevar su comida favorita para compartir con sus compañeros.

---

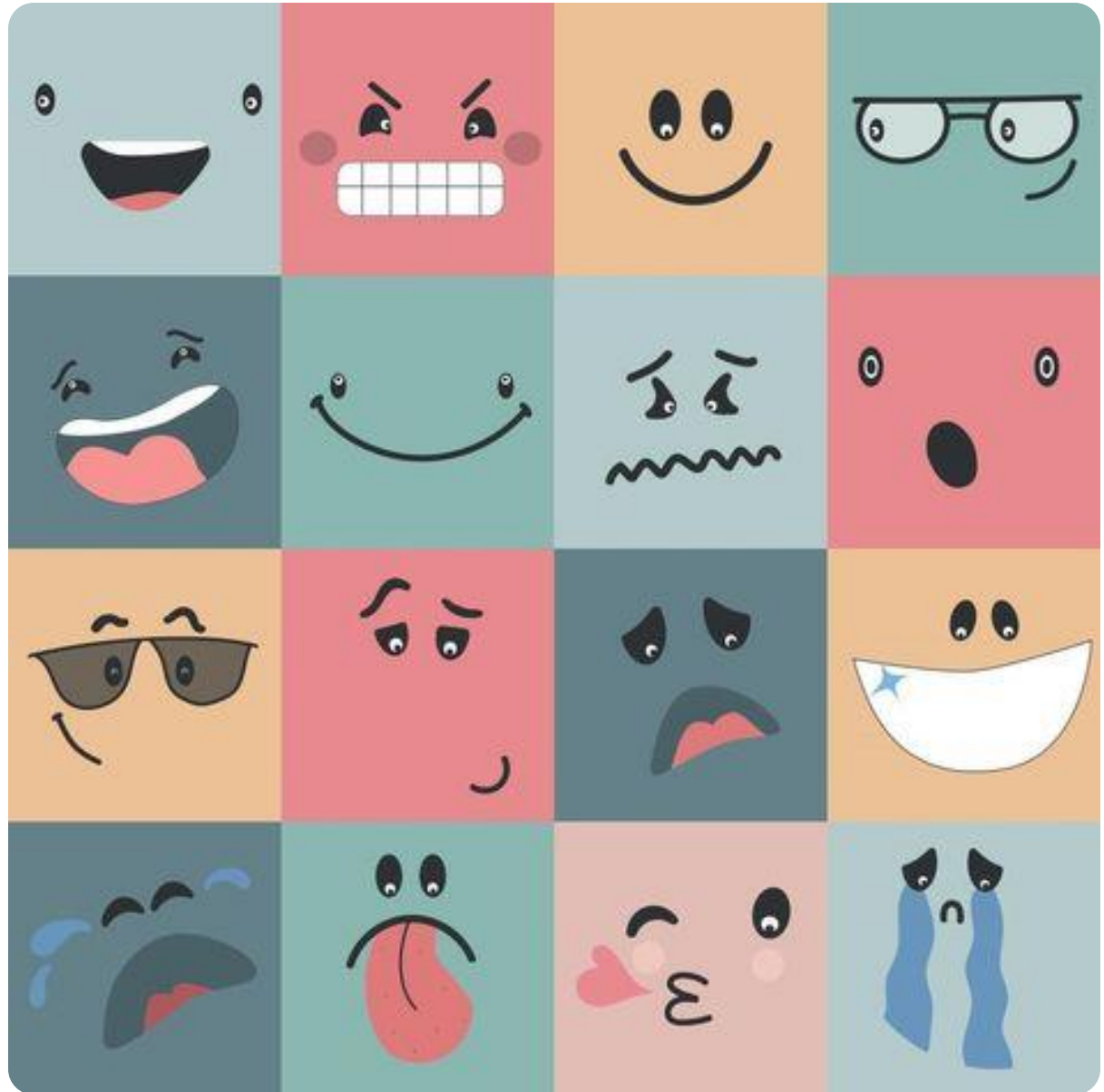
Puede pedirles a sus  
compañeros que vayan un  
día vestidos de su color  
favorito.

---

O que vayan disfrazados  
con su personaje favorito



Promoviendo  
emociones que  
construyan una  
relación positiva a  
través del juego



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





# El naufragio

## Modalidad:

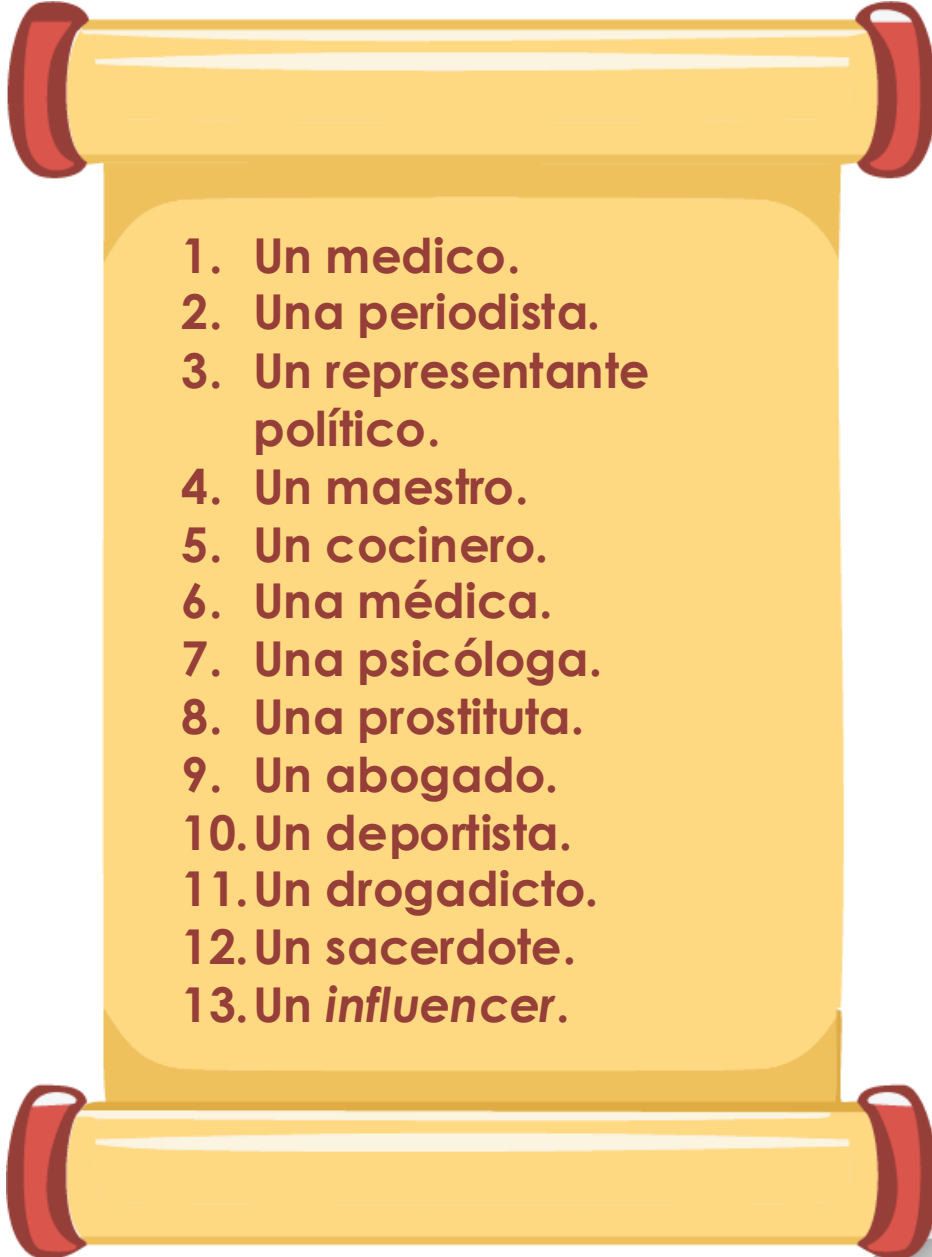
- Grupal

## 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, chairs, and a window. The text 'Otras opciones...' is overlaid on a white rounded rectangle.

# Otras opciones...



# 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:

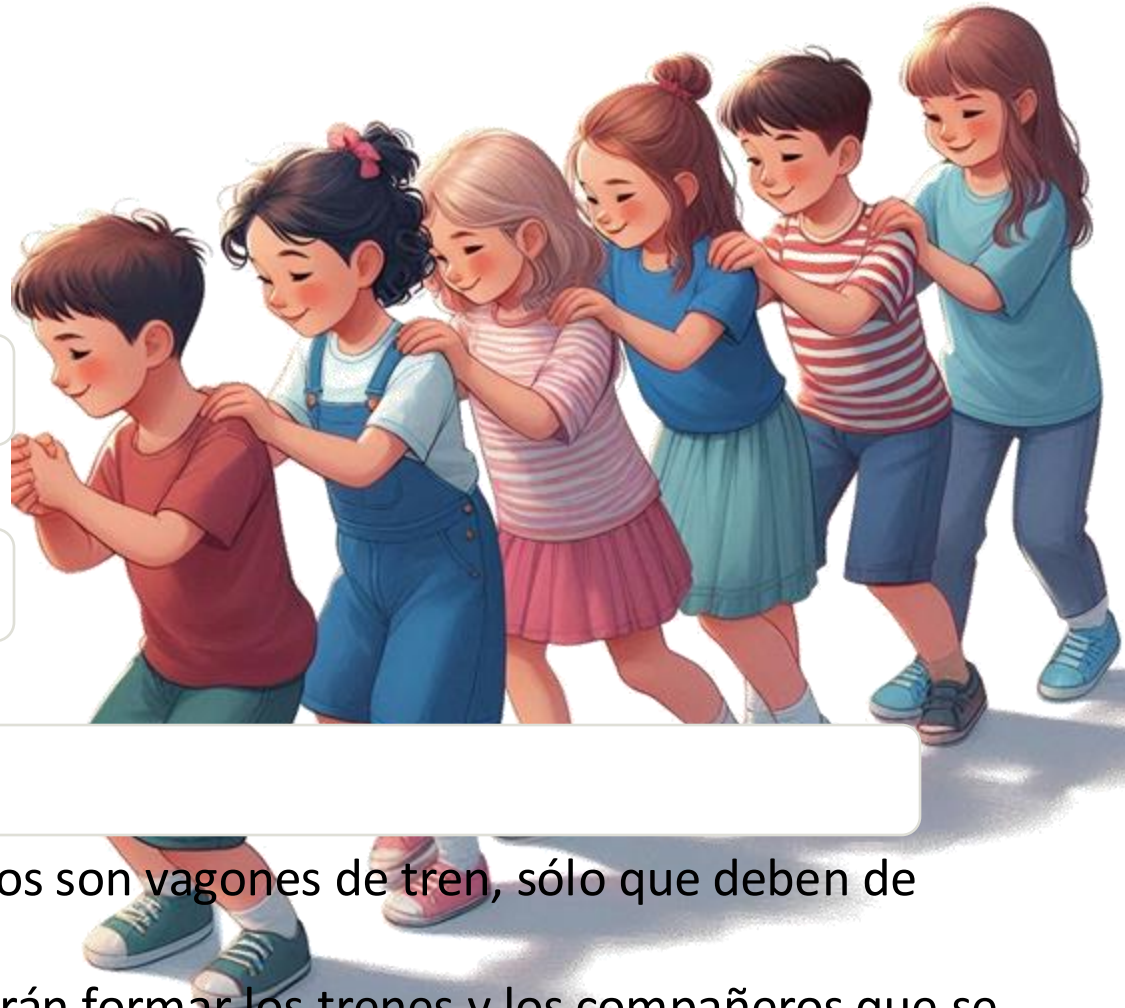
- Grupal

## 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.





**¡Muchas gracias!**  
**paulina.campos@correo.uady.mx**