



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**



FACULTAD DE ODONTOLOGÍA

LA LUDOTERAPIA COMO ESTRATEGIA EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD.

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

C I R U J A N A D E N T I S T A

P R E S E N T A:

PAULINA JAZMÍN BARJA CORIA

TUTOR: C.D. MARÍA ELENA NIETO CRUZ

ASESOR: Mtro. SAÚL DUFOO OLVERA

MÉXICO, D.F.

2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

A Dios por estar siempre conmigo, ser mi mejor amigo, ayudarme en esos momentos de felicidad, tristeza y desesperación, por darme la vida y la oportunidad de terminar mi carrera de Cirujano Dentista.

A mis padres y hermanas, a mi abu por todo su amor, comprensión y por confiar en mí.

En especial a mi Mamitzia, con mucho amor, gracias a tí soy lo que soy, gracias por todos sus consejos, regaños, risas y muestras de amor, te quiero muchísimo. Eres la mejor mujer del mundo.

En especial al amor de mi vida, Marco A. Por tú ayuda incondicional, si no hubiera sido por tí mi amor no sería lo que soy, gracias por formar parte de mi vida!!! me enseñaste a siempre ser la mejor en todo, que debo ser paciente, tolerante y constante y así al final todo saldrá bien, solo te puedo decir que sin tu ayuda, sin esas tardes de dedicación, cuando me ayudabas a estudiar, a hacer mis tareas, no hubiera llegado a ser lo que soy, TE AMO con todas mis fuerzas!!!!!! No hay una palabra que pueda definir lo que siento por tí y tú lo sabes. Gracias por estos años a tu lado, son los mejores de mi vida. TE ADORO!!!!!!!!!! Mil gracias por todo mi amor!!!! Gracias por hacerme la mujer más feliz del mundo! Eres lo mejor del mundo mi amor, cuando estoy a tu lado encuentro esa paz y esa tranquilidad. Te amo mucho chiquito ...

A toda mi familia por su apoyo incondicional.

A mi querida Universidad, gracias por formarme con tanto profesionalismo.

Gracias a la doctora María Elena Nieto Cruz, por ser mi amiga y ayudarme tanto en la elaboración de mi tesina, a la Doctora Nayelli Sosa Annau, por su comprensión, ayuda y amistad, sin

ellas no hubiera podido realizar este trabajo, gracias por sus correcciones y por dedicarme todo este tiempo. Las quiero mucho...

A todos mis pacientes por confiar en mí.

Gracias a todos mis amigos por ser tan especiales en mi vida. Los quiero mucho.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. PROPÓSITO.....	7
3. OBJETIVOS.....	8
3.1 Objetivo General.....	8
3.2 Objetivos Específicos.....	8
4. CONCEPTOS.....	9
4.1 Ludoterapia.....	9
4.2 Educación para la Salud.....	9
4.3 Juego.....	15
5. ANTECEDENTES.....	17
6. CRECIMIENTO Y DESARROLLO PSICOCOCIAL DEL NIÑO.....	20
6.1 Sensoriomotor.....	21
6.1.1 Subdivisión del período Sensoriomotor....	23
6.2 Período Preoperacional.....	24
6.2.1 Juego Simbólico.....	25
6.3 Período Operaciones Concretas.....	28
6.4 Período Operaciones Formales.....	29

7. TEORÍAS SOCIOLOGICAS DEL JUEGO.....	30
7.1 Aprendizaje Social.....	30
7.2 El Juego Social.....	31
8. LA LUDOTERAPIA COMO ESTRATEGIA EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD.....	38
9. CONCLUSIONES.....	42
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Un signo de identidad de la sociedad actual es el cambio; las transformaciones sociales en las que se halla inmerso el mundo actual, exigen de la Educación Para la Salud una constante adaptación a formas de vida diferentes, siendo necesario idear estrategias de intervención educativa que den respuesta a problemas de salud bucodental. Las necesidades cambian, y hoy más que nunca, sabemos que la odontología correctiva no ha sido suficiente y no ha tenido un impacto en la salud bucodental, ya que ésta no responde solamente a condiciones biológicas, sino también, a situaciones psicosociales.

La ludoterapia, es una estrategia de aprendizaje por medio de la cual el niño aprende de una forma divertida, ya que el juego es determinante en la vida del niño.

El Educador para la salud, tiene un importante papel importante en la prevención de las enfermedades bucodentales.

Es preciso que el promotor de la salud informe, motive y convenza a la población, principalmente infantil, para que ésta adopte una conducta para mejorar su salud. Es necesario que el profesional aborde de diferentes maneras a la persona, grupo o comunidad, dependiendo de la edad, desarrollo físico, mental, emocional y social, tomando en consideración su potencial de aprendizaje y sus factores culturales.

Por lo anteriormente expuesto, en este trabajo se presenta la importancia que tiene la ludoterapia como estrategia de aprendizaje en Educación para la salud.

2. PROPÓSITO

La Educación para la salud, es una estrategia de vital importancia para el desarrollo del ser humano, es por ello que en este trabajo se pretende señalar la importancia de la Ludoterapia dentro de la Educación para la salud bucodental, para que en un futuro el Cirujano Dentista pueda incluir a la Ludoterapia como una actividad de aprendizaje en la prevención bucodental.

De esta forma, se ha observado que el niño tiene un excelente aprendizaje a través del juego, ya que el juego forma parte esencial de la vida del niño, es por tal motivo que el juego es una herramienta de aprendizaje eficaz.



Fuente: Directa.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Resaltar la importancia de la Ludoterapia como estrategia en Educación para la Salud Bucodental, como una herramienta de aprendizaje, para la prevención de enfermedades bucodentales en los niños.

3.2 Objetivos Específicos

Identificar la importancia de la Ludoterapia como estrategia en Educación para la Salud.

Identificar como el Educador para la salud puede trabajar y enseñar a través de la ludoterapia.



Fuente: Directa.

4. CONCEPTOS

4.1 Ludoterapia

- ❖ Se define a la Ludoterapia como una técnica psicoterapéutica, que utiliza las diferentes modalidades del juego como una herramienta, lo cual, le permite al terapeuta evaluar, diagnosticar y elaborar estrategias que fomenten el desarrollo de habilidades y el manejo de conflictos emocionales, como el miedo, la ira, la envidia, la depresión, etc, en el niño.¹
- ❖ Garaigobil define a la ludoterapia como Utilización del juego para ayudar al niño a comprender mejor su propio comportamiento, teniendo en cuenta su grado de madurez, suministrando una derivación a éstas tendencias que desembocan sobre una conducta inadaptada.²
- ❖ Método psicoterapéutico basado en el empleo del juego como medio capaz de hacer que el individuo aprenda a comprenderse mejor a sí mismo y a los demás a través de la descarga de sus sentimientos sin temor al castigo. Es de gran ayuda en el caso de niños inadaptados, con problemas de conducta (inhibidos, agresivos, reprimidos, etc) o de aprendizaje.³

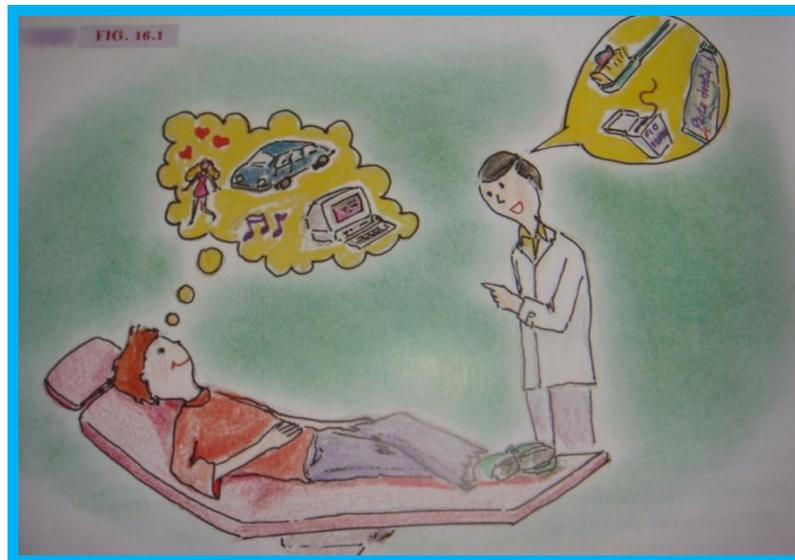
4.2 Educación para la Salud

- ❖ La Educación para la Salud se interesa en la conducta en relación con la salud de las personas. Debe tomar en cuenta las fuerzas que afectan esas conductas y el papel de la conducta humana en el fenómeno de la salud y la prevención de las enfermedades. Como profesión utiliza los procesos educacionales para efectuar cambios o reforzar las prácticas de la salud de los individuos, familias, grupos,

organizaciones, comunidades, y sistemas sociales grandes, así, su intención es generar el conocimiento de la salud, la exploración de opciones para la conducta y el cambio, así como sus consecuencias.⁴

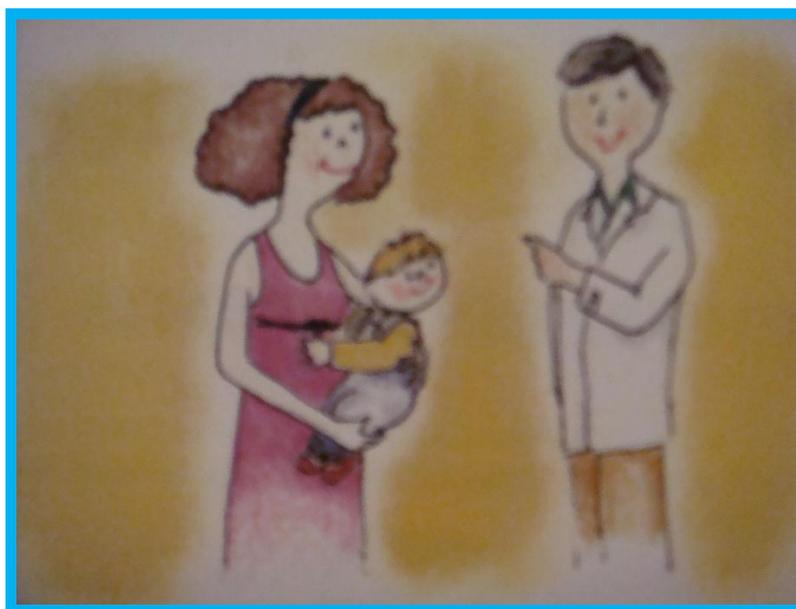
- ❖ Se entiende por Educación para la Salud el crear oportunidades de aprendizaje para ampliar el conocimiento y habilidades personales relacionadas con la conservación y restablecimiento de la salud, lo cual, facilitan cambios conscientes y responsables en la conducta del sujeto. Para lograr esta educación es necesario realizar una labor de *promoción de la salud*, que significa trabajar con las personas en forma colectiva, para fortalecer las habilidades y capacidades que permitan modos de actuación grupales más saludables, en beneficio de la comunidad.⁴

La Educación para la Salud es un componente fundamental de la promoción de la salud, ya que permite la transmisión de conocimientos y de información necesarios para la participación social, y para el desarrollo de habilidades personales y cambios en los estilos de vida.⁵



Fuente: 22.

La Educación para la Salud como lo señala Green en 1984, es la disciplina encargada de comunicar a las personas lo que es la salud, considerando las tres facetas que la conforman: biológica, psicológica y social, así como transmitir información sobre los comportamientos específicos que suponen un riesgo para la salud, y aquellos otros que por el contrario, mejoran la salud⁴.



Fuente: 22.

Heaven en 1996, señala que La Educación para la Salud en los Centros de Educación Infantil, tiene como meta mejorar la salud biopsicosocial del niño y la niña. Entre los principales objetivos están la salud comunitaria, la salud de consumo, la salud ambiental, la vida familiar, el crecimiento y desarrollo, la salud nutricional, la prevención y control de enfermedades, la prevención de accidentes y la seguridad, el uso y abuso de sustancias. Esta disciplina se ha introducido en la educación como un contenido transversal que debe ser instruido desde todas las áreas del currículo, sin embargo, la gran cantidad

de problemas y obstáculos que encuentran los docentes para llevar a cabo esta labor tan compleja y diversa, hace que se esté dejando a un lado y que se dedique poco tiempo a esta gran tarea. Como consecuencia, Heaven considera, que dadas las carencias que se están produciendo, es recomendable introducir esta disciplina en el currículo, recibiendo el mismo peso que el resto de las áreas.⁴



Fuente: Directa.

La educación para la salud se lleva en varios ámbitos dos ejemplos de ello son:

La Educación para la Salud en la familia

Al considerar a la familia como la célula básica de la sociedad, y primera escuela del niño y la niña, se determina que la misma ha de tener conceptos claros sobre la Educación para la Salud de los hijos, que se vuelve un aspecto básico y primordial de su crianza, particularmente en el período de la lactancia y edad temprana, en la que la mayoría de los pequeños no asiste a

los Centros de Educación Infantil, y su cuidado y protección recae fundamentalmente en los padres.⁴

La Educación para la Salud en la comunidad

Se trata de programas que se realizan para prevenir y mejorar los problemas de salud que presenta la comunidad en general.⁴

La definición de salud y sus determinantes son aspectos centrales en el campo de la promoción de la salud y su educación, existiendo consenso en que el estado de salud de una población es producto de la interacción de múltiples factores que la incrementan, la preservan o la deterioran.⁴

En el concepto de *campo de salud*, quedan bien establecidos sus factores determinantes:

- Estilo de vida.
- Medio ambiente.
- Biología humana.

La meta final de la Educación para la Salud es la mejoría de la salud de la población, y la reducción de enfermedades que pueden prevenirse, y evitar que lleguen a la incapacidad y muerte. La Educación para la Salud es aquella dimensión de cuidado de la salud que se interesa en influir en los factores de la conducta.⁵

La Educación para la Salud es cualquier combinación de experiencias de aprendizaje, diseñadas para facilitar las adopciones voluntarias de la conducta, que conduzcan a la salud.⁴

Esta definición tiene varias ventajas de importancia sobre otras:

1. Mediante el uso de la palabra combinación, reconoce la necesidad de una complejidad de experiencias de aprendizaje, y al pedir que se diseñen estrategias, excluye la enseñanza trivial espontánea.⁴

2. El término facilidades se usa para describir la naturaleza de la relación educador- estudiante. Facilidades implica ayuda, asistencia y apoyo al educador. Enseñanza también sería un término aceptable porque en gran parte la educación para la salud está basada en los principios de la educación tradicional, adulta y no formal, en la cual el estudiante se considera como la figura principal en el proceso de aprendizaje.⁴

3. Ésta definición señala en forma clara el límite entre la educación y las formas más manipulativas de influencia sobre la conducta, especificando como condición la participación voluntaria de la población a la que está encaminada.⁴

4. Esta definición presenta la conducta de la salud como el resultado del objetivo para todas las actividades de enseñanza, sin embargo, no excluye los resultados intermedios de conocimientos, actitudes, sentimientos, valores y habilidades.⁴

La definición mencionada por Green, representa un gran paso hacia adelante en el esfuerzo por unir las acciones diversas de la educación para la salud en una descripción. Es operacional en el sentido de que aun mediante su aplicación estricta, pueden incluirse o excluirse varias actividades. “Subraya el alcance así como el propósito de la educación para la salud”. Al mismo tiempo ofrece un grado razonable de precisión.⁴

4.3 Juego

El juego estimula en el niño la expresión, por ello es fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos (la resistencia de las mesas, la fragilidad de un cristal).⁶

El juego es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones, las cuales serán muy necesarias para poder cumplir las exigencias de la vida. Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad de forma más efectiva dentro del juego que fuera de él.^{7,8} El niño mientras está jugando aprende ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Se ha comprobado que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden, desarrollando la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades y su experiencia sobre la vida.⁹



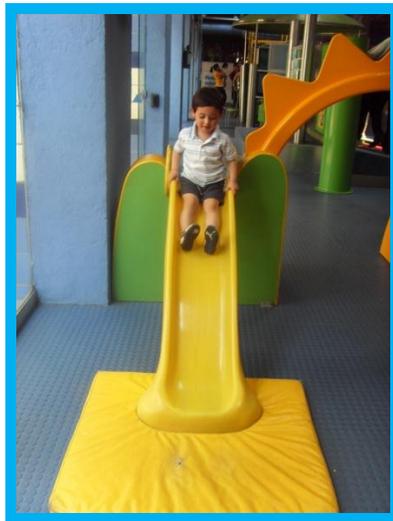
Fuente:Directa.

El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención. Por eso se dice que el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje de y para la vida.^{9,3}



Fuente: Directa.

Una metodología basada en el juego se apoya en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico de un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, y de ello derivara el éxito de la actividad con los niños.



Fuente: Directa.

El juego libre está dedicado a la voluntad del niño, mientras el estructurado sigue unas reglas ya establecidas. Ambos tipos de juego, permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.⁹

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación. El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el educador puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos.⁹ Desde el punto de vista de la educación, el educador es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido.¹⁰ También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

5. ANTECEDENTES

El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos niños/niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.⁹

El juego no es una actividad privativa de los niños/niñas ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.¹⁰

A través de la historia se ha observado gran preocupación para entender la importancia del juego en el niño, así como en la manera en que aprende por medio de éste.

Es importante destacar los trabajos de: Fröebel, Montessori, Decroly, Claparède entre otros, habiendo demostrado en Europa que el juego es una herramienta muy poderosa en las labores educativas.⁹

Los pedagogos arriba citados, tienen mucho que decir respecto al uso del juego en la educación, no sólo por ser los primeros en acercar dicha actividad al mundo educativo, sino por la nueva concepción que de ella realizaron al pensar en el juego como un material formativo, que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. El juego dejó de ser un medio para facilitar la enseñanza y se transformó en la enseñanza misma, mediante la manipulación vendrá el aprendizaje.⁹

Uno de los primeros autores que utilizó un modelo educativo en el que el juego era parte importante del mismo, fue el suizo Pestalozzi, quien tenía una gran influencia de Rousseau, Kant y Basedow. Pestalozzi describe la educación como un proceso mediante el cual se forma el juicio del niño, el infante conoce los objetos, su forma, número, partes, etc. Recomendaba una serie de ejercicios que ayudan a desarrollar y formar los sentidos, confiando en que no será difícil a la madre introducir un cierto número de ellos en aquellos juegos de sus hijos que resulten apropiados para desarrollar y perfeccionar la vista y el oído. Se recomienda que los ejercicios sean propuestos más como juego que como cualquier otra cosa. Sin embargo, el juego como elemento educativo (para la intuición, socialización y dimensión moral).⁹

Frederic Fröebel, discípulo de Pestalozzi, es uno de los grandes protagonistas de la educación mediante el juego, Froebel basaba su teoría en la noción de la libertad del niño para expresar su vida interior mediante la fantasía puesta en la actividad lúdica, el autor señala que “el juego es el

mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior. No debe ser mirado como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, el juego, objeto de la minuciosa intervención de los padres”. El concebía todo un sistema de juegos y ocupaciones graduados para el completo desarrollo de los sentidos y el aprendizaje del cálculo para enriquecer la formación del niño.⁹

En el ámbito de la educación especial cabe mencionar a dos doctores educadores: María Montessori y Ovide Decroly. Para Montessori, el ambiente, el mobiliario y la libertad con que se respirara en las instituciones educativas eran las claves para el desarrollo de los pequeños, según su teoría educativa, el niño que se expresa con libertad es aquél al que se le ha facilitado la práctica de juegos y el material adecuado para ellos. Se necesita despertar en el niño ese interés por tener conocimiento de la gramática, lectura, aritmética, geometría, dibujo lineal, educación musical, religiosa u otras a través del juego.¹⁰

Por lo tanto el juego se debe entender como un trabajo libre, ordenado, con un fin determinado y no el desenfreno que dispersa la atención.



Fuente:http://2.bp.blogspot.com/_1eZ8XqljzFc/SCUoaQKt9WI/AAAAAAAAAMQ/0y1iciPukmE/s400/ni%C3%B1os+jugando.jpg

Édouard Claparède , inspiró los principios y métodos de la Escuela Nueva y fundó el Instituto de Educación J.J. Rousseau junto a Bovet y Ferrière. Éste último redactó los Principios de la Oficina Internacional de las Escuelas Nuevas (1919), en los que figura que la gimnasia natural, los juegos y los deportes serán los encargados del cultivo del cuerpo y que la enseñanza se basará en el interés espontáneo del niño, teniendo en consideración que entre los 4 y 6 años, el juego será su principal actividad.¹⁰

Cleparède tuvo una fuerte influencia de la obra de Karl Gross la cual trataba sobre la significación biológica del juego. Cleparède fue un gran defensor de las aportaciones que puede proporcionar la psicología a la educación, por lo tanto, está a favor de la utilización del juego, los motivos bajo los cuales lo argumenta tienen supuestos de raíz psicológica. Realizó una revisión de las teorías sobre el juego existentes hasta la fecha, citando entre algunas las de Schiller y Spencer en relación al juego y al exceso de energías. Por su parte, Gross describió, una teoría del ejercicio preparatorio, y Carr, postuló que el juego es un estímulo importante de crecimiento de la pedagogía del juego.¹¹

6. CRECIMIENTO Y DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO

El desarrollo de la inteligencia del niño se divide en cuatro periodos principales según Piaget.⁹

6.1 Sensoriomotor

1.-Sensoriomotor (Desde el nacimiento hasta los dos años de edad).

Antes de que el niño aprenda hablar se ubica un período sensoriomotor, en el cual se está modelando una forma muy importante de la inteligencia, esta inteligencia es práctica, en la cual no hay un pensamiento, se basa en la percepción, movimiento y la coordinación de ambos. A través de esta

coordinación el pequeño empieza organizar su mundo. En este periodo, el niño percibe que los objetos son permanentes y siguen existiendo cuando se los ocultan de la vista, a su vez coordina desplazamientos espaciales y secuenciales, de tiempo y vuelta al punto de partida. Lo más importante en este periodo es que el niño relaciona lo que es causa y efecto con sus propios actos, observando los movimientos de los objetos y entre los mismos objetos.¹²

Estas relaciones causales le permiten desarrollar modelos de comportamiento instrumental, por ejemplo el uso de un instrumento para obtener algo que esta fuera de su alcance.¹²

En este periodo, el niño aprende a coordinar las actividades sensoriales con la actividad física y motora, utilizan los cinco sentidos (visión, tacto, olfato, oído y gusto) para interactuar con materiales de diferentes propiedades, en esta etapa también aprenden a coordinar tareas sensorio motoras para resolver problemas simples.⁹



Fuente: Directa.

6.1.1 Subdivisión del Período Sensoriomotor

Piaget subdividió el periodo sensoriomotor.

0 a 1 mes. Efecto reflejo. Los infantes usan su reflejo innato y adquieren un control sobre ello, por ejemplo succionar un objeto cercano, con la práctica se vuelven más diestros.⁹

1 a 4 meses. Reacciones Circulares Primarias.

Los infantes repiten actividades que les causan placer, por ejemplo chuparse el pulgar, ocasionalmente el niño chupa su pulgar, lo que desencadena un placer en él, por lo tanto lo vuelve a repetir. Se le denomina reacción circular primaria porque se da en el cuerpo del niño.⁹



Fuente: Directa.

4 a 8 meses. Reacciones Circulares Secundarias

El infante por accidente hace algo placentero o interesante. Por lo tanto, lo repite deliberadamente para obtener el mismo resultado (es una acción circular) se denomina secundaria, porque ocurre fuera del niño.⁹

8 a 12 meses. Coordinación Propositiva de los Esquemas Secundarios

A medida que el infante coordina la actividad motora con la información sensorial, la conducta es más deliberada y propositiva. Toman objetos, si ven algún juguete, gatean y van hacia él. Utilizan esquemas previos para resolver problemas en situaciones actuales, por ejemplo quieren un objeto que no está al alcance de su brazo, así que se mueven para llegar a él, en ocasiones algunos niños si ven que el objeto está muy lejos no realizan esfuerzo alguno para alcanzarlo. Se le denomina secundaria porque el objeto placentero es algo externo al cuerpo del niño.⁹

12 a 18 Meses: Reacciones Circulares Terciarias

En esta etapa el infante empieza a experimentar con acciones nuevas para ver qué es lo que sucede, en vez de repetir los patrones que ya aprendió. Se basan por ensayo y error para alcanzar nuevas metas. Esta etapa se llama de reacciones terciarias porque su propósito es la exploración, por ejemplo el infante gatea hacia una caja, juega con ella, se acuesta en ella para explorarla.⁹

18 a 24 meses. Soluciones Mentales

Los infantes empiezan a pensar en problemas para encontrarles una solución mental, analizando las acciones y sus consecuencias, en esta etapa ya no se basan en ensayo y error, presentan una gran habilidad para el uso de símbolos lingüísticos cuando interactúan con las personas y situaciones.

En esta etapa sensorio motora un logro importante es el desarrollo del concepto de permanencia del objeto, en el cual el infante analiza que un

objeto sigue existiendo independientemente de que pueda verlo, escucharlo, probarlo, tocarlo y olerlo.⁹

6.2 Período Preoperacional

Periodo Preoperacional. (Desde los 2 años hasta los 7 años).

En este periodo los niños aprenden el lenguaje y manipulan los símbolos que se presentan en el ambiente. En esta etapa, el niño puede manejar el mundo de una manera simbólica, sin embargo, no son capaces de realizar operaciones mentales reversibles, por ello a esta etapa se le conoce Preoperacional del pensamiento.¹³



Fuente: Directa.

Piaget la denominó así porque una operación mental, requiere de un pensamiento lógico y en esta etapa los niños todavía no tienen la capacidad de tener un pensamiento lógico. Manejan al mundo de una manera simbólica

o por representaciones, desarrollan la capacidad de imaginar que hacen algo en lugar de hacerlo realmente.¹⁴ Por ejemplo, aprende a jalar un juguete por el piso, el niño que ha alcanzado la etapa preoperacional desarrolla en su mente una imagen del juguete y otra de cómo jalarlo. Si el niño puede decir la acción que está realizando quiere decir que el niño está cumpliendo la acción, tanto mental como simbólica con el empleo de palabras. Un logro principal en este período es el desarrollo del lenguaje, capacidad para pensar, comunicarse por medio de palabras que representan objetos y acontecimientos.^{15.16}

6.2.1 Juego Simbólico

El juego es cada vez más frecuente en el periodo preoperacional. Un niño de 2 años de edad, puede utilizar un objeto para simbolizar otro, a medida que los niños tienen mayor edad simulan una serie de hechos, como son: jugar al doctor, jugar a la casita, éstos requieren de la participación de otros niños (este tipo de juego se presenta entre los 5 y 6 años de edad).¹⁷



Fuente: Directa.

Componentes del juego simbólico.

Razonamiento Transductivo.

Se refiere, cuando los niños obtienen piezas separada de información para que al unir las formen una hipótesis o conclusión.⁹

Sincretismo.

Consiste en cometer errores de razonamiento cuando intentan vincular ideas que no estén relacionadas.⁹ Por ejemplo si su madre tuvo otro bebé, el niño cuando su madre vaya al hospital por otro motivo, pensarán que su madre llegará con otro bebé.⁹

Egocentrismo.

Es la incapacidad para tomar el lugar de otro e imaginar el punto de vista de ésta otra persona.⁹

Animismo:

Es cuando a los objetos inanimados se les atribuyen cualidades de seres vivos, los niños lo suelen hacer con objetos que representan figuras vivas o juguetes.⁹

Centración:

En la etapa preoperacional, los niños no pueden tener un pensamiento lógico, es porque concentran su atención en un aspecto o detalle de una situación, y no pueden ver otros detalles, a esto se le conoce como centración, solo ven una característica y no lo demás.⁹

Conservación:

Como se denominó en el punto anterior, la centración no dimensiona los objetos.⁹ Un ejemplo sería un niño piensa que en un plato cabe más agua que en un vaso aunque el plato sea poco profundo, pero como ve el plato

más ancho lo asocia, aunque hayan visto que el agua era vertida del vaso al plato.

Clasificación

Significa que es posible pensar en los objetos de acuerdo a categorías o clases, los niños en etapa preoperacional muestran una capacidad limitada para clasificar los objetos por categorías.⁹

Irreversibilidad

Los niños de la etapa preoperacional también cometen errores de pensamiento por causa de la irreversibilidad, es decir, su incapacidad para reconocer que una operación puede realizarse en ambos sentidos. Un ejemplo sería, no entienden que si se vierte agua de un recipiente alto a uno extendido, puede trasvasarse otra vez al primer recipiente, manteniendo la misma cantidad de agua. Los niños de la etapa preoperacional no pueden aceptar mentalmente que sea posible recuperar el estado original.⁹

6.3 Período de Operaciones Concretas

Desde los 7 años a los 11 años de edad.

En esta etapa tienen mayor capacidad para tener un razonamiento lógico, aunque este limitado a las cosas que experimentan realmente. Pueden realizar diversas operaciones mentales, clasificar objetos, por tamaño, orden alfabético y por principios de simetría y reciprocidad. Comprenden el principio de conservación, que pueden pasar un líquido de un recipiente alto a uno aplanado y no se altera la cantidad del líquido.¹³

En este período tienen una capacidad de razonamiento lógico pero a un nivel concreto. El conocimiento del niño sigue relacionado con un conocimiento empírico.⁹

En los niños hay un progreso hacia la extensión de sus pensamientos de lo real a lo potencial, pero su punto de partida es lo real, porque los niños en la etapa de operaciones concretas sólo pueden razonar con lo que ellos han tenido experiencia directas. Cuando tienen que partir de una hipótesis o contraria a los hechos, tienen dificultades. Pueden distinguir entre una hipótesis y una evidencia, pero no pueden probar una hipótesis en forma sistemática o científica.¹⁸

Muss, plantea cuatro operaciones que el niño es capaz de realizar en la etapa de operaciones concretas, elaboradas por Piaget:¹⁸

1.- Combinatoria. Es la habilidad para combinar dos o más clases en una clase mayor.

2.- Reversibilidad: La noción de que cada operación tiene una operación opuesta que la revierte.

3.- Asociatividad: En la cual señala que las operaciones pueden alcanzar una meta de diferentes formas.

4.- Identidad y negación: Es la comprensión, cuando una operación se combina con su opuesto, la operación se anula y no cambia, un ejemplo es dar 2 y quitar 2 por lo tanto resulta cero.¹⁸

6.4 Período de Operaciones Formales

Periodo de Operaciones Formales. (Desde los 11 años en adelante)

Los adolescentes pasan de las experiencias concretas reales, a un pensamiento lógico en términos más abstractos. Utilizan la lógica propositiva para la solución de problemas hipotéticos y así sus conclusiones. Emplean un razonamiento inductivo para sistematizar sus ideas y construir teorías sobre ellas, pueden utilizar el razonamiento deductivo, jugando el papel de científicos, construyendo y comprobando teorías. También pueden usar un

lenguaje metamórfico y símbolos algebraicos como símbolos de algo representativo. Son capaces de pasar de lo que es real a lo que es posible, pueden pensar en lo que podría ser, proyectar un futuro y hacer planes.^{9,13}

7. TEORÍAS SOCIOLÓGICAS DEL JUEGO

7.1 Aprendizaje Social

Según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo, y la del importunar.¹⁹

Agresión Manual.

Se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño tiene dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; en este panorama que aparece “el otro”, a los tres cuatro o cinco años, los niños se empujan, se avientan, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto “que un niño no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene un desenvolvimiento normal.”¹⁹



Fuente: Directa

Este comportamiento conflictivo es la primera toma de contacto: así dos niños que han empujado, momentos después tiene una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad de una actividad de presociabilidad. El juego ideal para obtener una actitud más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser el mismo y el otro.¹⁹

Agresión oral.

Se manifiesta de esta forma; “yo soy más fuerte que tu”, “mi padre es mas bueno que el tuyo” se trata de una forma de afirmación del yo , que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.¹⁹



Fuente: Directa.

Exhibicionismo.

El niño presenta el examen de los demás, los signos de superioridad, tratará de asegurarse la alianza del adulto, como sería ser el consentido del maestro, quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.¹⁹

Inoportunar.

Es un ser que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada siendo sólo un compartimiento presocial. El niño no puede aceptar que el grupo pueda vivir sin él, por esta razón necesita llamar la atención molestando.¹⁹

7.2 El Juego Social

El juego pasa por tres estadios: estadio de rechazo, estadio de aceptación y utilización de los otros, y estadio de cooperación.⁹

Estadio de rechazo.

Para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto mas y a usarlos como una simple cosa.⁹

Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo. Esto se puede observar en los bebés que al ser mimados se acogen en los brazos de su madre.⁹

Estadio de aceptación y de utilización de los otros.

El niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessell indican, que entre el primer y segundo estadio esta el juego paralelo por ejemplo, dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes pueden constituir una actividad común.⁹

Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación, sucede a partir de los cinco, siete y ocho años progresivamente, es decir en la época escolar.⁹

El niño que está en la escuela tiene que alternar con otros niños más grandes, en el descanso conoce a alumnos de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su agrado.⁹



Fuente: http://www.nueva-acropolis.es/Anuario2006/img_big/OINABSUR-2006-025.jpg

En los juegos sociales hay dos elementos importantes sin los cuales el juego no podría existir:

- ❖ La cooperación con división de trabajo.
- ❖ La existencia de una regla.⁹

El Juego de acuerdo a Vygotski.

El planteamiento teórico que se pudiera encontrar más coherente y globalizador, es la teoría sociocognitiva de Vygotski (1933-1979), la cual, a la vez que permite que el juego pueda ser utilizado como herramienta de educación, también considera el juego como una actuación cognitiva espontánea que reflejaba hasta qué punto el proceso de producción de conocimiento y organización de la mente tiene su origen en la influencia que en el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto.¹⁶

El origen del juego tanto para Vygotski como para Piaget, es la acción, pero para Piaget la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vygotski es el sentido de la acción (que comienza a ser orientada desde el exterior de un sentido concreto) lo que caracteriza la actividad lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en el juego.¹⁶

Todos los juegos de esta forma son simbólicos y siguiendo reglas. Ya que todo juego tiene una dirección y un modo interno de operar en esta dirección, el modo lo forma, la dirección y el sentido es lo que la sociedad va indicando al niño respecto a su acción espontánea, por ejemplo, si al principio el niño usa una cuchara para golpear espontáneamente, muy pronto esta servirá para hacer como si se comiera, el sentido social del uso de la cuchara se impone a la primera acción de golpear, de esta forma el juego adquiere un valor socializante y de transmisor de cultura.¹⁶

Otro punto importante de esta teoría es que el juego nace de la necesidad, es decir de la frustración, cuando el niño puede obtener todos sus deseos de forma rápida, no tiene una motivación para realizar un juego.¹⁶ De tal forma el niño necesita saber lo que no tiene o lo que no se es, para que pueda entrar en una representación, que deformando la realidad la recree en un sentido más o menos imaginario, más o menos real pero que en ese momento es inalcanzable. de esta forma se puede entender las sensaciones típicas de los niños preescolares cuando se convierte.

No hay que confundir esta situación de deseo que motiva el juego con la concepción psicoanalítica de la represión, no se trata, en la teoría vigotskiana, de la represión sobre las emociones, más bien es el impulso de conocer, el deseo de saber, y de dominar objetos y representaciones lo que impulsa al juego de representación.¹⁶

El juego no es una explosión de salida, desordenada y compensatoria del yo, si no al contrario una forma relajada, agradable de abordar campos del conocimiento que aun no se dominan y a los que no se tiene verdadero acceso, por ejemplo, el niño en su escuela siempre realiza el papel de niño, no de maestro o director, a través del niño él puede explorar y realizar el papel de maestro, así el se puede dar cuenta de lo que es ser maestro y que representa un alumno para el maestro, lo mismo se podría decir de ser camionero o doctor.²⁰

Los niños en general eligen juegos con un contenido que pertenece a su contexto inmediato o a contextos que, no siendo inmediatos, conocen a través de un medio de comunicación y de los cuales obtienen una información fragmentada.²⁰

En la teoría del juego de la escuela soviética con una perspectiva que permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de

conocimientos infantiles, abriéndose de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo integral y adecuado del juego.¹⁶

El concepto de área de desarrollo próximo de Vygotski es aplicable a la situación de aprendizaje espontáneo que el juego encierra. Bruner (1984) elaboró una teoría sobre los marcos o escenarios psicológicos que, apoyados en los elementos exteriores como los objetos, e inferiores como la confianza en que las consecuencias no serán perniciosas, produce las situaciones sociales dentro de las cuales la interacción social es de naturaleza en la cual los niños se sienten libres y seguros para expresar sus ideas sobre los fenómenos que están implícitos en el juego, por lo tanto la comunicación y la interacción social es específica que el juego proporciona un marco ideal para realizar transacciones simbólicas y poder resolver problemas de una forma relajada y segura.¹⁶

La conciencia de estar jugando, atribuye al niño una presión en la cual el debe saber cómo hacer bien las cosas. Es decir en el juego el niño puede equivocarse porque está jugando, es decir el podría empezar de nuevo ya que la acción no tiene consecuencias negativas.

La teoría vigotskiana fue posteriormente elaborada por Elkonin y actualizada por Bruner, se podría decir que el juego es un comportamiento básicamente de tipo social que tiene su origen en una acción espontánea pero dirigida culturalmente, de esta forma está abierto a todo procedimiento cognitivo, tanto los procesos más formales, es decir los que se enseñan intencionadamente en la familia y en la escuela, como los menos formales, por ejemplo lo que se aprende de forma espontánea en la interacción con otras personas iguales.¹⁶

El juego es un proceso de carácter simbólico y reglado, que indica siempre, la representación de algo, y se desarrolla según unas normas que responden al sentido social, que todo juego tiene. Es decir en este sentido, ciertos

juegos están influidos por los objetos que se utilizan para jugar, sean o no juguetes, así el juguete es un material auxiliar el cual ocupa un papel importante pero no determinante, ya que por encima de lo que los objetos estimulan, esta la voluntad creatividad y la intención de los jugadores de utilizar o no ciertos objetos o de utilizarlos en sentido y dirección que más convenga de acuerdo al juego que desean realizar. es decir los juguetes son materiales valiosos pero no impredecibles.²⁰

El juguete potencia al juego, a veces lo podría determinar, pero no lo sustituye. Porque jugar es una actividad psicológica, es decir va más allá de lo que se haga con los objetos, y también más allá de la acción misma, porque está encargada de sentido personal para los jugadores y de significado social para la cultura a los que éstos pertenecen.⁹



Fuente: Directa

Los juegos van evolucionando con el desarrollo cognitivo afectivo y social de los niños porque su naturaleza y significado involucra la personalidad completa del niño y la forma de entender al mundo que lo rodea.⁹

Todo juego se realiza en un marco o escenario en el cual el niño se siente con esa seguridad para actuar, creativo para expresar sus ideas y dispuesto

a realizar un cambio en ellas, si el contexto interactivo ofrece alternativas mejores.



Fuente: Directa.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada; es decir nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, son violencia, el sentido del juego, ya que si se impone no será considerado como tal por los jugadores.¹¹

El juego es una forma natural en el cual los niños intercambian conocimientos, observarlo permite conocer, lo que, de verdad cree el niño sobre las cosas a las que juega, es decir de esta forma se puede saber lo que piensa el niño sobre ciertas cosas.²¹

Los marcos lúdicos con ser situaciones interactivas especiales, no están cerrados a los adultos, por el contrario un adulto que quiera y sepa jugar es un compañero ideal, de esta forma un escenario lúdico podría ser un escenario pedagógico.⁹

Características del juego infantil.

- ❖ Es un comportamiento simbólico de origen y desarrollo social.
- ❖ Todo juego tiene reglas internas que le proporcionan naturaleza específica.
- ❖ El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento como el niño comprende al mundo que lo rodea.
- ❖ Todo juego se desarrolla en un marco psicológico que da sentido al mismo.
- ❖ El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- ❖ El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
- ❖ El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que este representa.²²

Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan.

8. LA LUDOTERAPIA COMO ESTRATEGIA EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD

La presencia de adultos flexibles con un nivel alto de interacción y de comunicación favorece tanto el juego como la instrucción, siempre que esta se adapte a las necesidades de los niños, parece razonable pensar que todas las experiencias del juego se convierten en verdaderos ámbitos de aprendizaje no solo por la actividad, sino por el contexto en los que tienen lugar.²³

Por lo cual se plantean dos retos para el educador para la salud: que él adopte una actitud juguetona y tolerante al jugar con los niños, y que se

potencialice la aparición de los juegos espontáneos, facilitándoles espacios adecuados, materiales interesantes, y los tiempos y las normas de comunicación e interacción que lo permitan.⁴



Fuente: Directa.

Es necesario que el comportamiento del educador para la salud se desenvuelva en una actitud que estimule y guíe los procesos emocionales afectivos y cognitivos que la actividad lúdica conlleva. Un comportamiento educativo que se parezca más al trabajo de guía y ayuda de la tutorización, que al trabajo directivo característico de los procesos instructivos.²⁴

Se debe considerar una prioridad en la planificación de las experiencias cotidianas infantiles, como son el diseño de escenarios de juego y su acondicionamiento con materiales apropiados, para que en estos espacios, y bajo normas referidas tanto a los tiempos y a los usos del material como la convivencia y la educación con los compañeros de juego, se produzca el tipo de interacciones y comunicaciones propias de los juegos que son la clave de su naturaleza de áreas de desarrollo próximo meter prevención en salud.⁴

El papel del educador como participante en la ludoterapia es de gran importancia, debido a que a los niños les interesa y les conviene jugar con personas expertas en dichos juegos. Así, cuando el educador para la salud bucodental interviene, directamente con un grupo de preescolares que están jugando, y se introduce en sus conversaciones, en sus actividades, asumiendo las reglas, y practicando de forma completa la secuencia de un juego, muestra por medio del juego, como se puede aprender de los otros y como son las medidas de prevención bucodental.^{25,26}

En los juegos siempre hay una negociación constante, de los significados compartidos. La voz y las ideas del educador para la salud bucodental, proporcionan a los juegos infantiles un estímulo y una coherencia que los preescolares agradecen disfrutando y siendo felices mientras juegan.²⁵

El educador para la salud añade calidad a los juegos espontáneos cuando participa honestamente en los mismos. Para poder ser un buen educador infantil se necesita un buen jugador lo cual significa que se debe haber experimentado y haber madurado la actividad del jugar y que se debe afrontar dicha actividad sin intentar convertirla en otra cosa. Si el juego espontáneo ya es por sí solo una zona de actividad de desarrollo próximo y de aprendizaje, el educador solo tiene que jugar de forma honesta ya que con su ejemplo va a demostrar el camino de la negociación del conocimiento, de la modulación de emociones y sentimientos y de la expresividad propia, la comprensión hacia lo que los otros hacen y dicen, de esta forma se cumplen las normas comunes mediante la negociación de las decisiones.²⁶

Al adulto que es un buen jugador, es decir que se involucra en la acción y la conversación lúdica con verdadero deseo de jugar, los niños lo perciben y comprenden, como un experto del cual se puede aprender mucho. A los niños les encanta encontrar a un adulto el cual disfrute jugar con ellos, por el

contrario les disgusta jugar con adultos desganados y torpes que no sólo no ayudan, si no que estropean su juego. Bruner afirma que cuando el niño juega, estimula su mente.²⁷

El juego es un escenario en el que pone a prueba las cosas, es un invernadero, en el cual se puede combinar pensamiento, lenguaje, fantasía y a su vez, ensayar habilidades nuevas en las que las criaturas todavía no se sienten seguras. El profesional de la salud bucal que comprenda estas sutilezas del juego, las respete y juegue con el niño, será un buen educador para la salud bucodental.²⁷



Fuente:

http://3.bp.blogspot.com/_VTCy5PKsLts/SeeTeCONsql/AAAAAAAAAB0/DUKQUNc__fl/s320/ni%C3%B1o+cepillandose.jpg

<http://us.123rf.com/400wm/400/400/sparkia/sparkia0708/sparkia070800003/1412425.jpg>

9. CONCLUSIONES

El Educador para la Salud bucodental, tiene la necesidad de conocer la Ludoterapia como una estrategia para la Educación para la Salud, por medio de la cual se puede enseñar al niño métodos de prevención, aplicando el juego como un medio de aprendizaje y desarrollo social, de esta forma comprenderá el significado de prevención en salud bucodental.

Por lo tanto el educador para la salud, tiene que diseñar estrategias para que los niños puedan aprender conceptos de salud a través del juego, de una forma mucho más eficaz y agradable, como se mencionó anteriormente en este trabajo para que haya una mejor sociedad, más justa, equitativa y solidaria, el punto de partida será un niño feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es importante debido a que niños serán el futuro de nuestro país, y por lo tanto, si tiene un buen desarrollo tendrán una vida adulta de mejor calidad.

El aprendizaje a través del juego, es un método divertido por el cual el niño aparte de aprender, se divierte y por lo tanto éste adquiere un conocimiento de forma divertida, el cual tendrá más retención para el niño, ya que lo asocia a circunstancias agradables en su vida.

El juego, es la mejor herramienta de transmitir un conocimiento, por eso es importante que los Educadores para la Salud, tomen como una estrategia de primera elección a la Ludoterapia, principalmente al trabajar con el niño.

La Ludoterapia, es una estrategia que se puede llevar a cabo a cualquier edad, está comprobado que el ser humano toda su vida aprende a través del juego, desde un niño hasta un anciano.

Es importante mencionar que, jugar no es trabajar, ni estudiar, es aprender.



Fuente: Directa.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1.-Terminology of Special Education, Ed. Rév. París. Unesco, 1983.
- 2.-Garaigordobil. M. La actividad Lúdica como recurso pedagógico. Una propuesta de reflexión y acción. Madrid (1990) Ed. Seco-Olea. pp. 5-38.
- 3.-Paredes O.J. Juego luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica.2003 Ed. Wan Ceulen.
4. Greene WH, Simons-Morton BG. Educación para la salud. México, DF: Ed. Interamericana; 1988.pp 3-23.
- 5.-Antonio Farías Osuna. Salud pública y Educación para la Salud. 1ª Ed., Ed. Masson. 2002. pp 5-32.
- 6.- Wallan, Levolution psychologique de l'enfant.
- 7.- Hinzing, Homoluden Pp. 57,58
- 8.- Demarest, et Druelli, La creatique. Edit Clé. Pág. 156.
- 9.- Ortega R. Rosario, Jugar y Aprender, Sevilla .Ed. Diada.1999. Pp 7-62.
- 10.- Piaget J. Seis estudios de psicología. Edit Six Barral, 1964 pp 8-98.
- 11.Pulaski. M. El desarrollo de la mente infantil según Piaget. Barcelona. Ed. Paidés. 1989. Pp. 146- 185.
- 12..Glanzer M. El juego en la niñez. 1ª, ed. Ed. Aique. Pp 216-257.
- 13.- Millar S. Psicología del juego infantil. 1ª ed. Barcelona. Ed. Fontanella. Pág. 187.
- 14.- Radrizonni. El niño y el juego. Buenos Aires. Ed. Nueva Vision. 1987. Pp 203-216.
- 15.-Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño. Op. Lit. Pp. 196-214.

- 16.- Bravo B.R. El juego, medio educativo de aplicación a los bloques de contenido. Ed Alijibe.1999.Pp. 132-184.
- 17.- Millar S. Psicología del juego Infantil. 1ª ed. Barcelona, Ed. Fontanella.1997. Pp 165-187.
- 18.- Nathan Isaacs. El desarrollo de la Comprensión. Buenos Aires. Ed. Paidas Ibérica. Pp 13-70.
- 19.- B. Elizabeth. Desarrollo del niño. 2ª Edición. México. Ed. Mac Graw Hill. 1998. Pp. 204-246.
- 20.-Aperastui. A. El niño y sus juegos. Buenos Aires. Ed. Paidas. 1979. Pp 11- 38.
- 21.- 2.- Ortega. R.: El juego infantil y la construcción social del conocimiento, Alfar, Sevilla. 1992. Ed. Diada.
- 22.- Nahas Pires, Rosa Ma. Salud bucal del bebé al adolescente. Ed. Santos. 2009.Pp 160-166.
- 23.-Nahas P. Correa. Ma. Primera Infancia. Sao Paulo. Ed. Santos. 2001. Pp. 698- 743.
- 24.Zapata, Oscar. El aprendizaje por el juego. México. Ed. Pax- México. 1988. Pp. 19- 27.
- 25.- Garuay, Catherine. El juego infantil. Edición 4ª. Madrid. Ed. Marata. 1985. Pp. 117- 141.
- 26.- Bandet, Jeame. Como enseñar a través del juego: hacia la comprensión del mundo viviente y el medio ambiente físico, teórico. Ed. Fontanella 1973. Pp 84-119.
- 27.-Vélez, R.T. Jugar y aprender. 1ª edición. Ed. Octaedro.2000. Pp. 89- 11.