



## Booklets

RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - Google Scholar DOI - REDIB - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID - VJLEX

### Title: Games and playful experiences for managing emotions: experience in the university classroom

Authors: Nieves, Mayra A. and Muñoz, Beatriz E.

Universidad Autónoma de Querétaro R LJL-2359-2024 0000-0003-3934-8090

Universidad Autónoma de Querétaro LMO-8254-2024 0000-0003-0324-2235

Editorial label ECORFAN: 607-8695

BECORFAN Control Number: 2024-01

BECORFAN Classification (2024): 121224-0001

RNA: 03-2010-032610115700-14

Pages: 08

CONAHCYT classification:

Area: Social Sciences

Field: Sociology

Discipline: Change and Social Development

Subdiscipline: Other

#### ECORFAN-México, S.C.

Park Pedregal Business. 3580,

Anillo Perif., San Jerónimo

Aculco, Álvaro Obregón,

01900 Ciudad de México, CDMX,

Phone: +52 1 55 6159 2296

Skype: RINOE-México S.C.

E-mail: [contact@rinoe.org](mailto:contact@rinoe.org)

Facebook: RINOE-México S. C.

Twitter: [@Rinoe\\_México](https://twitter.com/Rinoe_México)

[www.rinoe.org](http://www.rinoe.org)

#### Holdings

Mexico

Peru

Bolivia

Taiwan

Cameroon

Western

Spain

Sahara

# Introduction

- Relaciones en el aula poco tersas, situaciones de indiferencia o exclusión.
- El problema de relación social dificulta el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

¿Cómo el juego y la lúdica puede influir en el manejo de las emociones para la convivencia sana en el aula universitaria?

- La **inteligencia emocional** es una habilidad que desarrolla a lo largo de toda la vida, es “la capacidad de controlar, comprender e identificar nuestros sentimientos y emociones, reconociéndolas en los demás, e implica dirigir las y equilibrarlas” (Jurado, 2009, p. 11)
- La **lúdica** es la **semilla del gozo, es alegría y el disfrute**. Es todo aquello que nos proporciona emociones positivas, vértigo, incertidumbre, nos da **calidad de vida, bienestar, equilibrio emocional**.
- El concepto de juego es un paréntesis de la realidad reglamentado y ficticio que permite explorar lo que vive en el interior (Huizinga, 2022). El juego implica compromiso, dejar madurar el mismo juego, paciencia, creatividad, conocimiento de sí, es asumir lo que se va construyendo y al mismo tiempo vivir la tensión, el vértigo, destreza, pensamiento estratégico y creativo para sostener el juego (Huizinga, 2014).
- *El juego y la lúdica son entrenamiento para las emociones, porque es un espacio de regulación, contención y formación humana.*

# Contexto

## Modernidad líquida

Licuefacción de estructuras sociales (Bauman, 2003), que son las que dan soporte y contención al sujeto, este queda al vaivén de sus emociones, es decir, la vida en su aceleración genera personas impacientes que son reactivas ante el medio, en las que no existe el tiempo y el silencio para mirar dentro de sí, tiene como consecuencia la fragilidad de los vínculos humanos.

# Methodology

1. Cualitativa no experimental y descriptiva
2. Población de estudio: **estudiantes de la Universidad Autónoma de Querétaro.**
3. **Objetivo:** Jugar para el manejo de emociones en el aula universitaria, para fortalecer el lazo social, y convivir desde la ternura
4. **Técnica:** Observación externa y participación interna en el espacio natural y en las situaciones provocadas de juego
5. **Herramienta:** Diario de campo

# Results

- El **juego es un reflejo de emociones**, tanto emociones positivas como negativas, mostrando de esta manera que las y los estudiantes **no gozan** del juego, sino que se percibe más como una **competencia** y no como una actividad de gozo, felicitaria y de convivencia en comunidad.
- Los alumnos no tienen un control sobre sus emociones, pues la **frustración, el enojo y el coraje** se pueden observar tanto en sus formas de expresión corporal, así como en sus expresiones orales.
- **Una limitante de jugar tienen su fuente en el desamor**, en esa imposibilidad de sentir empatía, de procurar el cuidado, de experimentar zonas **seguras para ser de forma genuina**, de siempre encontrar el reproche o el juicio de no ser lo esperado. Estas experiencias marcan las formas de encuentro

# Conclusions

*El juego  
activa  
mostrar  
y expres  
emoci  
p  
person  
estudio*

## Web Video Player

Paste the URL of the video from [YouTube](#) or [Vimeo](#) below:

Autoplay  
 Start at:  
 End at:

[Sign in](#)  
[Help and How-to](#)  
[Contact Support](#)  
[Privacy](#)

Register and contribute **\$9.95** to unlock the premium features for all your sites

*antes en las  
spontánea  
s corporales  
el juego y las  
diantes y a  
rentes  
ra las y los  
a acelerada*

# References

## Antecedentes

- Acevedo, H., Londono, D.A., Restrepo D.A. (2017). Habilidades para la vida en jóvenes universitarios: una experiencia en Antioquia. *Katharsis*, (24). [Dialnet-HabilidadesParaLaVidaEnJovenesUniversitarios-6134479.pdf](#)
- Ariza-Hernández, M. L. (2017). Influencia de la inteligencia emocional y los afectos en la relación maestro-alumno, en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Educación y Educadores*, 20(2), 193-210. DOI: 10.5294/edu.2017.20.2.2
- García, D.A., Navarrete, Y. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina* (10)3. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300005&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300005&script=sci_arttext&tlng=en)
- González, X., Chao, C. y Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Horizonte educativo. RLEE Nueva época*, Vol. LI, Núm. 2 ISSN versión digital en línea: 2448-87x

## Básicas

- Assmann, H. (2013). *Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad del aprendizaje*. México: Alfaomega Grupo Editor
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica
- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido* (M. Rosenberg y J. Arrambide, trad). Fondo de Cultura Económica
- Buitrago, D. (2021). La emoción y el sentimiento: más allá de una diferencia de contenido. *Digitum*, 26, 1-12. <https://dx.doi.org/10.7238/d.0i26.374140>

- Moriña, A. (2017). *Investigar con historias de vida. Metodología biográfico-narrativa*. España: Narcea
- Girardi, C.I. (2011). *Investigación cualitativa. Estrategias en psicología y educación*. Universidad Intercontinental
- Heidegger, M. (2014). *Ser y tiempo* (J.E. Rivera C. trad). Fondo de Cultura Económica
- Heller, A. (1977). *Sociología de la vida cotidiana* (J.F. Ivars y E. Pérez Nadal, trad). Biblioteca Ágnes Heller
- Huizinga, J. (2014). *De lo lúdico y lo serio* (G. De Sterck, trad). Casimiro
- Huizinga, J. (2022). *Homo Ludens* (2.ª ed., E. Imaz, trad). Casimiro. 1.ª ed. 1972
- Jiménez, C.A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Mesa Redonda Magisterio
- Jiménez, C.A. (2007). *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego*. Mesa Redonda Magisterio
- López-Calva, M. (2009). *Educación humanista I*. Gernika
- Moreno, I. (2005). *El juego y los juegos*. Lumen Humanita
- Schiller, F. (2018). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. (E. Gil Bera, trad). Acantilado. Primera edición 1920
- Schwartz, H., Jacobs, J. (2006). *Sociología cualitativa*. (2.ª ed). Trillas

### **Soporte**

- Jurado, C. (2009). *La inteligencia emocional en el aula. Innovación y Experiencias Educativas*.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_21/CARMEN\\_JURAD\\_O\\_GOMEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_21/CARMEN_JURAD_O_GOMEZ02.pdf)



**RINOE®**

© RINOE-Mexico

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BECORFAN is part of the media of RINOE-Mexico., E: 94-443.F: 008- ([www.rinoe.org/booklets](http://www.rinoe.org/booklets))