



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE ODONTOLOGÍA

ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD
BUCAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS.

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

CIRUJANA DENTISTA

P R E S E N T A:

VERONICA RAMÍREZ PEÑA

TUTORA: C.D. MARÍA ELENA NIETO CRUZ

Cd. Mx.

2020



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Este trabajo es fruto del esfuerzo y dedicación de mi familia y mío.

GRACIAS...

...a la UNAM

Por haberme dejado ser parte de esta institución, por ser mi segunda casa, por formarme profesionalmente porque sin ella no sería ORGULLOSAMENTE UNAM.

... a la Dra. María Elena Nieto Cruz

Por su apoyo y valioso tiempo brindado, por su dedicación y ánimo que da a través de sus palabras y forma de trabajar, por su interés para que lograra este trabajo, por su sencillez.

... a mis padres, Pedro Ramírez y Minerva Peña

No solo por darme la vida, si no por enseñarme a luchar por mis sueños a no rendirme a pesar de las circunstancias y ser optimista ante la vida, por enseñarme a que todas las cosas se deben hacer con pasión, responsabilidad y respeto, en especial agradezco sus esfuerzos y logros, por su apoyo... LOS QUIERO.

... a mi esposo Eduardo Rosas

Por la paciencia y cada uno de tus consejos, por el esfuerzo que pones cada día para sostener nuestra familia, por tu manera de ser y tu manera tan sencilla de sacarme siempre una sonrisa y una que otra carcajada, por tu apoyo constante... TE AMO.

... a mi hijo Emmanuel Nahum

Por ser mi fortaleza y motivación de ser mejor persona cada día, por enseñarme con tu inocencia y amor lo hermoso que es la vida, por tus abrazos y besos que me das, por tus risas encantadoras y tus TE AMO, Gracias hijo, porque por ti he luchado incansablemente hasta llegar a donde estoy, porque quiero ser tu ejemplo y verte crecer para enseñarte lo que mis padres y la vida me a enseñado... HIJO TE AMO.

... a mis hermanas Bety y Blanca

Por apóyame en cada momento, por su cariño, apoyo y motivación, por sus esfuerzos logrados pues son ejemplo para mí... LAS QUIERO.



...a la familia de mi esposo

Por cuidarme a mi pequeño cuando se me juntaba las tareas, y apoyarme de una u otra manera para llegar hasta aquí.

... a mis amigas Glendy y Nene

Por ayudarme con mis prejuicios y complejos, siempre con su apoyo incondicional, por sus comentarios tan positivos y sus ganas de seguir creciendo, por hacerme más amena la instancia durante los últimos años de mi carrera.

... y a todas las personas que confiaron en mí, en especial a mis pacientes que aun sabiendo que la experiencia se da por el tiempo y el trabajo pusieron en mis manos su Salud Bucal, a ellos y a las personas que contribuyeron a que yo terminara con éxito mi carrera.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1. GENERALIDADES	8
1.1 Estrategia	8
1.2 Educación	8
1.3 Salud	9
1.4 Educación para la salud	10
1.4.1 Propósito de la educación para la salud	11
1.5 Aprendizaje	11
1.6 Niños de 3 a 5 años	12
2. DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 3 A 5 AÑOS	13
2.1 Desarrollo psicosocial. Teoría de Erickson	14
2.1.1 Autoconcepto y autoestima	15
2.1.2 Comprensión y regulación de las emociones	17
2.2 Desarrollo cognitivo. Teoría de Piaget	17
2.2.1 La función simbólica.....	18
2.2.2 Comprensión de la causalidad.....	19
2.2.3 Comprensión de las identidades y categorización	20
2.2.4 Comprensión de número.....	20
2.2.5 Aspectos inmaduros del pensamiento preoperacional	20
2.2.6 Teoría de la mente	22
2.2.7 Enfoque del procesamiento de la información	22
2.3 Desarrollo cognoscitivo. Teoría de Vygotsky	23
2.4 Características del niño de 3 a 5 años.....	23
2.4.1 Habilidades motoras	24
2.4.2 Desarrollo artístico	24



3. ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD BUCAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS	28
3.1 Contribución de las teorías del desarrollo a la educación	28
3.2 Método Montessori	30
3.3 El juego	31
3.3.1 Juego de imitación	32
3.3.2 Juego de mesa.....	35
3.3.2.1 Rompecabezas	37
3.3.2.2 Lotería	39
3.3.2.3 Serpientes y escaleras	40
3.3.3 Juego didáctico	42
3.3.3.1 Dibujo, juego simbólico	44
3.3.3.2 Fichas de trabajo	46
3.3.3.3 Libros ilustrados Interactivos y didácticos	49
3.3.3.4 Libros ilustrados. Cuento.....	54
CONCLUSIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60



INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa fundamental de la formación personal, a lo largo de la vida se da de diferentes maneras dentro de la sociedad, desde la que se emplea en casa y la que imparte un sistema formal, todas aquellas dejan experiencias y aprendizajes ambos de forma permanente, pues favorecerá la interacción con otras personas y el desarrollo de sus propios criterios, todo esto será la base para su desarrollo posterior y la adaptación en la sociedad.

A la edad de 3 a 5 es importante el desarrollo personal y social pues en esta etapa ocurren grandes cambios significativos se comienzan a formar las actitudes y aptitudes de cada niño. Por tal motivo es necesario profundizar en el desarrollo psicosocial y el desarrollo cognitivo del niño, para poder conocer la etapa en la que se encuentran pues no todos los niños son iguales, cada uno con sus diferentes necesidades, algunos con aspectos individuales como sus gustos y dificultades propias.

Dentro de los principales investigadores se encuentra Erikson que habla sobre el desarrollo psicosocial, es decir la forma en la que el niño interactúa con otras personas, así como los cambios de personalidad y de sus emociones, desde la perspectiva del desarrollo cognitivo se encuentra Piaget quien describe los cambios en los procesos de conocimiento tales como el lenguaje o la memoria, entre otros. Por otra parte, Vygotsky habla sobre el desarrollo cognoscitivo, en el afirma que la sociedad de los adultos es responsable de compartir conocimientos a los más pequeños para estimular su desarrollo intelectual.

Gracias a estos estudios la educación como tal ha tenido fundamentos para explotar al máximo las capacidades de cada niño, así como también lo hizo María Montessori, que estaba convencida de que la falta de estimulación era la causa de sus comportamientos y conocimientos, generó



estrategias y trabajó con materiales apropiados para cada edad, donde demostró que con el juego se obtienen mejores aprendizajes.

El juego es una actividad natural en los niños, pasa de ser un entretenimiento a una forma de expresión y aprendizaje significativo, genera confianza y comodidad. Las actividades lúdicas son estrategias atractivas puesto que se basan en el juego como lo son el juego de imitación o simulación en el que el niño tomará roles adaptando al mundo social en el que se encuentra.

La labor del personal sanitario es fundamental en la Educación para la Salud, el Cirujano Dentista tiene como tarea modificar los comportamientos, e influir en las conductas, con aspectos que construyen el proceso educativo, ya sea de forma formal como el uso de estrategias o informal como evitar poner dulces en la sala de espera.

El objetivo principal de este trabajo es describir algunas estrategias de educación para la salud bucal para niños de 3 a 5 años.



1. GENERALIDADES

Para abordar en el tema “Estrategias de educación para la salud bucal en niños de 3 a 5 años”, es necesario conocer y dominar varios conceptos por lo que se describirán algunos de ellos.

1.1 Estrategia

Weinstein y Mayer la definen como conductas que influyen en los procesos de codificación y facilitan la adquisición y recuperación de nuevos conocimientos.¹

Las estrategias son secuencias integradas de procedimientos o actividades elegidas con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la nueva información, que se aplican de modo controlado dentro de un plan diseñado de forma consciente, diseñadas para alcanzar un objetivo y un aprendizaje significativo.^{2,3}

Las estrategias deben ocupar un lugar importante y tener una enseñanza intencionada, de ahí surge la necesidad de diseñar y emplear procedimientos que faciliten su adquisición. La educación debe abocarse al desarrollo de la inteligencia y no a la simple transmisión de la información.⁴

1.2 Educación

Tal como se ha mencionado, las estrategias desempeñan un trabajo importante como pilares de la educación, la cual está definida como un proceso vitalicio mediante el cual toda persona adquiere y acumula conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el ambiente.⁵

La educación es considerada la vía más adecuada para alcanzar el desarrollo humano y sostenible, además de intervenir en determinantes sociales de orden estructural, fomenta el desarrollo de competencias que



incluyen conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive.⁶

Por otro lado se considera una actividad o proceso permanente, consciente e inconsciente, que involucra todas las edades, esferas y actividades de la vida, mediante el cual una persona, una comunidad, un pueblo, dentro de un contexto general, específico, global, situado, desarrolla sus potencialidades y las de su entorno promoviendo la cultura, en búsqueda de crecimiento, bienestar y felicidad.⁷

Finalmente, la educación es necesaria para lograr alcanzar el desarrollo de una persona, para que pueda adquirir y acumular conocimientos, habilidades y actitudes con fines a la salud.

1.3 Salud

Una de las definiciones más importantes es la que plantea la Organización Mundial de la Salud (OMS), que la define como: “el estado completo de bienestar físico y social de una persona y no solo la ausencia de lesión o enfermedad”.⁸

Sin embargo, no es la única definición que se puede encontrar sobre salud, los conceptos que se han ido agregando son los siguientes:

Hernán San Martín en su obra “Salud y Enfermedad” afirma que no se puede considerar a la salud como un estado biológico social estático, sino que, por el contrario, la noción de salud implica mecanismos de variación y adaptación constantes.⁹

El Dr. Francisco Cuevas propuso definir a la salud como “la permanencia del organismo humano en el equilibrio dinámico de su individualidad, propia anatómica y funcional, que le permite el pleno



desempeño de su capacidad adoptándose al medio particular en que está colocado”.⁹

Se puede entender que salud es un estado biológico que implica mecanismos de variación y adaptación constante, encontrando un equilibrio dinámico entre la tolerancia y compensación que le permite un pleno desarrollo de su capacidad psicológica, mental y social.^{5,7,8,9}

Para que cada persona sea capaz de comprender su propio proceso de salud o enfermedad es necesario dotar a las personas de recursos conceptuales y de instrumentos que les orienten sobre qué hacer para dar respuesta a sus necesidades. La educación para la salud será la encargada de capacitarlos y motivarlos para que lo hagan.⁵

1.4 Educación para la salud

La educación para la salud comprende las oportunidades de aprendizaje creadas conscientemente que suponen una forma de comunicación destinada a mejorar la alfabetización sanitaria, incluida la mejora del conocimiento de la población en relación con la salud y el desarrollo de habilidades personales que conduzcan a la salud individual y de la comunidad.⁸

La educación para la salud no sólo pretende prevenir enfermedades y ayudar a gozar de un estado de bienestar general, físico, psicológico y social, sino también a generar un estilo de vida y unos cambios de hábitos voluntarios individuales, correctos y sanos.^{3,5,10}

En Odontología, la educación para la salud bucal, es una combinación de experiencias planeadas de enseñanza-aprendizaje diseñadas para propiciar acciones voluntarias que conduzcan a la salud bucal. Lleva a la persona a cuidar y valorar sus estructuras bucales mediante la asimilación,



interiorización y práctica de hábitos correctos, evitando situaciones y comportamientos de riesgo. ¹¹

1.4.1 Propósito de la educación para la salud

El propósito de la educación para la salud, es lograr que cada persona sea capaz de adoptar un estilo de vida cada vez más saludable y desarrollar la capacidad para cuidarse. Para cumplir este propósito, la educación para la salud deberá facilitar experiencias de aprendizaje que incluyan métodos y medios como objetivo para el proceso enseñanza y aprendizaje. ⁵

1.5 Aprendizaje

Para cambiar hábitos es necesario generar un aprendizaje, siendo un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realizan sus valores, directamente desde la experiencia.⁶

Se considera un proceso que tiene lugar cuando las personas, en determinadas experiencias interactúan con el entorno, esto produce respuestas nuevas o modifica las ya existentes, la cual busca cambios de conducta, que se produce por el resultado de la práctica.^{1,5,12}

El aprendizaje se obtiene por medio de ensayos con aciertos y errores, su método consiste en evitar los errores y reforzar los aciertos a través de recompensas. Por lo tanto el comportamiento de un individuo no depende únicamente de sus aptitudes, inclinaciones y experiencias, si no de la situación y del marco social en el que se encuentra.⁷

Por otro lado es necesario conocer el grupo a quien va dirigido para poder determinar cuáles son las necesidades reales de enseñanza que presenta la población y poder seleccionar los métodos, medios y procedimientos más eficaces para llegar a ese grupo humano determinado.¹¹



El presente trabajo se enfoca en las estrategias que se pueden emplear en los niños de 3 a 5 años de edad.

1.6 Niños de 3 a 5 años

De acuerdo al documento sobre Convención de Derechos del Niño, en el artículo 1 se expresa como niño a todo ser humano menor de 18 años de edad.¹³

En el ciclo vital del ser humano, el niño se situará en cierta etapa de acuerdo a su edad, los niños 3 a 5 años se encuentran en la etapa de la niñez temprana, algunos autores también la denominan como infancia temprana o edad temprana.¹⁴

De acuerdo al sistema de educación los niños de esta edad, se encuentran en grado preescolar, así mismo los denominan niños preescolares.¹⁵ Figura 1



Figura 1. Niñas Preescolares¹⁶

La Unicef señala que la infancia significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta, se refiere al estado y la condición de la vida de un niño: a la calidad de esos años. Por eso es necesario conocer las características del desarrollo humano específicamente de los niños de 3 a 5 años.¹³



2. DASARROLLO Y CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 3 A 5 AÑOS

El desarrollo se define como la adquisición progresiva de funciones, destrezas y habilidades que van a permitir al niño interactuar con su medio ambiente para adaptarse a él, es considerado como el conjunto de procesos de cambio que se inicia en el momento de la concepción y continúa hasta el final de la vida.¹⁷

El desarrollo se compone de dimensiones biológicas, cognitivas y socioemocionales entrelazadas. ¹⁷ Figura 2



Figura 2. Interacción de las dimensiones del desarrollo ¹⁷

- Desde el punto de vista del desarrollo biológico, se estudian los cambios de naturaleza física del individuo tales como: los reflejos, los cambios en peso y estatura, las habilidades motoras, el desarrollo del cerebro, entre otros.
- Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo, se enfoca en estudiar los cambios en los procesos del conocimiento tales como: el lenguaje, la memoria, la atención o el pensamiento.



- Desde el punto de vista socioemocional, estudia los cambios en las relaciones con otras personas, los cambios en la personalidad y emocionales.¹⁷

Para tratar de encontrar una explicación a la complejidad del desarrollo humano se crearon teorías del desarrollo. Sin embargo, no hay una sola teoría que sea capaz de explicar todos los aspectos, la diversidad de las teorías existentes permite comprender el estudio del desarrollo del ciclo vital.¹⁷

En el siguiente apartado se abordan de forma concisa las teorías que explican el desarrollo humano una lo hace desde el punto psicosocial y la otra desde el punto de vista cognitivo.

2.1 Desarrollo psicosocial. Teoría de Erickson

Erickson fue uno de los primeros teóricos del ciclo vital, pues pensó que el desarrollo es un proceso que dura toda la vida, subrayó la importancia de los sentimientos. Aunque creía que había ciertas necesidades básicas comunes a todos, sostuvo que las relaciones personales y las expectativas sociales influyen en la respuesta.¹⁸

De acuerdo con esta teoría el niño se enfrenta constantemente a nuevas funciones o problemas del desarrollo que habrá de resolver de alguna manera conforme vaya madurando. Erickson descubrió un resultado positivo y uno negativo en cada etapa, pensaba que una resolución poco sana de un problema podía deteriorar el desarrollo posterior. Por ejemplo, si un lactante no crea relaciones de confianza durante la infancia, puede resultarle difícil separarse de sus cuidadores en el segundo año de vida, lo que Erikson concluye que el ambiente social influye en la eficacia con que se satisfacen las necesidades del desarrollo en cada etapa.¹⁸



Esta teoría tiene lugar en ocho etapas distintas a lo largo del ciclo vital:

1. Confianza frente desconfianza; del nacimiento hasta los 18 meses
2. Autonomía frente a vergüenza y duda, niño de 2 a 3 años
3. Iniciativa frente a culpa, niño de 3 años a 5 años
4. Laboriosidad frente a inferioridad, niño de 6 a 7 años
5. Exploración de la identidad frente a la difusión de identidad, de los 7 a 20 años
6. Intimidad frente al aislamiento desde los 20 a los 40 años
7. Generatividad frente al estancamiento de los 40 hasta los 60 años
8. Integridad del yo frente a desesperación de los 60 en adelante¹⁷

Este trabajo se centrará únicamente en una etapa la cual está enfocada a los niños de 3 a 5 años.

Esta etapa corresponde a la 3 denominada: Sentido de iniciativa frente a culpa y miedo (niño de 3 a 5 años). Donde describe que los preescolares son muy espontáneos, pero deben darse cuenta de que no siempre pueden dejarse llevar por impulsos. Necesitan aprender a relacionar sus acciones con las ajenas. Pero si no se les permite tomar la iniciativa o constantemente se les recrimina lo que hicieron mal, adquirirán un fuerte sentido de culpa y se abstendrán de tomar la iniciativa, lo cual repercutirá en la autoestima del niño.¹⁸

2.1.1 Autoconcepto y autoestima

Harter define al autoconcepto como: las creencias, las actitudes, el conocimiento, y las ideas referentes a nosotros mismos. El sentido del yo también tiene un aspecto social: los niños incorporan en su autoimagen la comprensión cada vez mayor a como los ven los demás.^{18,19}



Durante la etapa preescolar, los niños se describen a sí mismos a partir de sus rasgos físicos, intereses, acciones y otros aspectos concretos. Por ejemplo, un niño de 4 años podría decir: “soy hombre y me gusta jugar con juguetes de soldados” esta tendencia a utilizar autodescripciones físicas refleja las habilidades del pensamiento concreto. Es decir, el niño de corta edad se describe basándose en atributos que ve, pero su comprensión del yo es muy limitada. ¹⁸

En esta etapa utilizan las comparaciones sociales para evaluarse a uno mismo, los preescolares se describen a partir de sus acciones, “puedo correr más rápido” en comparación de los niños escolares que tienden a hacer juicios comparativos de sus habilidades, “soy el que corre más rápido de mi clase”. En opinión de los teóricos, las comparaciones le sirven al niño para identificar sus características especiales y distinguirse de los demás.

Cooper Smith define a la autoestima como un juicio personal del valor, indica hasta qué punto alguien se cree capaz, importante, exitoso y valioso. Es una evaluación de nuestros rasgos, capacidades y características. ¹⁸

La autoestima generalmente se aumenta a medida que el niño obtiene éxito en las relaciones con sus compañeros y otros aspectos que le importan. Para la edad temprana tiende a ser todo o nada “soy malo” o “soy bueno”. El ambiente social influye en la autoestima, por ejemplo: si un niño en la escuela logra un buen rendimiento y éxito, suelen decir que tiene una mayor autoestima, de lo contrario, los niños a quienes se les coloca en grupos de habilidades bajas tienden a mostrar menor autoestima que los asignados a grupos de grandes habilidades. ^{18,19}

La autoestima de los niños no se basa necesariamente en la realidad, tienden a aceptar los juicios de los adultos. Las comparaciones también pueden disminuir el autoconcepto o la autoestima, cuando el niño se percibe menos capaz, menos socialmente competente o atractivo que sus



compañeros por otro lado los niños con alta autoestima suelen tener padres y maestros que los retroalimentaron en lugar de criticarlos, ayudando a controlar sus emociones.^{18,19}

2.1.2 Comprensión y regulación de las emociones

La capacidad para entender, regular y controlar los sentimientos es uno de los avances principales de la edad temprana, los niños que pueden entender sus emociones pueden controlar mejor la manera en que las muestran y ser sensibles a las que otros sienten. La autorregulación emocional ayuda a los niños a guiar su conducta y contribuye a la habilidad para llevarse bien con otros.¹⁹

Si bien, la teoría basada en la descripción que dio a conocer Erickson sobre la etapa preescolar en el desarrollo psicosocial, es fundamental para explicar y comprender el desarrollo del individuo y más puntualmente de los infantes de 3 a 5 años; también es necesario abordar dicho proceso desde el punto de vista que compete a lo cognitivo.

2.2 Desarrollo cognitivo. Teoría de Piaget

El enfoque cognitivo se centra en los procesos que permiten al individuo conocer, entender y pensar. Los psicólogos del desarrollo tratan de comprender cómo se procesa la información y cómo la forma de pensar del individuo influye en su conducta.¹⁷

La teoría cognitiva del desarrollo más influyente es la propuesta por Jean Piaget, quien optó no sólo por detallar cómo es el proceso del desarrollo, sino también por tratar de explicarlo. Considera que el desarrollo cognitivo es el resultado combinado de la maduración del cerebro y el sistema nervioso con la adaptación al ambiente.

Piaget consideró que el individuo atraviesa una secuencia continua e invariable de estadios, cada uno caracterizado por distintas formas de



organizar la información y de interpretar el mundo. Dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas:

- Período sensoriomotor (de los 0 a los 2 años), en el que se observan manifestaciones preverbales
- Período preoperacional (de los 2 a los 7 años), durante el cual se inicia la formación de los conceptos
- Período de las operaciones concretas (de los 7 a los 11 años), caracterizado por un pensamiento lógico
- Período de las operaciones formales (a partir de los 11 años), en el que hay un predominio del pensamiento abstracto y se pasa de las hipótesis a las acciones.¹⁷

Para los fines que se pretenden alcanzar en este trabajo solo se explicará la etapa preoperacional que fue definida por Jean Piaget: en la cual los niños todavía no están listos para realizar operaciones mentales lógicas. Se caracteriza por la generalización del pensamiento simbólico o capacidad representacional que surgió durante la etapa sensoriomotora.¹⁹

En la etapa preoperacional existen diferentes capacidades de comprensión, la cual pretende entender los aspectos más importantes.

2.2.1 La función simbólica

Es la capacidad para usar símbolos o representaciones mentales; palabras, números o imágenes a las que la persona ha atribuido significado. Sin símbolos la gente no podría comunicarse de manera verbal, hacer cambios, leer mapas o atesorar fotografías de seres queridos distantes.¹⁹

Los símbolos ayudan a los niños a recordar y pensar en cosas que no están físicamente presentes. Los niños preescolares demuestran la función simbólica por medio del incremento de la imitación, el juego de simulación y el lenguaje. La imitación diferida se basa en la representación mental de un



suceso observado antes en el juego de simulación, los niños pueden hacer que un objeto, como una muñeca, represente o simbolice otra cosa, como una persona.¹⁹

Por ejemplo: durante la atención odontológica existen técnicas de modificación de la conducta, una de ellas es la técnica decir-mostrar-hacer, su idea es familiarizar al niño mediante una aproximación al ambiente e instrumentos de la consulta dental.²⁰

Primero se explica al niño lo que se va a hacer, después se muestra cómo se va a llevar a cabo la técnica y posteriormente se realizará la técnica, en ocasiones algunos procedimientos permitirán al niño aplicarlo mediante algún muñeco de enseñanza, el cual le permitirá hacer una imitación diferida.²⁰ Figuras 3 y 4



Figura 4. Técnica Decir-mostrar-hacer ²⁰

Figura 3. Imitación diferida ²¹

2.2.2 Comprensión de la causalidad

Relacionan mentalmente dos sucesos, es decir, pueden pensar que una situación fue causa de su comportamiento, como una enfermedad asociada a un mal comportamiento. ¹⁹

Un ejemplo en relación a la salud oral, es cuando un niño no se cepilla los dientes, puede pensar que se le van a caer, aquí el Cirujano Dentista, tiene que orientar de manera adecuada al niño, informando de manera



sencilla las consecuencias de no cepillar los dientes, teniendo que hacerlo de manera correcta.

2.2.3 Comprensión de las identidades y categorización

La categorización requiere que el niño identifique las semejanzas y diferencias, usan esta capacidad para ordenar muchos aspectos de su vida, a partir de la cual clasifican a las personas como “buenas”, “malas”, “simpáticas”, entre otros.¹⁹

Esta característica es muy importante ya que los niños forman su propio criterio para categorizar, esta propiedad se utiliza en algunas estrategias que ayudara a desarrollar la capacidad de solucionar problemas.

2.2.4 Comprensión del número

La mayoría de los niños posee palabras para comparar cantidades, dicen que un árbol es más grande que otro o que una taza contiene más líquido que otra. Saben que, si tienen una galleta y reciben otra, tienen más galletas que antes y que si le dan una a otro niño, tienen menos galletas.¹⁹

A partir de los tres años y medio, la mayoría de los niños aplican de manera sistemática el principio de cardinalidad al contar. Es decir que cuando se les pide que cuenten seis objetos, los niños menores de tres años y medio tienden a recitar los nombres de los números, pero no dicen cuántos objetos hay en total. A los cinco años, la mayoría de los niños pueden contar hasta 20 y conocen los tamaños relativos de los números de 1 a 10. De manera intuitiva elaboran estrategias para sumar contando con los dedos o usando otros objetos.¹⁹

2.2.5 Aspectos inmaduros del pensamiento preoperacional

Una de las características principales del pensamiento preoperacional es la centración, esto es, la tendencia de concentrarse en un aspecto de la situación e ignorar al resto. De acuerdo con Piaget los preescolares llegan a



conclusiones ilógicas porque no pueden descentrarse, esto puede limitar el pensamiento de los niños pequeños en comparación a relaciones sociales físicas.¹⁹

Algunos ejemplos de centración son:

El egocentrismo es una característica de los niños que se concentran tanto en su propio punto de vista que no puede considerar el de otra persona.

La conservación es el hecho de que dos cosas permanecen iguales, aunque se altera su apariencia siempre que nada se añada o se elimine.

Por ejemplo, se ponen dos hileras iguales y paralelas de la misma cantidad de dulces, una vez vistas por el niño se aumenta el espacio entre los dulces de una hilera sin modificar el número, si se le pregunta, ¿Hay el mismo número de dulces en cada hilera o una de ellas tiene más? El niño responderá, “la más larga tendrá más”.¹⁹ Figura 5

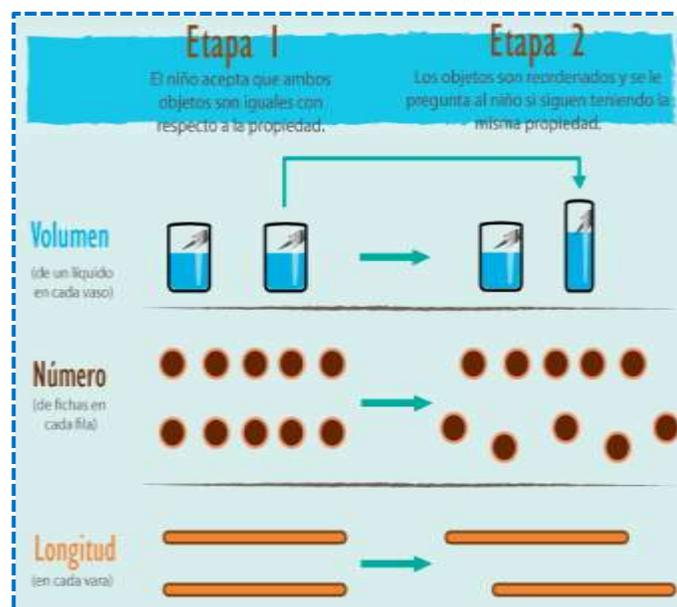


Figura 5. Experimento de conservación de la materia- Piaget²²



2.2.6 Teoría de la mente

Es la conciencia de la amplia variedad de estados mentales humanos y la comprensión de que otros poseen sus propias creencias, deseos e intenciones distintivas.

Los preescolares tienen también poca o nula conciencia de que ellos o los demás piensan en palabras, que “hablan consigo mismos dentro de su cabeza”

A los tres años, los niños se dan cuenta de que si alguien obtiene lo que quiere será feliz y que si no lo logra estará triste. Los niños de cuatro años empiezan a entender que la gente tiene diferentes creencias (correctas o equivocadas) acerca del mundo y que esas creencias repercuten en sus acciones.¹⁹

2.2.7 Enfoque del procesamiento de la información

La memoria de las experiencias de la niñez temprana rara vez es deliberada, los niños solo recuerdan los sucesos que les causaron una fuerte impresión. La mayoría de esos recuerdos conscientes tempranos parecen ser pasajeros.¹⁹

Durante la niñez temprana los niños incrementan sus niveles de atención, así como la rapidez y la eficiencia con que procesan la información y empiezan a formar recuerdos de larga duración. Los niños preescolares se desenvuelven mejor en el reconocimiento (identificar algo que se conoció antes) que el recuerdo.¹⁹

Casi nunca usan estrategias para recordar a menos que se les ayude, por lo cual resulta importante referir la teoría del desarrollo cognoscitivo de Vygotsky.



2.3 Desarrollo cognoscitivo. Teoría de Vygotsky

Vygotsky afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría, menciona que la sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.¹⁸

Vygotsky emplea el concepto de internalización, que consiste en construir representaciones internas de acciones físicas externas, es decir, que con la interacción social el niño puede adquirir habilidades para solucionar un problema y hacerlos suyos.

Asegura que el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo, distingue tres etapas; la primera etapa, es la del habla social, donde el niño se sirve del lenguaje para comunicarse. La segunda etapa, se refiere al habla egocéntrica, cuando comienza a usar el habla para regular su conducta y su pensamiento, la tercera y última etapa es la de habla interna, donde solo dirigen su pensamiento y su conducta en su cabeza.

Contribuyó con la zona de desarrollo proximal, refiriéndola como la brecha entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.¹⁸

Durante los apartados anteriores se han descrito algunas de las teorías que caracterizan la edad de 3 a 5 años, estas son formas que permiten evaluar y describir el desarrollo de los niños desde lo intelectual sin embargo existen características particulares de acuerdo a la edad.

2.4 Características del niño de 3 a 5 años

Es importante conocer el desarrollo de los niños desde sus habilidades finas y gruesas para poder realizar las tareas que se le puedan asignar, por tal



motivo hablaremos solo de dos habilidades importantes para abordar en el tipo de estrategias que en este trabajo se describen.

2.4.1 Habilidades motoras

El desarrollo de las áreas sensoriales y motoras de la corteza cerebral permite una mejor coordinación entre lo que los niños quieren y lo que pueden hacer. Los preescolares hacen grandes progresos en las habilidades gruesas, como correr y saltar.¹⁹

Las habilidades motoras finas, como abotonar camisas y dibujar, implican la coordinación entre el ojo, la mano y los músculos pequeños. La mejora de esas habilidades permite al niño asumir mayor responsabilidad en su cuidado personal.¹⁹

2.4.2 Desarrollo artístico

Los niños de dos años hacen garabatos, no al azar sino en patrones, como líneas verticales y zigzag. Los niños de tres años dibujan formas como círculos, cuadrados, triángulos, cruces y equis, y empiezan a combinar las formas en diseños más complejos. Por lo general, la etapa pictórica empieza de los cuatro a cinco años.¹⁹ Figura 6

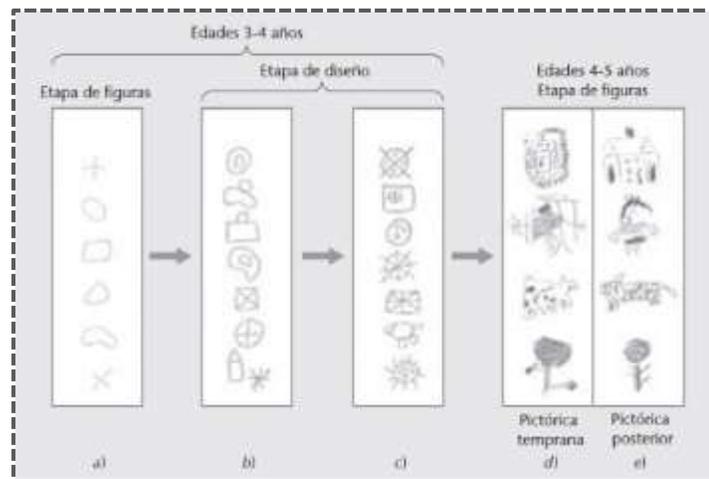


Figura 6. Desarrollo artístico ¹⁹



A continuación, se muestran unas tablas con algunas adquisiciones significativas correspondientes a cada año de edad. Tabla 1 y 2

EL NIÑO DE 3-4 AÑOS ADQUISICIONES SIGNIFICATIVAS
DESARROLLO SOCIAL-AFECTIVO <ul style="list-style-type: none">• Aún es muy individualista• Tiende a la independencia• Control total de esfínteres• Manejo de cubiertos• Ayuda a vestirse o lo hace solo• Demanda atención y aprobación• Agresión como respuesta a la frustración: el niño aprende que los actos agresivos no le sirven para la eliminación de la frustración.• Agresión por imitación• No comprende a sus compañeros de la misma edad• Les atribuye sus deseos y necesidades• Juego paralelo, discusiones y rivalidades• Tiene necesidad absoluta de estar con sus compañeros, imitarlos, ecenificar y cooperar en cierto grado.• Comienza a asimilar la leyes que rigen la vida intersocial, con una actitud progresivamente realista.
DESARROLLO DEL LENGUAJE <ul style="list-style-type: none">• Vocabulario de 900 a 1200 palabras• Entiende el 80% de las emisiones, incluso de los extraños• Complejidad gramatical parecida a la del lenguaje coloquial de los adultos• Incremento del tamaño de las frases• Usa las palabras como mediadoras, aun que comprende mas que las emplea• Hay que promover la adquisición de objetos en función del lenguaje.• El niño realiza preguntas para obtener respuestas.
DESARROLLO MOTOR <ul style="list-style-type: none">• MOTOR GRUESO<ul style="list-style-type: none">• Tiende al movimiento y a la acción• Desarrollo de la coordinación y del equilibrio• Corre armoniosamente, acelera y desacelera, describiendo curvas acentuadas• Salta con los pies juntos• Trepa: sube y baja escaleras alternando los pies• Monta en triciclo• Construye torres de 9 a 19 cubos• MOTOR FINO<ul style="list-style-type: none">• Control de la motricidad fina• Coje el lápiz adecuadamente• Es capaz de partir de un punto y llegar a otro mediante un trazo• Completa dibujos, cierra figuras abiertas• Aprende a recortar con tijeras siguiendo un trazo• Puede doblar un papel por la mitad
DESARROLLO COGNITIVO-PERCEPTIVO <ul style="list-style-type: none">• Percepción reaccionante ante los estímulos en su totalidad, no pone etiquetas verbales a sus elementos.• El desarrollo cognitivo depende en parte de la adquisición del lenguaje• Aprende mediante la imitación, el juego, dibujo y el lenguaje• Retiene tres números• Ejecuta tres órdenes sencillas• Integra mas de dos elementos dentro de un conjunto

Tabla 1. Características importantes de los niños de 3- 4 años ²³



EL NIÑO DE 4-5 AÑOS ADQUISICIONES SIGNIFICATIVAS

DESARROLLO SOCIAL-AFECTIVO

- Emplea hacer cooperativo en el juego
- Aun es agresivo y egoísta, pero comienza a aprender reglas de comportamiento
- Puede hacer pequeños servicios y ayudar a los adultos
- Posee sentido del humor, en referencia a lo absurdo, a lo exagerado, o bien a las disarmonias corporales, caída, movimiento desestructurados, caricaturas, gestos, etc.
- Rivalidad constante
- No se desenvuelve bien en grupos grandes
- Puede desplazarse en grupos: en fila, en círculo, etc.
- Control total de esfínteres
- Come sin ayuda, utilizando el tenedor.
- **Se peina y se lava los dientes**
- Es capaz de abotonar y desabotonar (comienza a vestirse solo)

DESARROLLO DEL LENGUAJE

- El 90% de los niños, logra hacerse entender por personas ajenas a la familia. Lenguaje casi adulto
- Durante este periodo puede pronunciar de 1300 a 1800 palabras, aun que puede comprender mayor número de ellas
- Fase de preguntas, con las que el niño pretende conocer la función de los objetos y su razón de ser
- Generalización mediada del lenguaje, puede utilizar la misma etiqueta verbal a distintos objetos y conser a los objetos por una etiqueta verbal
- Puede reconocer y adaptarse a un objeto o estímulo nuevo mediante una etiqueta verbal ya conocida
- Utiliza el lenguaje como juego
- Inventa palabras según las reglas para designar ciertas actividades

DESARROLLO MOTOR

• MOTOR GRUESO

- Corre con mas armonía
- Es capaz de descomponer los ritmos regulares de su paso
- Logra saltar por encima de un objeto
- Es capaz de lanzar un objeto por encima del hombro, alcanzado cierta distancia
- Intenta encestar

• MOTOR FINO

- Dobra un papel en diagonal
- Tiene dominio de picado
- Dibuja un círculo o una cruz
- Hace un trazo diagonal entre paralelas separadas un centímetro
- Puede hacer nudos sencillos
- Colorea formas simples con cierta precisión

DESARROLLO COGNITIVO-PERCEPTIVO

- El lenguaje es uno de los agentes primordiales del desarrollo cognitivo
- Es capaz de agrupar objetos para formar clases
- Aun es limitada la capacidad de sacar conclusiones lógicas
- Su comprensión está aún restringida a su percepción
- Emplea a orientarse temporalmente

Tabla 2. Características importantes de los niños de 4-5 años ²³



Los sujetos humanos son activos, que aprenden y construyen su mundo a través de sus propias acciones de pensamiento y que las estructuras cognitivas y estrategias de procesamiento en cada una de las etapas del desarrollo los conducen a seleccionar aquello que les es significativo y transformarlo de acuerdo con sus estructuras cognitivas. Esta actividad de interrelación con el ambiente, hace que los niños sean los constructores y conductores de su propio desarrollo.²⁴



3 ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD ORAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Como ya se mencionó anteriormente, la educación debe abocarse al desarrollo de la inteligencia y no a la simple transmisión de la información. Los educadores son los encargados de diseñar estrategias interactivas que promuevan aprendizaje, es conveniente planear estrategias que impliquen un esfuerzo de comprensión de significado y sentido, por tal motivo es necesario conocer algunos métodos importantes para generar una buena estrategia.^{4,25}

3.1 Contribución de las teorías del desarrollo a la educación

Los psicólogos educativos y los docentes están interesados en conocer cómo los autores mencionados abordan la problemática de las relaciones entre los factores socio-culturales y el desarrollo cognitivo, interrelación clave en la explicación de la educación y la inserción en la sociedad.²⁴

Vygotsky consideraba que la educación es indispensable para el desarrollo del niño, y el principal medio por el cual los niños aprenden a controlar su pensamiento y su conducta es el habla externa.¹⁸

Vygotsky recalcó que los adultos guían y apoyan el desarrollo intelectual del niño, Barbará Rogoff utilizó la expresión; participación guiada para describir la interacción del niño y de sus compañeros sociales en las actividades colectivas, la cual consta de tres fases, la selección y organización de las actividades para adecuarlas a las habilidades e interés del niño; adoptar el soporte y vigilancia de las actividades, brindando soporte a medida que el niño comience a realizar la actividad en forma independiente.¹⁸

Afirma que la enseñanza debe apuntar fundamentalmente no a lo que el infante ya conoce o hace, ni a los comportamientos que ya domina, si no



a aquello que no conoce, no realiza y no domina suficientemente. Es decir, debe de estar en constante exigencia.

En la perspectiva de Piaget, el método “aprender a aprender” debería ser la meta de la educación, de modo que los niños se conviertan en pensadores creativos, inventivos e independientes y que el conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales del niño.¹⁸

Estaba convencido de que los niños no pueden entender los conceptos y principios con solo leerlos u oír hablar de ellos. Necesitan la oportunidad de explorar, de experimentar, de buscar las respuestas a sus preguntas.

Por otra parte, Piaget afirmó que el aprendizaje se facilita al máximo cuando las actividades están relacionadas con lo que el niño ya conoce, pero al mismo tiempo superan su nivel actual de comprensión para provocar un conflicto cognoscitivo. El niño se siente motivado para reestructurar su conocimiento, cuando entra en contacto con información o experiencia ligeramente incongruentes con lo que ya conoce.¹⁸

También señaló que “ninguna actividad intelectual puede llevarse a cabo mediante acciones experimentales e investigaciones espontáneas sin la colaboración voluntaria entre individuos o entre los estudiantes”.¹⁸

Las posiciones expuestas por los diferentes autores sintetizadas en este trabajo, deberían ser consideradas por las instituciones escolares y para el educador, ya que ambos se convierten en mediadores del desarrollo de las funciones del desarrollo para generar un aprendizaje.²⁴

La necesidad de un cambio en el paradigma educativo ha hecho que en la actualidad se retomen técnicas educativas alternativas que fueron ideados por los que no aceptaban la educación tal y como la conocemos en la actualidad. como lo son método Kumon, método Doman, método Waldorf, y el más popular método Montessori del cual se hablará más a detalle.²⁶



3.2 Método Montessori

La primera médica italiana, María Montessori, se dedicó a la búsqueda de nuevos y mejores métodos para educar a los niños con discapacidades. Se sensibilizó especialmente con las condiciones en que se encontraban estos niños, encerrados y sin ningún tipo de estimulación sensorial más que las migajas que se les caían cuando comían.^{19,27}

Estaba convencida de que esta falta de estimulación era la causa de su comportamiento; así pues, empezó a trabajar con ellos, proporcionándoles objetos para manipular con sus manos, la vía a través de la cual podemos conocer el mundo que nos rodea. María Montessori consideraba la mano como el instrumento del ojo. Les ofreció materiales de madera, creados por ella misma y poco a poco, los niños empezaron a responder a sus esfuerzos.²⁷ Figura 7



Figura 7. Ejemplo de material didáctico Montessoriano.²⁹

El método Montessori, se basa en la creencia de que la inteligencia natural de los niños involucra aspectos racionales, espirituales y empíricos. Hace hincapié en la importancia de que los niños aprendan de manera independiente y a su propio ritmo mientras trabajan con materiales apropiados para su nivel de desarrollo y en tareas que ellos mismo eligen. Los maestros sirven como guías y los niños mayores ayudan a los más pequeños.^{19,27}



Comenzó aconsejando a los adultos que adoptaran un nuevo enfoque con los niños y trataran el período de la niñez como una entidad en sí misma, no simplemente como una preparación para la edad adulta. ²⁹

Estas características se pueden resumir en lo siguiente:

Todos los niños tienen una mente absorbente, pasan por períodos sensibles y etapas de desarrollo, quieren aprender y ser independientes y que todos los niños aprenden por medio del juego. ²⁹

Este último punto que habla sobre el juego es el que nos va a permitir emplear algunas estrategias en la cual nos apoyaremos.

3.3 El juego

El juego es un tipo de estrategia que se caracteriza por ser innato es una actividad de primera necesidad en el niño, que proporciona bienestar y le hace recrear su propia vida corrigiéndola según su idea, reviviendo sus placeres o sus conflictos, resolviendo y completando la realidad mediante la ficción, es una actividad en la que confluyen diversión y aprendizaje, mientras se juega se aprende. ^{2,30,31}

El juego genera placer, ya que jugar siempre es divertido, el niño o niña siente alegría, placer y comodidad para expandir su yo y descubrir las habilidades que mejor sabe hacer y con las que más disfruta, esto le permite dejar fluir las ideas libremente, enriquecer sus conocimientos, sus representaciones, sus motivaciones, sus intereses y contribuye a la formación de actitudes y de cualidades, a su desarrollo y crecimiento personal. Te puedes equivocar y ensayar cuanto necesites, sin miedo al error o a sus consecuencias. ^{2,32}

Se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo; es imaginario, es una experiencia cultural en la cual se realizan descubrimientos y se establecen normas. En la edad preescolar se



caracteriza por cierta forma de animismo: el niño da vida a los objetos inanimados; es una etapa de creatividad asombrosa aprovechando todo lo que tienen a su alrededor.³⁰ Figura 8



Figura 8. Animismo³³

La doctora Ana María Silverio realiza una clasificación en relación a las diferentes variantes que se pueden encontrar sobre el juego, ellos son: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y de roles o dramatizados, lo cual solo nos avocaremos en tres de ellos.³²

3.3.1 Juego de imitación

El primer año de vida el niño comienza a imitar los gestos, la risa, las frases habladas, entre otras cosas. Estas formas utilizadas por el niño son muy importantes para el conocimiento del mundo exterior que le rodea. A medida que el niño va creciendo utiliza esta forma jugada de manera más mecanicista y adaptada al mundo social en el que participa de una forma más activa.³⁴

En una simulación, el niño resuelve problemas, aprende formas, maneras, medios, técnicas, procedimientos, trata de entender las características de los fenómenos, cómo controlarlos o qué hacer ante diferentes circunstancias.



Muchos de los llamados juegos son en realidad simulaciones, por ejemplo, “jugar a papá y mamá”, así como jugar a “policías y ladrones”. Los juegos tienen carácter principalmente de entretenimiento, para cualquier observador desprevenido, sin entrar en el fondo del aprendizaje socializante que estos juegos implican.³⁵

Estas consideraciones inducen a señalar que los juegos tienen una enorme importancia educativa, ya que es una actividad que puede ser orientada por el educador y convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje.³⁵

En Odontología, existe una gama de juegos en la cual el niño puede interactuar, y hacer una simulación de situaciones que se presentan en la consulta dental. Un ejemplo de estos juguetes son: Barbie dentista y playmobil dentista, Figuras 9 y 10.



Figura 10. Barbie Dentista³⁶



Figura 9. Playmobil Dentista³⁷

Este tipo de juegos permite que el niño realice el rol de dentista; copia palabras o conceptos como: “¿Qué es la placa?, ¿Qué es el diente?”; además puede realizar procedimientos como: “¿Cómo cepillarse los dientes?”, hacer algún tratamiento; tomar actitudes como: mencionar cuántas veces al día tienen que lavarse los dientes. De esta manera ayuda a reforzar los nuevos hábitos que su dentista haya mencionado durante la consulta. Por



lo cual el especialista, tendrá que enfocarse en explicar la importancia de adquirir buenos hábitos de higiene bucal.

Lo más importante de este tipo de estrategia es que no es un juego con reglas, no existe un guion, ni número de personajes, el niño puede tomar el rol de dentista al igual que el de paciente.

Existe una gran variedad de juegos, designados a la simulación del odontólogo, sin embargo, una de las estrategias que puede utilizar el especialista es cuando se emplean peluches de enseñanza, los cuales son peluches de animales o personajes animados con fantomas o tipodontos dentales, en la que simulan la cavidad bucal. Figura 11



Figura 11 Peluche de enseñanza para Odontólogos ³⁸

Ventajas :

- ❖ Se puede cambiar el tipodonto y dientes, lo que garantiza la versatilidad.
- ❖ Fomentan la observación, aumentan la concentración y atención en el consultorio dental.



- ❖ Aumentan la autoestima y autoconfianza dentro del consultorio dental.
- ❖ Incitan a la imitación de roles a través de los cuales se puede enseñar.
- ❖ Favorece el desarrollo de la inteligencia.
- ❖ Excelente animador y motivador en pacientes pediátricos.
- ❖ Se pueden remover los dientes y mostrarlo parcialmente edéntulo.³⁸

Algunos de sus usos son:

- Técnica de cepillado. Figura 12
- Mostrar algunos tratamientos
- Ejemplificar el uso de aparatología.
- Manejo de conducta³⁸



Figura 12. Odontóloga mostrando la técnica de cepillado.³⁹

3.3.2 Juego de mesa

Son juegos que, por sus características y componentes, requieren ser jugados alrededor de una superficie plana normalmente suele ser una mesa.⁴⁰



Este tipo de juego, posee beneficios para el desarrollo de los niños, los cuales son:

- 1) **Psicomotricidad fina:** la realización de movimientos como manipular con el dedo pulgar un objeto pequeño, ayuda no solo para prepararse para dibujar y escribir, sino también para estimular a nivel neuronal. La manipulación de fichas en los juegos, hace que se trabaje este tipo de habilidad.
- 2) **Reglas del juego:** los niños aprenden a recordar y respetar los turnos generando sentimiento de paciencia, a seguir reglas condicionales, por ejemplo; tirar un dado y según la casilla en que se caiga, ejecutar otra acción, a tirar los dados y aplicar lo que dicen los mismos interpretando el símbolo que aparece (capacidad de asociación),
- 3) **Matemáticas:** Además del conteo (número de puntos ganados o casillas avanzadas), también asimilan el concepto de azar (como tirar un dado, no saber qué número podrás sacar), el concepto de resta visualmente (al ver la diferencia entre las fichas que tienen unos y otros). Además, el concepto de geometría figuras geométricas.
- 4) **Reforzar conocimientos:** Además de las matemáticas, según el juego también recordamos los colores, los animales, las partes del cuerpo.
- 5) **Socialización:** Jugar con otros niños o con algún adulto mayor ayuda a los niños a estrechar lazos. También implica un trato de igual a igual, ya que todos los jugadores atienden a las mismas normas y ello fomenta la autoestima.
- 6) **Toma de decisiones:** los niños aprenden a decidir qué elecciones tomar de entre las distintas opciones que el juego le da, que pueden ser más o menos en número y en complejidad (qué carta



elegir, a qué enemigo atacar). Implica, además, responsabilizarse de las mismas y de sus consecuencias.

7) Visión espacial: Hablamos desde montar el tablero cuando es un puzzle hasta localizar piezas en un espacio delimitado o entender en qué dirección se mueven las fichas.

Las características que debe presentar los juegos de mesa para los niños de 3 a 5 años son:

- ❖ Que no requiera de lectura. A esta edad, la lectura en los niños es muy vaga por lo cual los juegos empleados solo es recomendable agregar pequeñas palabras para que el niño identifique letras y números que pueda asociar con imágenes.
- ❖ Que tenga una duración corta. Los juegos de larga duración no entretienen a los niños, es importante que el juego sea, breve y divertido.
- ❖ Que incluya personajes: a los niños les gusta los personajes fantásticos, o personajes animados, lo cual atrae su atención.⁴¹

Los juegos de mesa indicados para los niños de 3 a 5 años son: serpientes y escaleras, juego de la oca, domino, rompecabezas. memorama y lotería, por mencionar algunos. En los siguientes apartados se desarrollan los juegos que tienen preferencia los niños y que pretenden un mejor aprendizaje.

3.3.2.1 Rompecabezas

Los rompecabezas o puzzles son piezas comúnmente planas que combinadas correctamente forman una figura o una escena. Para esta edad las piezas deben ser de 6 a 10 e ir aumentando su número a medida que ellos mejoran su destreza. Deben contener dibujos de objetos familiares, animales, personas o personajes animados. sirven como medio de enseñanza, así que pueden tener formas, colores, números y el alfabeto.⁴²



Sirven para:

- Desarrollar la motricidad fina
- Desarrollar la capacidad de atención y observación
- Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis
- Desarrollar la capacidad de toma de decisiones
- Desarrollar la capacidad espacial
- Desarrollar la capacidad de socialización

Su utilización favorece:

- La estructuración espacial
- La memoria visual
- La integración y desintegración parte-todo ²³

En Odontología se pueden considerar diversos temas tales como

- Técnica de cepillado. Figura 13
- Mostrar algunos tratamientos
- La consulta en el Dentista
- Alimentos favorables, entre otros

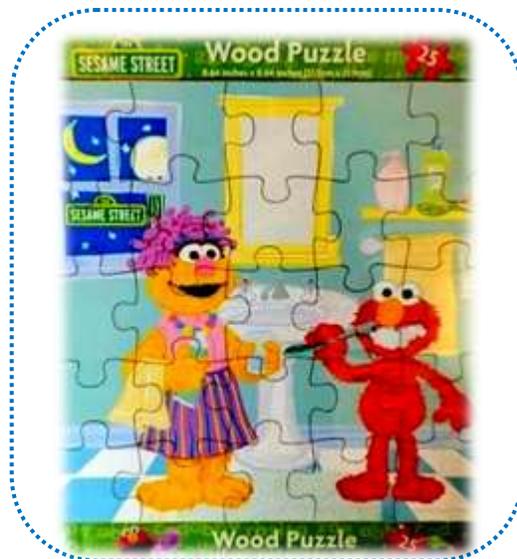


Figura 13. Rompecabezas de Plaza Sésamo lavándose los dientes ⁴³



3.3.2.2 Lotería

Son juegos constituidos por una plantilla base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes y su respectivo nombre. Esta acompañada por pequeñas tarjetas con imágenes relacionadas con los casilleros de la plantilla base.

Se reparte una plantilla por jugador. Las fichas pueden colocarse en una bolsa o boca abajo al alcance de todos los jugadores. Uno de los participantes tomará una tarjeta y la mencionará en voz alta, si la imagen se corresponde con una de las que tiene en su tablero, coloca sobre ella una ficha (frijol, lentejuela, entre otros). Se continúa con esa dinámica hasta que todos puedan completar su tablero o hasta que uno logre a completarlo.⁴⁴

Sirven para:

- Desarrollar la motricidad fina
- Desarrollar la capacidad de atención y observación
- Desarrollar la capacidad de socialización
- Respetar las reglas
- Reforzar conocimientos

Su utilización favorece:

- La memoria visual
- La Coordinación ojo-mano
- La nueva adquisición de conocimientos de lecto-escritura
- La integración y desintegración parte-todo ²³

Como estrategia para el Odontólogo su finalidad es:

- Conocer e identificar los diferentes auxiliares de limpieza dental, tales como el cepillo, la pasta, el hilo dental, el juguete bucal entre otros



- Conocer e identificar algunas herramientas que ocupa el odontólogo tales como: el espejo, el explorador, la pieza de alta, el sillón dental, el odontólogo, entre otros.
- Conocer e identificar los estatus del diente como: caries, diente sucio, diente sano, así como las bacterias, entre otros. Figura 14



Figura 14. Lotería con tema Odontológico⁴⁵

3.3.2.3 Serpientes y escaleras

Consiste en un tablero con casillas numeradas y cuadriculadas, cada cuadro tiene una imagen que por sí sola no tiene mucha relevancia pero que juntas dan un mensaje, se representan varias “escaleras” y “serpientes”, cada una conectando dos cuadros de tablero específicos formando la narrativa grafica.⁴⁶



El juego tiene una enseñanza moral. Las escaleras representan las recompensas de las virtudes y las serpientes los castigos de los vicios o malas acciones.⁴⁶ Figuras 15 y 16

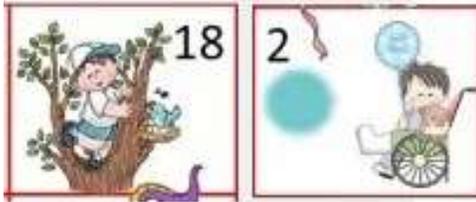


Figura 16. Secuencia de un niño que trepa un árbol y termina fracturado, en caso de serpiente ⁴⁷

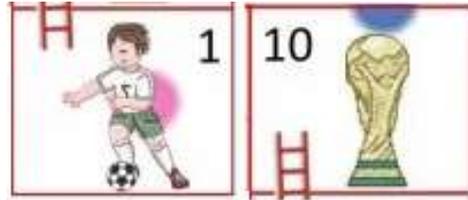


Figura 15. secuencia de un niño que practica deportes y su recompensa es un trofeo, en caso de escalera⁴⁷

El objetivo del juego es pasar por el tablero con una ficha, de acuerdo al número que marque el dado, desde el inicio (cuadro inferior, N°1) hasta el final (cuadro superior), ayudado o impedido por las escaleras y las serpientes, respectivamente. ⁴⁶

Sirven para:

- Desarrollar la motricidad fina
- Desarrollar el lenguaje visual a través de la comprensión de secuencias
- Desarrollar las habilidades de comunicación
- Desarrollar la capacidad espacial
- Aprender a respetar reglas

Su utilización favorece:

- La creación artística
- La observación de secuencias
- La descripción y narración de hechos
- La adquisición de aptitudes positivas hacia la lectura
- Conocer la causa-efecto



Como estrategia en odontología puede contener temas como:

- La importancia de la higiene dental
- Diferentes auxiliares de higiene dental
- Enfermedades de la cavidad oral
- La alimentación sana
- Salud y bienestar, entre otros. Figura 17



Figura 17. Juego de Serpientes y escaleras con el tema de Salud y bienestar ⁴⁸

3.3.3 Juego didáctico

El juego didáctico es una estrategia que posee un objetivo educativo, su estructura incluye momentos de reflexión, de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza, cuyo objetivo por parte del jugador es hacer suyos los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. ⁴⁹

El juego didáctico está adecuado para usar intencionalmente recursos o material didáctico que son todos aquellos objetos, instrumentos, etc. Con los que el niño puede relacionarse en su entorno escolar, independientemente de que hayan sido elaborados o no con fines educativos. Se trata de recursos que pueden ser utilizados en el aula o en un



centro con finalidad educativa como lo son: Fomi, cartulina, hojas de papel cartón, madera, pintura, pinceles, plastilina, materiales de desecho, sellador, plantillas y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo, entre otros. ^{49,50}

En esta estrategia domina una metodología lúdica que además de ser divertida, proporciona placer y bienestar, por un lado y por el otro, genera descubrimientos, promueve aprendizajes, favorece la socialización entre iguales y permite el progreso de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos, un ejemplo son las tablas cromáticas o circuitos de motricidad.
- Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos, un ejemplo son el canto y la expresión corporal.
- Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas, un ejemplo son los cuentos, los chistes y las adivinanzas.
- De la dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, en especial de escritura y matemática, un ejemplo en el área de las matemáticas son contar botones, colocar cierto número de taparrosas en la casilla del número correcto. ^{49,50}

Entre estos juegos se pueden encontrar: ensartables, juegos de manualidades, entre los que destacan el manejo de plastilina, actividades con material reciclado, actividades con pintura, dibujo libre, juegos gráficos



como el franelógrafo, el cartel, juegos impresos como el cuento, las revistas, los libros con fichas de trabajo o ilustrados, así como juegos mixtos como las canciones, videos y películas. Entre otros.⁵¹ Figura 18



Figura 18. Ejemplos de materiales Didácticos⁵²

3.3.3.1 Dibujo, juego simbólico.

Este tipo de juego puede apoyar sus habilidades técnicas en desarrollo, donde el niño agrupa un espacio de diversos elementos de sus experiencias, sus ideas y sentimientos, para interpretarse a sí mismo y al mundo que lo rodea.⁵³

Puntos importantes para el niño en la estrategia:

- ❖ La mejor estrategia para lograr un aprendizaje significativo en el arte es la demostración del docente: explicar al niño cómo lo haría, pero al momento de hacer arte, debe dejarlo libre.
- ❖ Permitir al niño disponer de su espacio para dibujar, con suficiente iluminación y variedad de materiales o instrumentos de dibujo.



- ❖ En lo posible, hay que permitir al niño expresarse libremente, sin imponer modelos o conductas supuestamente adecuadas. Es necesario respetar su dibujo, esto aumenta su autoestima y lo estimula a buscar soluciones propias a sus necesidades en otras áreas.
- ❖ Es mejor evitar cualquier juicio sobre el trabajo creativo de los niños, por lo que es importante no tratar de escribir sobre los dibujos o calificarlos con nota. Cualquier trazo hecho sobre la hoja donde el niño ha trabajado constituye una invasión a su espacio creativo, una falta de respeto.
- ❖ No importa si se crea o no cuán acertados están las obras del niño, siempre son expresivas y por lo tanto son el resultado de un sentimiento, por eso se debe mostrar a los demás y comentar con respeto. ⁵⁴ Figura 19



Figura 19. Niña dibujando ⁵⁵

Sirven para:

- Desarrollar su motricidad fina
- Desarrollar su capacidad espacial
- Desarrollar la creatividad
- Desarrollar la capacidad de socialización
- Refuerzo de conocimientos



Su utilización favorece:

- La estructuración espacial
- La memoria visual
- Creación artística
- Descripción de imágenes
- Aumento de la autoestima
- Conocer la maduración y su personalidad.

Como uso en Odontología pueden contener diferentes temas, pues es una estrategia sin reglas y de tema libre, sin embargo, se pueden emplear planillas de dibujos que cuentan con el mismo objetivo, pero con un mensaje gráfico, algunos pueden contener pequeñas frases, como “Cuida tus dientes”, “Cepilla tus dientes 3 veces al día”, “Visita tu odontólogo” entre otros. Figura 20



Figura 20. Ejemplos de planillas de dibujos ⁵⁶

3.3.3.2 Fichas de trabajo

De acuerdo al apartado anterior, se entiende que el niño “aprende haciendo”, este tipo de actividad es parecido al dibujo con una serie de actividades o indicaciones. Las fichas de trabajo ofrecen al niño no solo la formación



holística, si no también ser partícipe de su propio proceso de formación. Por tal motivo pueden conducir al niño a crear, experimentar, jugar, modificar y cambiar, entre otras cosas. Donde descubren que les gusta, que les resulta más interesante y de qué manera se puede desarrollar cierto trabajo.⁵⁷

Sirven para:

- Desarrollar la motricidad fina
- Desarrollar la capacidad de atención y observación
- Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis
- Desarrollar la capacidad de toma de decisiones
- Desarrollar la capacidad espacial
- Desarrollar la creatividad
- Reforzar conocimientos
- Desarrollar la capacidad de socialización

Su utilización favorece:

- La memoria visual
- La Coordinación ojo-mano
- La creación artística
- Descripción e interpretación de imágenes
- La nueva adquisición de conocimientos de lecto-escritura, lógico-matemáticas y reconocimiento de objetos
- La preparación de actividades más complejas en un futuro
- Adquisición de nuevos hábitos y actitudes

Como uso de la estrategia en odontología, las fichas de trabajo tendrán las características ya antes mencionadas, por lo que solo se observan fichas con fines educativos, pero con mensajes gráficos con temas como: hábitos de higiene bucal y/o corporal y hábitos alimenticios, así como también habrá en ellas personajes importantes en el ámbito odontológico



como el hada o el ratón de los dientes, entre otros, que son parte fundamental de la estrategia pues ayudan a la motivación al aprendizaje, y por ende aunque solo tenga fines educativos es atractiva para los niños preescolares. Figura 21

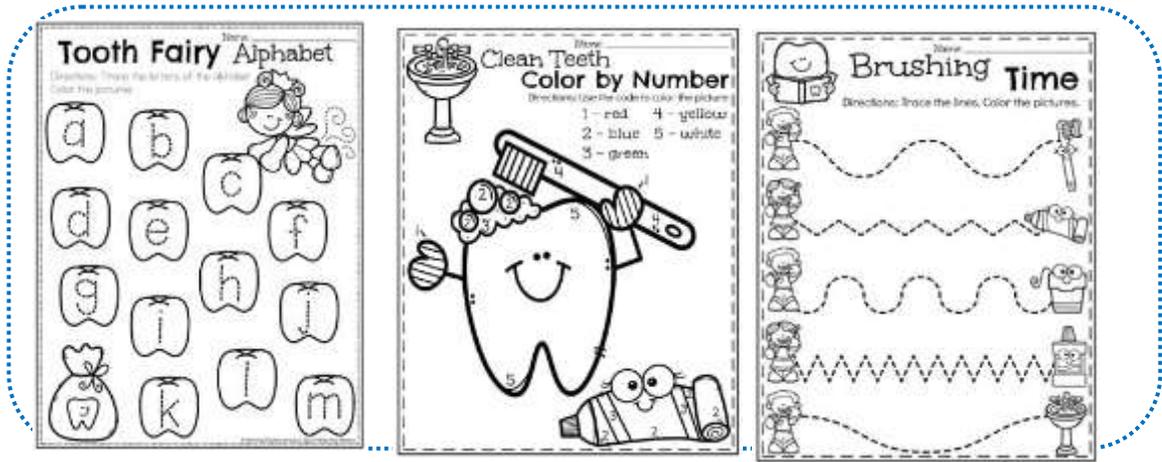


Figura 21. Ejemplos de fichas de trabajo ⁵⁷

Una de las ventajas de esta estrategia, es que permite que algunas fichas sean enmicadas para su protección y así utilizarlas cuantas veces lo permita, en ellas se pueden utilizar materiales didácticos, como la plastilina, tela para pegar, bolas de algodón, mini bocks, entre otros. Figura 22



Figura 22. Ejemplos de fichas de trabajo para enmicar⁵⁷



3.3.3.3 Libros ilustrados interactivos y didácticos.

Los libros ilustrados son el tipo de libro más común que los adultos leen a los niños de preescolar, se definen como libros para niños que narran una ficción literaria, siguiendo una estructura común, presentación de un problema, intentos de resolverlo y una solución final. Este tipo de libros tanto como el texto y las imágenes son fuentes de información y conocimiento y estímulos para el dialogo, al fijarse en las imágenes reflejan lo que dice el texto.⁵⁸

Tiene como objetivo aumentar la experiencia psicológica en los niños, por un lado, funciona como espejos, ayudando a reflejar, reconocer, identificar los propios sentimientos, emociones e ideas y por otro lado cumplen su función de ventanas, al permitir acceder y mostrar nuevas perspectivas, ayudándolos a fomentar el autocuidado y el cuidado de otros, como los objetos, las plantas, animales y personas.⁵⁸

Esta estrategia es una actividad colectiva, de mutua satisfacción entre adultos y niños, donde involucra un cambio en los roles del adulto y del niño al leer el libro, El adulto agrega información, hace preguntas y estimula al niño a dar explicaciones y descripciones más sofisticadas a esto se le llama a lectura temprana compartida donde no solo escuchan la lectura si no también pueden mirar lo impreso y las imágenes, y se denomina “temprana”, porque a esta edad los niños aun no aprenden a leer por sí solos.⁵⁸ Figura 23



Figura 23. Niña y mamá leyendo un libro⁵⁹



Sugerencias para esta estrategia:

- ❖ Conversar con los niños sobre lo que ellos están viendo y lo que le interesa.
- ❖ Responder positivamente a lo que el niño dice.
- ❖ Respetar el momento en cuanto el niño decida cambiar de página, pues es el momento en el que el niño interpreta las imágenes.
- ❖ Los niños disfrutan historias cortas, simples, con repeticiones, con imágenes que están directamente relacionadas con la historia.
- ❖ Leer de manera interactiva, motivar al niño a que vaya más allá de la información haciéndole preguntas, ¿Cómo crees tú que se sentía el personaje?, ¿Qué crees tú que habrá pasado si...?
- ❖ Siempre mantener la paciencia, dedicarle su tiempo, mostrar interés
- ❖ Enseñar la importancia de cuidar los libros para que otros puedan usarlos o cuando el niño lo requiera.⁵⁸

Sirven para:

- Desarrollo de la alfabetización
- Desarrollo de la capacidad de toma de decisiones
- Desarrollo de la motricidad fina
- Desarrollo de la coordinación mano-ojo
- Desarrollar la capacidad de atención y observación
- Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis
- Desarrollo del lenguaje visual
- Desarrollo de la capacidad de socialización

Su utilización favorece

- La creatividad, la imaginación y la fantasía
- El interés por investigar



- Adquirir información específica sobre un tema
- La adquisición del lenguaje de los niños
- La adquisición de nuevas palabras
- La narración y descripción de los hechos
- La lectura. Figura 24



Figura 24. Niños leyendo un libro⁶⁰

Como uso de la estrategia en odontología se mencionan algunos títulos de libros adecuados para esta edad. Algunos de estos libros son:

¡A limpiarse!

Es un sencillo álbum infantil orientado a que los niños aprendan las rutinas básicas de higiene de una manera divertida y natural. En la que sus protagonistas Coco y Tula aprenden a dejar el pañal o el chupete, a vestirse o a ayudar en tareas básicas. Cada libro incluye una tabla semanal y adhesivos para que los niños y niñas comprueben sus progresos día a día. Y, si consiguen el objetivo propuesto, consiguen un premio. ⁶¹ Figura 25



Figura 25. libro ¡A limpiarse! ⁶¹



Puedo limpiarme los dientes

En este libro, Caillou ayuda a los niños, acompañándolos en los pasos más importantes de su desarrollo y compartiendo experiencias clave de la infancia. Cada día su mamá le cepilla los dientes. Usa una pasta de dientes especial y hace suaves círculos hasta que quedan muy limpios. Pero, un día, Caillou decide que ya puede lavarse los dientes él solito.

Con este libro, los niños aprenden, la importancia de cepillarse los dientes y que lo pueden hacer solos. Además, incluye un cepillo con el personaje. ⁶² Figura 26

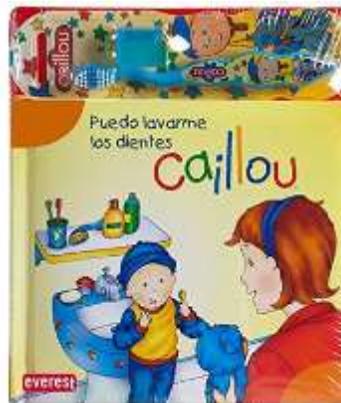


Figura 26. Caillou, puedo lavarme los dientes ⁶²

Ready, set Brush!

Incluso los monstruos necesitan lavarse los dientes para mantenerse sanos y fuertes. Elmo, Zoe y sus amigos les muestran a los niños lo fácil que es cuidar sus dientes. Las solapas para abrir, las ruedas para girar y las divertidas ventanas emergentes ayudan a ilustrar los elementos de la higiene bucal: aplicar pasta de dientes, cepillarse, enjuagarse, así como visitar al dentista.

Este libro interactivo y didáctico, es una de las estrategias que atrae a los niños, porque no solo usa personajes que ellos conocen, si no que les permite también realizar el juego de simulación, sin embargo, una de las



desventajas de este libro, es que solo se presenta en inglés, por lo que la lectura solo la hará el odontólogo.⁶³ Figura 27, 28, 29, 30

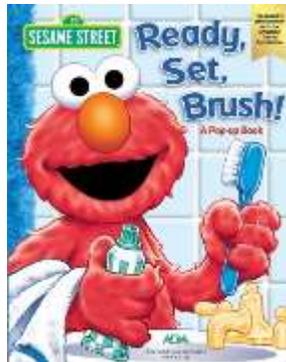


Figura 30. Libro Ready, Set, Brush;⁶³



Figura 29. Elmo muestra la cantidad de pasta que debe colocarse⁶³



Figura 28. Zoé va al dentista⁶³

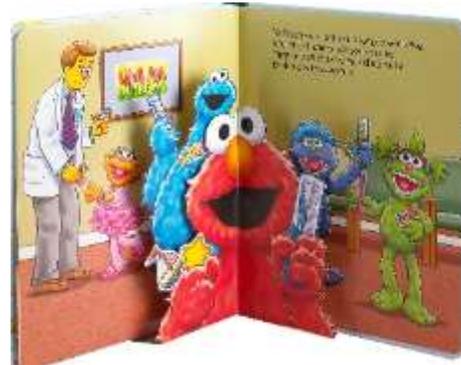


Figura 27. Elmo y sus amigos salen del dentista con cepillos de dientes⁶³

¡A

lavarse los dientes ¡

Este libro usa ilustraciones para cubrir todos los aspectos de la higiene bucal. Se contestan preguntas comunes que tienen los más pequeños sobre el cuidado dental, como ¿Cuántas clases de dientes tengo? ¿Cómo hay que cepillármelos? y ¿Cuántas veces al día debería cepillarme los dientes? Demostrando a los niños cómo mantener sus sonrisas blancas y brillantes.



Este libro cuenta con materiales didácticos incluidos, que pueden sacar y utilizar en el libro, lo cual permite el juego de simulación, es un libro interactivo y didáctico. ⁶⁴ Figuras 31, 32, 33 y 34



Figura 34. ¡A lavarse los dientes! ⁶⁴



Figura 32. Parte del libro donde se muestra el cepillo y un niño con la lengua de fuera ⁶⁴



Figura 31. Niña utilizando el hilo dental con el personaje del libro ⁶⁴



Figura 33. Parte del libro donde se muestra el almacén de baño y los pasos para cepillarse los dientes ⁶⁴

3.3.3.4 Libros ilustrados. Cuento

El cuento es una narración literaria, oral o escrita, de extensión variable, en la que se relatan con un esquema imitando parecido al modelo original, que incluyen experiencias, sueños, hechos reales, es decir, lo fantástico y/o real, de forma intencionadamente artística, con dos objetivos fundamentales: divertir y enseñar. ⁶⁵

Los cuentos hacen imaginar un mundo fantástico donde todo es posible y se establecen relaciones con la naturaleza y los animales, y la



realidad viviente del niño, juega un papel fundamental en su formación integral pues el niño se identifica con los personajes de los cuentos, experimentando así sentimientos de justicia, fidelidad, amor, valentía como un gozoso descubrimiento de la aventura de vivir. ⁶⁶

Sirve para formar la personalidad, el carácter y la vida de los niños y las niñas que mañana serán adultos. Los cuentos muestran lo bueno y lo malo, lo que verdaderamente vale y lo que corrompe. Estas contradicciones permiten, por otro lado, a los niños y niñas adoptar modelos como prototipos ideales. De esta forma se puede afirmar que el cuento:

- ❖ Responde a las necesidades de magia que demandan los niños en contraposición al mundo real.
- ❖ Significa un momento de diversión que debe estar emparentado con la dramatización, lo que supone una participación activa por parte de los niños, esto contribuye a vencer la timidez.
- ❖ Nace como un género oral destinado a ser memorizado y transmitido
- ❖ Es un texto corto pero completo y muy divertido
- ❖ Es un relato maravilloso que contiene cantos, poemas, expresiones líricas, por lo que integra varios géneros.
- ❖ Satisface el deseo de saber y proporciona enseñanzas de una manera concreta, atractiva y accesible. ⁶⁶

Para los niños de tres años: Las ilustraciones siguen siendo más importantes que los textos. Al niño le parece natural que los objetos estén animados, hablen y actúen como personas. Los niños viven con gran entusiasmo las imitaciones y repeticiones. Figura 35



Figura 35 Niña de tres años leyendo un cuento ⁶⁷



Para los niños de cuatro años: Los temas favoritos son los de reyes y princesas, magos, hechiceros, gigantes, entre otros. Se dan situaciones en las que el héroe debe superar muchos obstáculos y lo hace con hechos sobrenaturales. Estas historias favorecen el desarrollo psíquico del niño.

Para los niños de cinco años: los cuentos favoritos son los de aventuras reales con niños como protagonistas. También les gustan las historias de animales como gatos, caballos o perros. Los dibujos son sustituidos por ilustraciones y fotografías muy detalladas que parezcan reales. Los niños a esta edad ya valoran la justicia, el premio al bien y el castigo al mal y crean sus propios cuentos. ⁶⁶

Su utilización pretende los mismos objetivos que un libro ilustrado interactivo, permite los mismos desarrollos y favorece las mismas aptitudes. Como uso de la estrategia en odontología se pueden abordar diferentes temas pues es una estrategia que puede desarrollar diferentes títulos de cuentos, si bien con fines a este trabajo se mencionaran algunos, tales como:

El sapo dentado

Este cuento habla de un sapo, que gracias a un mago él tiene dientes, pero no los cuida, no los lavaba y comía muchas golosinas, durante el tiempo se fueron dañando sus dientes y poco a poco se le fueron cayendo, y no tuvo la oportunidad de poder decirle al mago que le regresara sus dientes, pues ya no podía hablar. ⁶⁸ Figura 36



Figura 36. Cuento el sapo dentado ⁶⁸



Peppa va al dentista

En este cuento Peppa, George y el Sr. Dinosaurio van al dentista. Es la primera vez que George va, y está un poco nervioso. El dentista le ayuda un poco a que se sienta más seguro, y así podrá dejarse atender.⁶⁹ Figura 38



Figura 37. Peppa va al dentista ⁶⁹

Como enseñar a tu cocodrilo a lavarse los dientes

Sirve para enseñar a los niños como lavarse los dientes, tomando como referencia el cocodrilo, mascota de una niña llamada Lola. El cocodrilo no quiere lavarse los dientes después de comer, pero Lola lo convence. Finalmente, Lola se siente orgullosa de que cocodrilo tenga una hermosa sonrisa. ⁷⁰ Figura 39



Figura 38. Cómo enseñarle a tu cocodrilo a lavarse los dientes ⁷⁰



CONCLUSIONES

La Educación para la Salud juega un papel importante para transmitir conocimientos, con estrategias que plantea promoción a la salud que ayudan a modificar actitudes pues el individuo participa en un proceso de enseñanza y aprendizaje. Es más fácil educar para prevenir que curar.

El educador para la salud tiene que conocer las características y etapas de desarrollo en la que los niños se encuentran con finalidad de aprovecharlas y utilizar estrategias adecuadas que lo lleven al éxito en los resultados.

El juego favorece el desarrollo integral de niños y niñas en especial a los niños de temprana edad, favorece el desempeño escolar, además de la creatividad, la imaginación, el niño que juega es un niño curioso, un niño que se asombra, que busca, y esa búsqueda es el inicio de su posterior interés investigador, de su afán científico, de observación y experimentación.

Gracias al juego implementado como estrategia de aprendizaje en la promoción de la salud bucal en la primera infancia genera un aprendizaje significativo, permitiendo de manera divertida adquirir conocimientos, debido a que en esta edad se adquieren los primeros hábitos de salud e higiene, esto permitirá una mejor salud y una calidad de vida mayor.

La educación para la salud debe estar integradamente en los planes y programas de estudio de los escolares de acuerdo a la edad, con estrategias que los motiven a tener una buena salud bucal, la cual perdurará durante toda su vida.

El Cirujano Dentista como educador para la salud, tiene que identificar diversas estrategias de aprendizaje, con el propósito de emplearlas en los pacientes pediátricos y de esta manera tener mayor éxito en sus tratamientos y en la adquisición de hábitos en beneficio de la salud, ya que el profesional



influye en sus comportamientos por ser un modelo o como educador sanitario. Por lo tanto, se pueden utilizar estrategias que el niño ya conoce o que lo hace sentir cómodo, como son las estrategias lúdicas, esto potencializará a un mejor los resultados, pues no solo genera un aprendizaje, si no creara un lazo de confianza entre el niño y el Cirujano Dentista.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Castejón JL. Teorías conductistas del aprendizaje. En: Univeritario C. *Psicología de La Educación*. San Vicente; 2010. p.45-46.
2. Prados Gallardo M del M. El pensamieno estratégico: el uso de las esrategias de aprendizaje. En: Piramide. *Manual de La Psicología de La Educación:Para Docentes de Educación Infantil y Primaria*. 2a ed. Madrid; 2016.p. 68-78.
3. Bueno JA. Educación. En: *Psicología de La Educación Aplicada*. 2ª. Madrid: CCS; 2001.
4. Kohler Herrera J. Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit*. 2005;(11). p. 25-34.
5. Sifuentes Valenzuela MC. Educación para la Salud. En: Moderno. M, ed. *Promocion y Educacion Para La Salud En Odontología*. México; 2014. p. 11-16.
6. Organización Mundial de la Salud. OPS/OMS | Proceso vivencial de aprendizaje. Publicado 2015 [Febrero 16, 2020] , disponible en : https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10903:2015-proceso-vivencial-aprendizaje&Itemid=42210&lang=es. Published 2015.
7. Suárez Díaz R. *La Educación : Teorías Educativas, Estrategias de Enseñanza- Aprendizaje*. 2a ed. México: Trillas; 2002.
8. López Gil E. Promocion de la salud Glosario. Publicado en Enero 1998. [Febrero 16, 2020] . disponible es en: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67246/WHO_HPR_HEP_98.1_spa.pdf;jsessionid=674234387D9E9CB51D2FF4A59D259027?sequence=1.
9. Zimbron Levy A. Salud, enfermedad y prevención. En: Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias, ed. *Odontologia Preventiva : Conceptos Basicos*. Morelia; 1993:p. 15.
10. García Gonzalez P. *Educacion Infantil : Desarrollo Del Niño de 0 a 6 Años*. Malaga: Educadores, Universidades de Andalucia : Grupo de Investigacion de Educacion Infantil y Formacion de niños; 1998.
11. Elena Inocente-Díaz M, de María Pachas-Barrionuevo F. Educación para la Salud en Odontología. *Rev Estomatológica Hered*. 2012;22(4):232-241.
12. Coll Slvador C. Concepciones y tendencias actuales en psicología de la educación. En: Alianza. *Desarrollo Psicológico y Educación*. 1a ed. Madrid; 1991. p. 41-42.
13. Mauricio Legendre. Convención sobre los derechos del niño. UNICEF. Publicado en 1989. [Febrero 18, 2020]. Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
14. Hoffman. *Las Etapas Del Desarrollo*. México; 1997.
15. Razo M. Desarrollo en etapa Preescolar. *Revista Inspira*. 2015. [Febrero 18, 2020].



disponible es: <https://www.isb.edu.mx/desarrollo-en-etapa-preescolar/>.

16. Denta-tips. En México, 9 de cada 10 niños tienen caries: Asociación Dental Mexicana. publicado en Junio 2019. [Febrero 22, 2020]. Disponible en: <https://www.odontologos.mx/pacientes/noticias/3078/en-mexico-9-de-cada-10-ninos-tienen-caries-asociacion-dental-mexicana. uhbX>
17. Correal M. Psicología del desarrollo. *Fundam Psicol.* 2017:267-294. doi:10.33132/9789585459632
18. Judith L. Meece. Desarrollo cognositivo:las teorías de Piaget y Vigotsky. En: *Desarrollo Del Niño y Del Adolescente, Compendio Para Educadores*. 1a ed. Graw-Hill, Mc interamericana; 2001:p.99-141.
19. Papalia DE. Niñez temprana. En: McGraw-Hill Interamericana, ed. *Desarrollo Humano*. 12a ed. ; 2012: p. 212-250.
20. Boj Quesada JR. Control de la conducata en el paciente odontopediátrico. En: Ripano S.A., ed. *Odontopediatría; La Evolucion Del Niño Al Adulto Joven*. 1a ed. Madrid; 2011: p.114-115.
21. Alba Lilia Brambila. Visor web en línea de Instagram. PicoMico. publicado en 2018[Febrero 27, 2020] . Disponible en: <https://www.picomico.com/tag/decirmostrarhacer>.
22. Vergara C. Etapa de las operaciones concretas. Actualidad en psicología. Publicado en 2017 [Febrero 26, 2020] Disponible en : <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-de-las-operaciones-concretas/>.
23. Gallego Ortega JL. Desarrollo general infantil. En: ALJIBE, *Educacion Infantil*. 2a ed. Granada; 1998. p.165-184.
24. Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*. 2000;3(9). p. 30-37.
25. Chaves Salas AL. Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Rev Educ*. 2011;25(2):59. doi:10.15517/revedu.v25i2.3581
26. Métodos y técnicas de enseñanza alternativa.Publicado en Octubre 2015. [Marzo 5, 2020]. Disponible en: <https://gruposhine.com/tecnicas-de-ensenanza-alternativa/>.
27. Montessoriana E. Método Montessori. *Amaz aws*. 2016:4-7. doi:10.1017/CBO9781107415324.004
28. O material didático Montessoriano - Empresa Yes. Publicado en Marzo 2019 [Marzo 3, 2020], Disponble en: <https://www.empresayes.com.br/blog/o-material-didatico-montessoriano/>.
29. Guell M, Muñoz Redón J, Prats Ferrés J, et al. Jugar y aprender con el método Montessori, guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años. *Paid Educ*.



2001:23. doi:84-493-0808-9

30. Mora C, Plazas F, Torres A, Camargo G. El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*. 2016;4(40):133. doi:10.17227/01224328.5244
31. Colombiana R. Piaget: Language, Knowledge and Education. *Piaget Lang Knowl Educ*. 2011;(60): p. 71-91.
32. Sánchez Vasilcovich L, Perdomo Hernández O, Matos Urgellés N. Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *EduSol*. 2016;16(54): p. 42-53.
33. Jugar con muñecos ayuda al desarrollo de niños y niñas - Diario La Prensa. Publicado en Septiembre 2015 [Marzo 4, 2020]. Disponible en: <https://www.laprensa.hn/familiayhogar/884336-410/jugar-con-muñecos-ayuda-al-desarrollo-de-niños-y-niñas>.
34. Juego MDEL. COLECCIÓN DE JUEGOS : JUEGOS DE IMITACIÓN Lucía Pérez Tallo (lupeta7@hotmail.com) Curso 2010 / 2011 TI en el campo de la Antropología del Juego y del Deporte. 2011.
35. Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? , Publicado en 2008 [Marzo 6, 2020]. Disponible en; http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000300011.
36. Barbie Dentista - Muñeca | Alza.cz. [Marzo 6, 2020]. Disponible en : <https://www.alza.cz/barbie-zubarka-a-chuva-d150365.htm>.
37. 7 Juegos para superar el miedo al dentista - Una madre en el dentista. Publicado en Noviembre del 2018 [Marzo 6, 2020]. Disponible en: <https://unamadreeneldentista.com/7-juegos-para-superar-el-miedo-al-dentista/>.
38. Tienda Virtual Odontológica. [Marzo 7, 2020]. Disponible en: <https://www.tiendavirtualodontologica.mx/web/didacticos/510/muneco-didactico>.
39. Díaz ACM, Brasileira A, Díaz ACM, Martini L. 2014-Suplemento Revista de Odontopediatría Latinoamericana Órgano Oficial de la Asociación Latinoamericana de Odontopediatría Órgão Oficial da Associação Latino-Americana de Odontopediatría Vol 7 N° 2. 2014;7:122.
40. Beneficios de los Juegos de Mesa para los niños | BaM! [Marzo 13, 2020]. Disponible en: <https://bebeamordor.com/2017/05/16/beneficios-de-los-juegos-de-mesa-para-los-ninos/>.
41. Juegos de mesa para niños de 3 a 5 años. [Marzo 12, 2020], Disponible en: <https://mibebeyyo.elmundo.es/mx/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/juegos-para-ninos/juegos-mesa-para-ninos>.
42. Los rompecabezas. [Marzo 16, 2020]Disponible en: http://www.peques.com.mx/los_rompecabezas.htm..



43. Sesame Street puzzle 25 Piezas de Madera Juguete Educativo cepillado de dientes de Elmo | eBay. [Marzo 16, 2020] Disponible en: https://www.ebay.com/itm/Sesame-Street-puzzle-25-Piezas-de-Madera-Juguete-Educativo-cepillado-de-dientes-de-Elmo-/193291667208?_ul=EC&nma=true&si=K6lq5NgV0EddC%252Bfv2C5Doz8IQ3g%253D&orig_cvip=true&nordt=true&rt=nc&_trksid=p2047675.l2557.
44. Loterías. Uso de los materiales didácticos. [Marzo 16, 2020] Disponible en: <https://www.educacioninicial.com/c/000/689-uso-materiales-didacticos-loterias/>.
45. Dental Health Writing Center | Salud bucal niños, Salud dental y Centros de escritura [Marzo 16, 2020] Disponible en: <https://www.pinterest.cl/pin/600315825304059883/>.
46. Ayala García P, Carranza Flores A, Nicolini Pimazzoni D. Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. *Artseduca*. 2014;(9):74-87.
47. ADAPTADO PARA INFANTIL Juego de la Oca y serpientes y escaleras -Orientacion Andujar. [Marzo 17, 2020] Disponible en: <https://www.orientacionandujar.es/2018/04/10/adaptado-para-infantil-juego-de-la-oca-y-serpientes-y-escaleras/>.
48. Pin de Jony Tzep en salud y bienestar | Serpientes y escaleras, Salud y bienestar, Higiene personal. [Marzo 22, 2020] Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/654147914603394234/>.
49. Chacón P. El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? 2004.
50. Gallego Ortega JL. LUDICA. In: ALGIBE, ed. *Educacion Infantil*. Granada; 1998.
51. Cómo funcionan los materiales didácticos para preescolar. [Marzo 31, 2020] Disponible en: <https://maternidadfacil.com/materiales-didacticos-para-preescolar/>.
52. 40 juegos educativos caseros | Juegos educativos preescolar, Juegos educativos para niños y Juegos educativos. [Marzo 31, 2020] Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/525443481501997290/>.
53. Dibujo como herramienta formativa en la educación preescolar: Yulia Solovieva – Educación Futura [Abril 2, 2020] Disponible en: <http://www.educacionfutura.org/dibujo-como-herramienta-formativa-en-la-educacion-preescolar-yulia-solovieva/>.
54. Estrategias para estimular el dibujo en los estudiantes de educación inicial. [Abril 2, 2020] Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142012000300009.
55. More Than a Picture: How Drawing Develops Young Writers | Scholastic | Parents. [Abril 2, 2020] Disponible en : <https://www.scholastic.com/parents/school-success/learning-toolkit-blog/more-picture-how-drawing-develops-young->



writers.html.

56. Dibujos para imprimir y colorear | Higiene niños, Hábitos de higiene, Diente dibujo. [Abril 2, 2020] Disponible en <https://www.pinterest.com/pin/92323861096133493/>.
57. Alfaro Valverde A. La ficha didáctica: una técnica Útil y necesaria para individualizar la enseñanza. *Pensam Actual*. 2003;4(5):13-23.
58. Muñoz B, Anwandter A. Manual DE LECTURA TEMPRANA COMPARTIDA. 2011:p. 1-51.
59. ¿Como leer libros ilustrados para bebés? . [Abril 7, 2020] Disponible en: <https://xw.qq.com/cmsid/20190510A0K5AE00>. Published May 10, 2019.
60. Trabalenguas para niños (ordenado por letra) ideales para la etapa preescolar. [Abril 8, 2020] Disponible en: <https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/trabalenguas-para-ninos/#gs.37orwk>.
61. ¡A limpiarse! (Coco y Tula. Buenos hábitos): Amazon.es: Geis Conti, Patricia: Libros. [Abril 8, 2020] Disponible en: <https://www.amazon.es/limpiarse-Coco-Tula-Buenos-habitos/dp/8498250730>.
62. Caillou. Puedo lavarme los dientes (Mano a mano): Amazon.es: Chouette Publishing, Chouette Publishing, Alonso Mendoza Liwayway: Libros. [Abril 2, 2020] Disponible en: <https://www.amazon.es/Caillou-Puedo-lavarme-dientes-Mano/dp/8444167940>.
63. Amazon.com: Sesame Street Ready, Set, Brush! A Pop-Up Book (9780794414450): Rudko, Che, Sesame Street: Books. [Abril 8, 2020] Disponible en: <https://www.amazon.com/-/es/Che-Rudko/dp/0794414451>.
64. A lavarse los dientes! / Let's Brush Our Teeth!: El pop-up de la higiene bucal / An Oral Hygiene Pop-Up Book: Geis, Patricia: Amazon.com.mx: Libros. [Abril 8, 2020] Disponible en: <https://www.amazon.com.mx/lavarse-dientes-Lets-Brush-Teeth/dp/8498255716>.
65. Jiménez Ortíz ML, Gordo Contreras A. El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Prax Saber*. 2014;5(10):151. doi:10.19053/22160159.3027
66. Martínez NU. " EL CUENTO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO "; *Rev Digit innovación y Exp Educ*. 2007:1-8.
67. Aprender a leer: primeras lecturas infantiles - Bebés y niños. [Abril 8, 2020] Disponible en; <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/aprender-leer-primeras-lecturas-infantiles-11112> . .
68. El cuento del sapo dentado. [Abril 8, 2020] Disponible en: <https://www.eresdecastro.com/cuento-el-sapo-dentado/>.
69. Peppa va al dentista (Peppa Pig. Primeras lecturas): Amazon.es: Varios autores, PONS JULIÁ, IRENE;: Libros. [Abril 8, 2020] Disponible e:n <https://www.amazon.es/Peppa>



Pig-Va-Al-

Dentista/dp/8448843444/ref=as_li_ss_tl?s=books&ie=UTF8&qid=1488135958&sr=1-2&keywords=dentista&linkCode=sl1&tag=historidepitu-21&linkId=ce1f866a9ccec93a3c657fc91eb3c007.

70. Entrenubesespeciales: Cómo enseñar a tu cocodrilo a lavarse los dientes de Jane Clarke. Ilustraciones de Georgie Birkett. Editorial Bruño, 2017. [Abril 8, 2020]
Disponible en: http://entrenubesespeciales.blogspot.com/2017/09/como-ensenar-tu-cocodrilo-lavarse-los_26.html.