

# 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 1

# Fundamentos del juego y su impacto en el desarrollo infantil y adolescente

Mtra. Paulina Campos Romero  
Psicóloga Clínica



## Objetivo de la unidad

Analizar y clasificar los tipos de juego, evaluando sus características, importancia y aplicaciones teóricas en el desarrollo infantil y adolescente.



## Temas que se abordarán

1.1 ¿Qué es el juego?

1.2 Características y clasificación del juego

1.3 ¿Tiene el juego alguna utilidad?

1.4 Uso del juego en el aula

1.5 Consideraciones al implementar juegos en el aula



¿Qué es el juego?

El juego es aquella actividad o **ejercicio recreativo** sometido a determinadas **reglas y convenciones**, que se practica con **ánimo de diversión** y que supone básicamente una **necesidad vital para el desarrollo** físico y psicológico de la persona





# Diferentes tipos de juego de acuerdo a su función

Juego funcional

Juego de ejercicio o desarrollo motriz

Imitación

Construccional

Juego de rol

Juego con reglas

Juego cooperativo

Juego de competencia

Juego de reconocimiento

Juego de expresión

Juego de clasificación y ordenamiento





# ¿Dónde jugar?

Juego de sala



Al aire libre



Virtual



# De acuerdo a los materiales pueden ser:

## Dibujo / pintura

- Colores
- Plumones
- Hojas en blanco
- Acuarelas
- Crayones
- Gises
- Pinturas digitales

## Elaboración de manualidades

- Cuentas
- Brochas
- Pegamento
- Foamy
- Barro
- Masas
- Plastilina
- Stickers

## Juegos de mesa

- Rompecabezas
- Memoramas
- Jenga
- Trivia
- Juegos con tableros y dados

## Juegos deportivos

- Pelotas
- Boliches
- Raquetas
- Dardos

## Juego didáctico

- Resaques
- Pijas
- Cuerdas
- Ensamblables
- Cubos
- Regletas
- Letras
- Secuencias
- Cuentos

## Juegos de simulación

- Títeres
- Casita
- Miniaturas
- Muñecas
- Supermercado
- Escenarios y areneros
- Banco
- Cocinita





Vamos a jugar





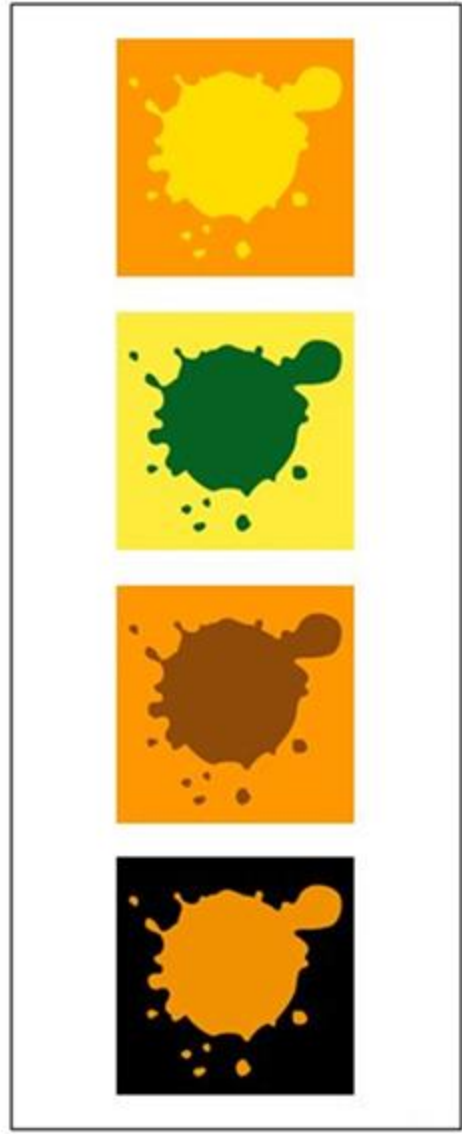
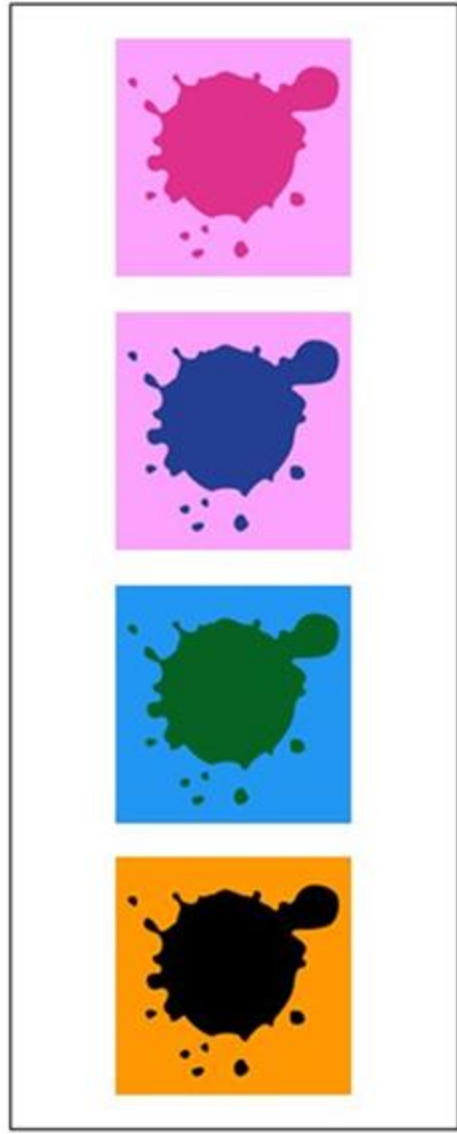
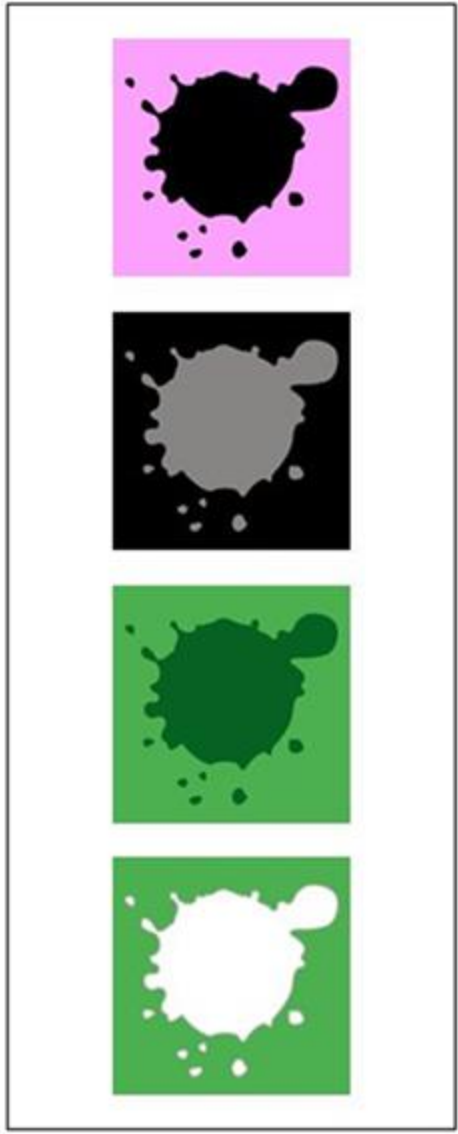
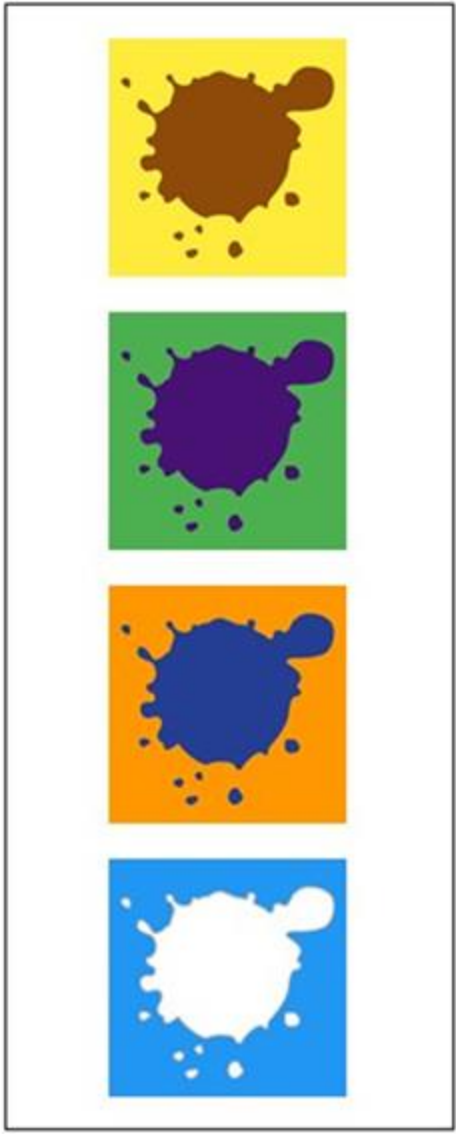
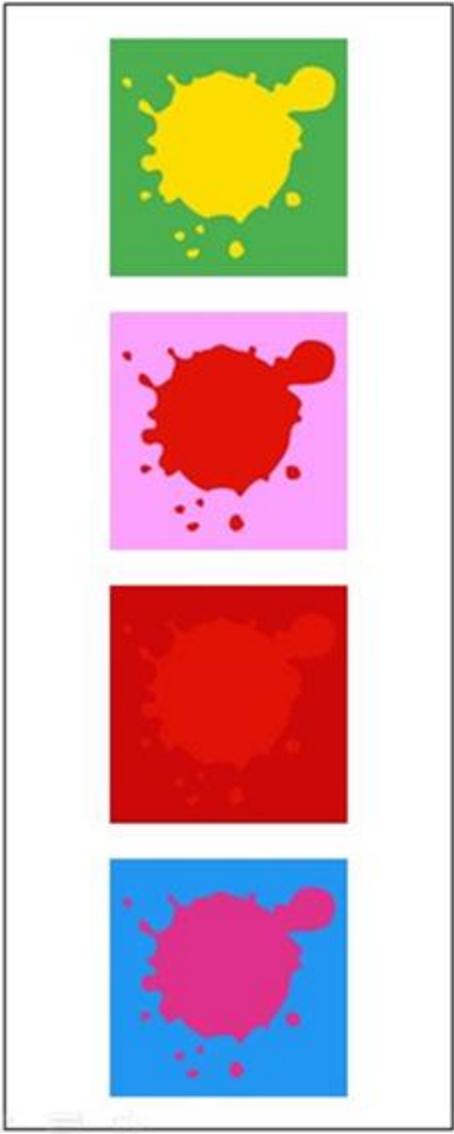
**Nombra los animales por la silueta que ves.**





**Nombra los colores de los fondos de las manchas**









Retomemos....

Responde las preguntas de manera individual:

1. ¿Te divertiste?
2. ¿Podrías aplicar este juego en tu aula?
3. ¿Identificaste el objetivo de la actividad?



# Características y clasificación del juego

## ¿Qué características definen el juego?

### Placentero y divertido

El juego es una actividad agradable que genera diversión.



### Espontáneo y voluntario

El juego se realiza de manera libre y sin imposiciones.



### Participación activa

El jugador debe involucrarse y participar en la actividad.



### Motivaciones intrínsecas

No hay metas externas, la motivación proviene del propio jugador.



# El juego va sofisticándose conforme avanza el desarrollo

Cuando se trabaja con el juego se debe adaptar a las preferencias y características del desarrollo del sujeto, para mantener la motivación y el interés y esto a su vez permita la interacción

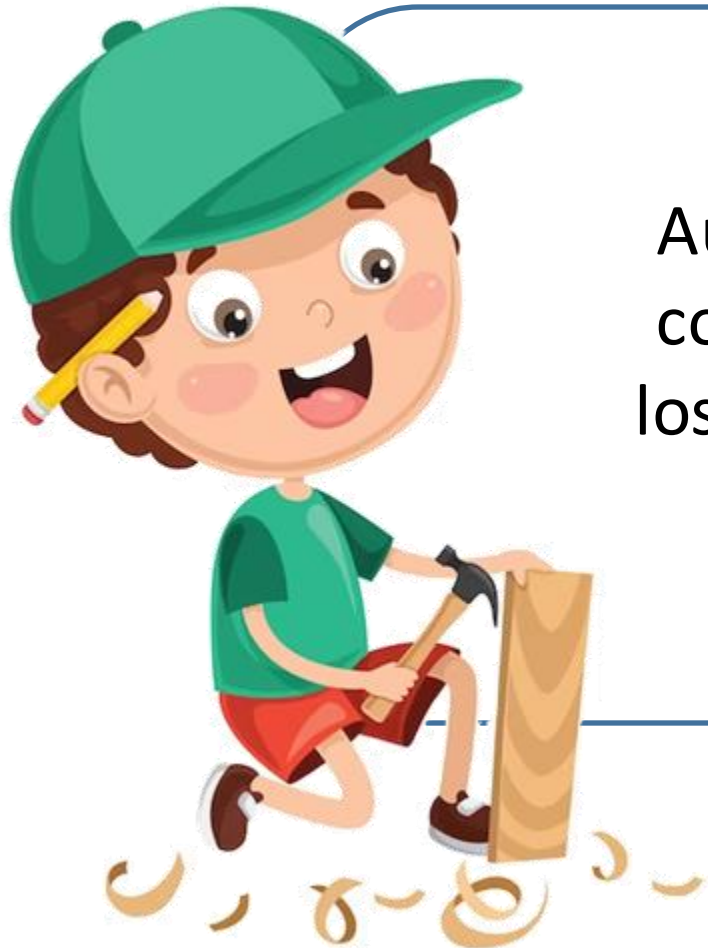


Los juegos no sólo son catárticos,  
autorreveladores y de naturaleza  
instructiva, sino también  
**divertidos y automotivadores**





Es llamado el “trabajo de la niñez”



Aunque muchas veces se considere al juego como algo trivial, en la actualidad es uno de los **principales soportes para un sano ajuste, aprendizaje y productividad del niño.**







¿Tiene el juego alguna utilidad?



Con el juego mejoran todos los aspectos del desarrollo del niño, es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades.



# Funciones del juego



Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y las habilidades físicas, al mismo tiempo que ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales.







Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevos conceptos y experiencias.

El juego propicia experiencias reales que llevan a los menores a:



**Adquirir la noción de su propio cuerpo y conocer sus posibilidades de movimiento.**



**Asegurar ejercicios psicomotrices que forman la base del desarrollo de su inteligencia.**



**Contrarrestar la inmovilidad causada por las vivencias reducidas y la televisión.**



**Lograr su equilibrio emocional.**



**Adaptarse socialmente**

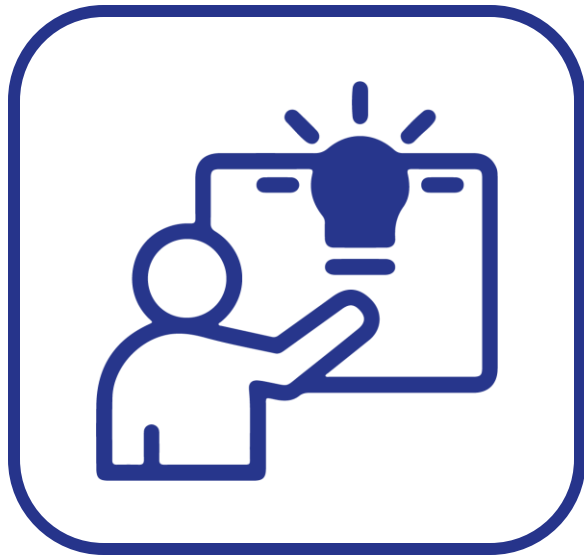


**Desarrollar su creatividad**



El niño o niña que juega activamente ejercita su capacidad de expresión y comunicación del cuerpo en movimiento al tiempo que estimula la fantasía y pone al niño en contacto con la naturaleza





## Uso del juego en el aula



**El juego es vital** en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico.



¿Por qué?

Mientras juegan los niños se encuentran muy **receptivos a aprender** sin oponer resistencia a esto, ya que se están divirtiendo.

A través del juego y su participación en el mismo, el educador puede...





# Mejorando el desarrollo infantil a través del juego

## Experiencias positivas

Promueve el bienestar y la competencia

## Comunicación y expresión

Permite métodos de comunicación diversos



## El juego como herramienta de conexión

Facilita las relaciones y la transferencia de interés

## Impacto más allá del aula

Extiende las mejoras a la vida diaria



## Consideraciones al implementar juegos en el aula

Primero

Reconocer los recursos con los que cuento

Tiempo

Facilitadores vs  
participantes

Materiales

Espacio

Limitantes





Determinar el objetivo de la actividad que voy a elegir implementar que guíe mi intervención y la evaluación de mi técnica.

¿Qué quiero conseguir?



¿Con qué recursos cuento?



Características de los participantes



---

Planificar de manera real los tiempos que emplearé para no dejar cabos sueltos en el manejo de la actividad.

---

Cuánto tiempo tengo vs cuánto tiempo necesito.

---

Buen *timing* en la aplicación





Si la actividad no me resulta divertida, me cohíbe o me estresa o la modifico o la ensayo.

Generar disfrute.

Divertirse.

---

Manejar la técnica con creatividad, sin rigidez. Buscar como principal objetivo el disfrute.

---

Improvisar en el manejo de materiales o en el giro de la actividad si surgen contratiempos o la actividad no está resultando.



---

Tener un plan de evaluación ad hoc.

---

Plantear la retro de manera que se cubra el objetivo inicial.

---

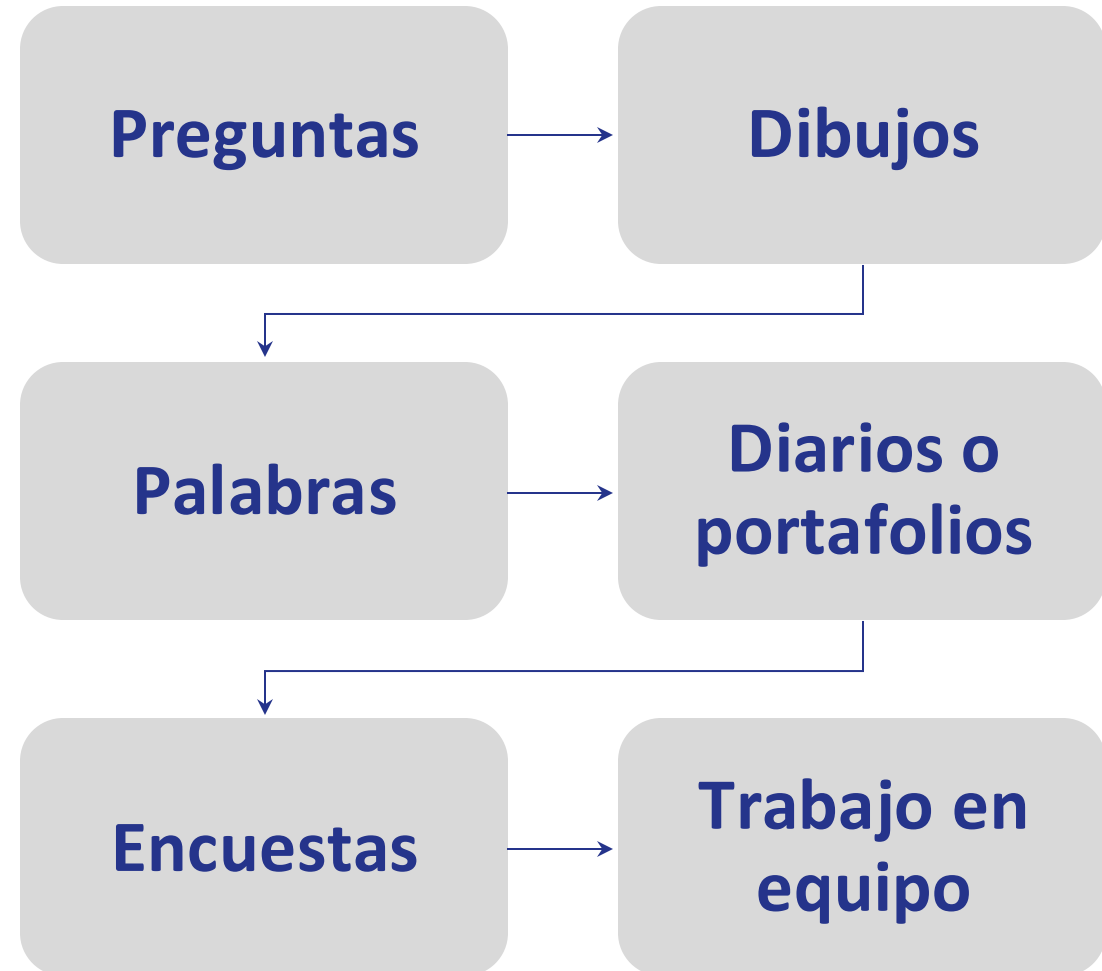
Permitir la expresión de los participantes.

---

Tomar en consideración los tiempos de la participación.

---

Emplear diferentes técnicas.





---

TODOS sabemos jugar,  
podemos reaprender o  
podemos recordar.

---

La fantasía y la imaginación  
son liberadoras para el ser  
humano y nos conectan  
con nosotros mismos





**¡Muchas gracias!**

**[paulina.campos@correo.uady.mx](mailto:paulina.campos@correo.uady.mx)**