



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO



FACULTAD DE ODONTOLOGÍA

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA DE
LA SALUD BUCAL EN NIÑOS ESCOLARES.

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:

LETICIA GUADALUPE VELÁZQUEZ AMADOR

TUTORA: C.D. MARÍA ELENA NIETO CRUZ

ASESOR: C.D. CHRISTIAN MENESES REYES



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 mi mamá Lidia por su amor incondicional y esfuerzos para ofrecerme siempre lo mejor, su compañía en todo momento por sus grandes consejos del día a día, por nunca dejarme sola durante toda mi carrera.

A mi papá Juan Carlos por acompañarme todos los días por su amor incondicional.

A mis hijas Romina y Melissa que son mi motivación y ganas de salir adelante en la vida, este logro es también para ustedes, las amo con toda mi alma mis hermanos y sobrinos por creer en mi, por su amor y apoyo incondicional en mis días de clínica.

A mi esposo José Alberto por su amor, apoyo y consejos.

A mi tutora María Elena Nieto Cruz por su paciencia, dedicación por ser tan amable y comprensiva, por sus enseñanzas en el aula, ¡es la mejor!

A la Universidad Nacional Autónoma de México por darme el orgullo de pertenecer a ella, brindarme la oportunidad de crecer personal y profesionalmente, por todas aquellas personas que conocí, por haber sido mi segundo hogar.

¡México, Pumas, Universidad!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO	4
CAPÍTULO 1: GENERALIDADES	5
Conceptos.....	5
1.1.1 Educación	5
1.1.2 Aprendizaje	6
1.1.3 Estrategia de aprendizaje	6
1.1.4 Educación para la salud	7
1.2 Propósito	9
1.3 Campo de acción.....	9
CAPÍTULO 2: CARACTERÍSTICAS PSICOSOCIALES DE LOS ESCOLARES	10
2.1 Características psicosociales a los 6 años	10
2.2 Características psicosociales a los 7 años	12
2.3 Características psicosociales a los 8 años	13
2.4 Características psicosociales a los 9 años	14
2.5 Características psicosociales de los 10 a 11 años	15
CAPÍTULO 3: JUEGO DIDÁCTICO	16
3.1 Conceptos.....	16
3.1.1 Definición juego.....	16
3.1.2 Definición de juego didáctico.....	17
3.2 Características del juego didáctico	17
3.3 Teorías del juego didáctico.....	18
3.4 Clasificación del juego.....	20
3.5 Juegos didácticos.....	21
CAPITULO 4: JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD DIRIGIDOS A NIÑOS ESCOLARES	25
CONCLUSIONES	31
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	32

INTRODUCCIÓN

El juego simboliza la oportunidad para adentrarse en el mundo del conocimiento. Los juegos representan un conjunto de retos que traen la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros, que les permitan obtener agradables recompensas y así sucesivamente y sin darse cuenta, se da lugar al aprendizaje.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos treinta años han demostrado que el periodo más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los 8 años. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social, y una buena salud física y mental forman una sólida base para el éxito, incluso entrada la edad adulta.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales; es por este motivo que en las escuelas se han puesto en marcha diversos programas de educación para la salud; con la finalidad de lograr el cambio de conductas de los preescolares en relación con su salud bucal.

Los profesionales de la salud tienen un gran reto de lograr que a través del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje influya en la conducta sanitaria de los preescolares para que en un futuro logren tener una buena salud bucal.

En América Latina el juego se ha utilizado como parte de estrategias de enseñanza para promover la salud bucal y prevenir enfermedades como la caries dental, por lo tanto, el juego tiene como propósito fundamental instruir a los preescolares acerca de la caries dental y enfermedad periodontal y despertar su motivación, curiosidad y participación, así como evaluar los conocimientos aprendidos.

En el presente trabajo se describen las características de los preescolares; así como las estrategias del juego para niños en esta etapa utilizadas en educación para la salud bucal.

OBJETIVO

Describir las características generales del juego y su importancia en la educación para la salud bucal en niños escolares.

CAPÍTULO 1 GENERALIDADES

1.1 Conceptos

1.1.1 Educación.

Educación Del lat. *educatio*, *-ōnis*.

1. Acción y efecto de educar.
2. Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes
3. Instrucción por medio de la acción docente.
4. Cortesía, urbanidad.¹

La educación es una actividad eminentemente social, un requisito para la humanización del hombre mediante la socialización; es la herramienta creada para conservar el conocimiento que el hombre ha construido a lo largo de su historia, desde instrumentos y artefactos hasta costumbres, normas, códigos de comunicación y convivencia, mecanismos imprescindibles para la supervivencia de los grupos y la especie.²

Kant sostenía que la educación: “Debe tender a desarrollar la naturaleza humana para que pueda alcanzar su destino”, y afirmaba que cada generación, provista de los conocimientos de los anteriores, puede realizar una educación que desenvuelva de un modo proporcional y conforme a un fin, todas las disposiciones naturales del hombre, y conducir así toda la especie humana a su destino.³

Por otro lado, Bittencourt señala que la educación es: “Proceso de adaptación progresiva de los individuos y de los grupos sociales al ambiente, por el aprendizaje valorizado, y que determina individualmente la formación de la personalidad, y socialmente la conservación y la renovación de la cultura.”⁴

1.1.2 Aprendizaje

Vygotsky define que al aprendizaje como: “un aspecto necesario y universal del proceso de adquirir funciones psicológicas organizadas culturalmente y propias del ser humano”

El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean.”⁵

Por otra parte, Michael Domjan define: “Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que involucra estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de la experiencia previa con esos estímulos y respuestas o con otros similares”.⁶

1.1.3 Estrategia de aprendizaje

Díaz y Hernández (2004) plantean que: “las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica”

Para llevar a cabo una adecuada intervención del proceso de enseñanza, aprendizaje es indispensable; evaluar el contexto, el nivel de desarrollo y estilos de aprendizaje de los estudiantes, para así articular dicho contenido a las necesidades de los alumnos.

Según Martínez y Zea (2004): son los recursos y actividades que implementa el educador para promover el aprendizaje del alumnado, de igual manera definen las estrategias de enseñanza como los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje.⁷

“La estrategia es un conjunto de actividades mentales cumplidas por el sujeto, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos” (Beltrán Llera, J. 1995; citado por Gallegos, J., 2001).⁸

Para ello se tendrá en cuenta la clasificación de estrategias de enseñanza, planteada por Díaz y Hernández (2014), la cual se divide en tres:

Estrategias preinstruccionales: las cuales se utilizan al inicio de la clase para introducir al estudiante en el tema, generar expectativas, aclarar propósitos y activar la atención del educando.

Estrategias coinstruccionales: estas se usan durante el desarrollo de las actividades, le permiten al estudiante mantener la atención, para codificar y comprender de manera adecuada.

Estrategias postinstruccionales: que se utilizan finalizando la sesión de clase para realizar una síntesis o integración de lo aprendido.⁷ Cuadro 1

Tipos de estrategia		Estrategias
Preinstitucionales	tradicionales	El planteamiento de objetivos, la activación de conocimientos previos, los ejemplos, la relación con la cotidianidad.
	Innovadoras	Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC).
Coinstruccionales	Tradicionales	Mapas mentales, mapas semánticos, resolución de problemas, relación con la cotidianidad, las ilustraciones, la socialización.
	Innovadoras	Los grupos interactivos, los murales, proyecto de aula, la enseñanza recíproca, el microcuento, las dramatizaciones, las TIC, el juego digital.
Postinstruccionales (Síntesis e integración de los Conceptos aprendidos)	Tradicionales	La socialización, los mapas semánticos y mapas mentales.
	Innovadoras	Las TIC.

Cuadro1 clasificación de estrategias de enseñanza.⁷

1.1.4 Educación para la salud

Lawrence W. Green la define como: “cualquier combinación de oportunidades de aprendizaje encaminadas a facilitar la adopción voluntaria de comportamientos que mejoren o sirvan al sostenimiento de la salud”.⁹

La OMS define a la educación para la salud como: “Diferentes formas de educación dirigidas a grupos, organizaciones y comunidades enteras que pueden servir para concienciar a la gente sobre los determinantes sociales, ambientales y económicos de la salud y la enfermedad y posibilitar la acción social y la participación de las comunidades en procesos de cambio social respecto a su salud”¹⁰ Fig. 1



Fig.1 Educación para la salud.¹¹

Otra definición importante es la que emite la OPS, la cual señala que es: “un proceso de generación de aprendizajes, no solo para el autocuidado individual, sino para el ejercicio de la ciudadanía, la movilización y la construcción colectiva de la salud en la cual participan las personas y los diferentes sectores del desarrollo”

1.2 Propósito

Lograr que cada persona sea capaz de adoptar un estilo de vida cada vez más saludable y desarrollar la capacidad para cuidarse; para ello es necesario dotar a las personas de recursos conceptuales, que les permitan reconocer sus necesidades y comprender su propio proceso salud-enfermedad, y de instrumentales, que les orienten sobre qué hacer para dar respuesta a ellas, además de capacitarlos y motivarlos para que lo hagan .² Fig. 2



Fig. 2 Estilo de vida.¹³

1.2 Campo de acción

Los espacios de acción de la educación para la salud se encuentran inmersos en las instituciones socializadoras en las que participa un individuo a lo largo de su vida, pero de manera muy importante en aquellas de primer contacto: familia, escuela y medio. En la familia, por ser el núcleo primario de socialización donde se cubren las necesidades básicas de sus miembros: alimentación, higiene, seguridad y afecto, pero también donde se proyectan valores y pautas de comportamiento relacionados con la salud, que son la base de los conceptos de salud, enfermedad y cuidado.²

CAPITULO 2 CARACTERÍSTICAS PSICOSOCIALES DE LOS ESCOLARES

2.1 Características psicosociales a los 6 años Erick Erickson

En el desarrollo psicosocial se emplea como referencia la teoría del psicólogo Erik H. Erikson; quien describe 8 etapas del desarrollo.

La etapa 4 pertenece a niños escolares de 6 años: laboriosidad vs. Inferioridad desde los 6 hasta la pubertad.

El niño tiene que aprender habilidades culturales en esta etapa los niños empiezan a sentir la necesidad de formar parte de un grupo, de hacer las cosas bien para ser alagados o premiados ya sea por sus padres, docentes incluso por sus mismos compañeros de clase.

Es por ello que en esta etapa a los niños no se les debe tratar o gritar por las cosas que no pueden hacer correctamente, los padres deben de animarlos a hacer las cosas mejores y felicitarlos por el esfuerzo que realicen para que no se sientan inferiores e inútiles ante los demás.¹⁴

Desarrollo cognitivo.

- Aprenden a expresarse bien por medio de palabras.
- Comienzan a entender la relación de causa y efecto.
- Comienzan a comprender el concepto del tiempo.

Desarrollo afectivo y social.

- Los padres son su principal fuente de compañía y afecto. Sin embargo, comienza a haber un cambio gradual para satisfacer más de estas necesidades con amigos y otras personas a quienes admiran, como por ejemplo, los maestros.
- Juegan incluyendo fantasía e imaginación.
- Generalmente prefieren jugar con amigos del mismo sexo.
- Desarrollan su sentido del humor.

Desarrollo sensorial y motor.

- Pueden controlar sus músculos grandes. Suelen tener buen equilibrio y les gusta correr, brincar, y otras formas de juego físico.
- Pueden atrapar una pelota.
- saltan con facilidad.
- Pueden escribir su nombre.
- Se visten solos, aunque todavía pueden necesitar algo de ayuda.¹⁵ Fig.3



Fig. 3 niños escolares 6 años.¹⁶

2.2 Características psicosociales a los 7 años. Erick Erickson

Generalmente son niños caprichosos y de gran exigencia consigo mismo. Necesitan comprensión, creen que la gente está en contra de ellos, que no se le quiere y que los padres son injustos. Desean aprobación y por ello tratan de cooperar.¹⁷

Desarrollo cognitivo.

A los 7 años de edad, la mayoría de los niños presentan las siguientes características:

- Tienen un sentido sólido del tiempo. Entienden, horas, días, semanas, meses, estaciones y, a veces, años.
- Comienzan a mostrar una preferencia por un estilo de aprendizaje. Por ejemplo, a algunos niños les gustan las actividades prácticas, como un experimento de ciencia con color. A otros les gusta trabajar en forma independiente y tranquila.
- Pueden resolver problemas matemáticos sencillos usando objetos (como contar cuentas).¹⁸

Desarrollo afectivo y social

A los 7 años de edad, la mayoría de los niños presentan las siguientes características:

- Se vuelven más conscientes de los sentimientos de los demás y se vuelven más sensibles a éstos. Este rasgo se llama empatía.
- Superan algunos miedos que tenían cuando eran más pequeños, pero todavía puede aterrorizarles lo desconocido. Por ejemplo, cambiar de escuela puede ser un estrés tremendo para un niño de 7 años. Muchos niños también temen que sus padres u otros adultos se enojen con ellos. Suelen preocuparse por las opiniones de los demás.
- Forman amistades, generalmente con otros niños del mismo sexo.

- A veces juegan en grupos más grandes, pero también necesitan tiempo a solas. Fig. 4



Fig 4 niños escolares 7 años¹⁹

2.3 Características psicosociales a los 8 años. Arnold Gessel

Arnold Gesell (1992) describe que el niño posee tres características; velocidad, expansividad y valoratividad.

Velocidad: madurez física y motriz que adquiere el infante.

Expansividad: se encuentra saliendo de la etapa de seriedad, reflexión, retrospección que lo caracteriza durante los siete años, pretende entender que es un individuo inmerso dentro de una estructura social.

Valor: según Gessell se define la tendencia dominante del niño a valorar todo lo que sucede a su alrededor y lo que sucede por su causa.

Dichas características le permiten orientarse y adaptarse dentro del ambiente social.

Desarrollo cognitivo.

Comienza a mostrar inclinación por conocer más allá de lo que tiene cerca.

Es más autocrítico y logra mantener la discusión acerca de temas que le sean de interés.¹⁸ Fig.5



Fig. 5 niño escolar 8 años.²⁰

2.4 Características psicosociales en niños de 9 años Arnold Gessel

En esta etapa el niño se encuentra en una edad intermedia, donde ya no es un niño, pero a la vez no es un adolescente.

En relación a la motivación él niño se encuentra motivado por el mismo, presenta un gran interés por las sucesiones y categorías.

En relación a la personalidad ésta se caracteriza por ser sincero y responsable. Es capaz de reconocer y razonar los castigos, privilegios, reglas y procedimientos en su vida escolar.

En esta etapa el niño se encuentra desarrollando un sentido de status individual que necesita de la comprensión afectuosa de sus mayores y sobre todo, de su propia familia (Gesell, 1992).

Aspectos importantes en esta etapa:

Le gusta trabajar en equipo, está interesado por la explicación de sus errores.

Tiene interés por su escuela y su relación con la maestra es buena.

En esta etapa de su vida la equidad es esencial para ellos.

Gesell describe: “a los nueve años la consciencia se halla claramente en gestación. Su emotividad es ahora tan madura que percibe matices sutiles de maldad en los demás y siente la culpabilidad de su propia maldad.”Fig. 6



Fig. 6 niño escolar 9 años²¹

2.5 Características psicosociales en niños de 10 años

Arnold Gesell señala que en esta edad se marca la culminación de una década de desarrollo básico, “es una edad de oro del equilibrio evolutivo”.

Como características principales: suele tener arranques de ira breves y superficiales, es una persona concreta, franca y honesta.

Es menos ambicioso, preocupado y perseverante.

Es una etapa en la que suele ser feliz, y tiene seguridad en sí mismo.

Es inquieto, por lo que prefiere estar en continua actividad, como las habilidades físicas.

En esta etapa la familia adquiere gran importancia, la madre se vuelve el centro y al padre se le ve como el ejemplo a seguir. Fig. 7



Fig. 7 niños escolares 10 años²²

CAPÍTULO 3 JUEGO DIDÁCTICO

3.1 Conceptos

3.1.1 Definición de juego

Según Sanuy (1998): “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”.

Es importante destacar la definición de Montessori quien define al juego como: “una actividad lúdica y organizada para alcanzar fines específicos”.²³

Chacón en 2008 señala que: el juego es una actividad lúdica, convirtiéndose en una actividad atractiva y motivadora que capta la atención del individuo sea cual sea la materia o el objetivo.²⁴

Viciano y Conde (2002) definen el juego como: “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es: “una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.²⁵

Una de las ventajas del uso del juego como herramienta educativa es la capacidad fomentar lo que es denominado “aprender haciendo”, ya que el juego enseña por sí mismo una serie de mecanismos y desarrolla unas competencias fundamentales para el desarrollo educativo y social de los niños como pueden ser la observación, el análisis, la intuición y la toma de decisiones.

3.1.2 Definición juego didáctico

Según Martín, Martín y Trevilla (2009) definen al juego didáctico como: “permite aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento”.

Por otro lado Meneses y Monge (2011) plantean que: “los juegos pueden utilizarse en el proceso de enseñanza, aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema”.

Flores (2009) define los juegos didácticos como: “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación”.²⁶

Nieto, 2009; Muñiz Rodríguez, 2014 destacan que: “cualquier actividad que logra la diversión y el entretenimiento de quien la desarrolla, siendo divertido y evaluado positivamente por aquellas personas que lo realizan.

Finalmente Bautista y López consideran que el juego: “está dado por el hecho que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, obtención de resultados, iniciativa, carácter sistemático y competencia”.²⁷

3.2 Características del juego didáctico

González (2008) determina las siguientes características para el juego didáctico:

- ❖ Placer: el juego siempre es evaluado positivamente por quien lo realiza. Si el juego no genera placer el jugador lo abandona.

- ❖ Libertad: Es una actividad voluntaria y espontanea sin imposiciones externas, aunque el jugador debe acatar las normas o reglas cuando el juego es grupal. No implica obligación.
- ❖ Acción: implica “hacer” y por ello siempre requiere una participación activa.
- ❖ Ficción: durante el desarrollo del juego, el jugador hace la acción como si fuera real, teniendo consciencia de la ficción generada.
- ❖ Seriedad: la actividad que se lleva a cabo al jugar, activa todos los recursos y capacidades de quien la desarrolla, equivalente a la actitud frente a un trabajo.
- ❖ Esfuerzo: jugar requiere atención puesto que requiere superar obstaculos.²⁴

Ortiz 2005, Melo y Hernández 2014 destacan las siguientes características del juego:

- ✓ Despertar interés hacia la materia.
- ✓ Provocar la adopción de decisiones.
- ✓ Fomentar la cooperación entre los alumnos.
- ✓ Exigen la aplicación de conocimientos y/o habilidades adquiridos previamente.
- ✓ Permiten fortalecer y comprobar conocimientos y habilidades adquiridos.
- ✓ Su desarrollo está limitado en tiempo.
- ✓ Debe de estar sujeto a reglas y normas para su desarrollo (asumidas voluntariamente, condicionan el comportamiento del participante).

Contreras en 2004 destaca que para que un juego didáctico pueda aplicarse con facilidad deberá seguir los siguientes los siguientes lineamientos:

- ✓ Ser sencillo y adecuarse a los conocimientos, habilidades y características del alumno.
- ✓ Ser atractivo y motivador.
- ✓ Tener una finalidad específica, fácilmente reconocida por el alumno.²⁴

3.3 Teorías del juego didáctico

Rubín, Fein y Vandenberg 1983 consideran que existen cuatro teorías; La primera está relacionada con el excedente de energía, es en donde los estudiantes se encuentran sentados en clase y tienen toda su energía acumulada; lo que provoca que en clase estén distraídos o inquietos.²⁸

Teoría de la relajación de Lazarus (1833).

Señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898).

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio.

De acuerdo con el autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904).

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie.

Para este autor el juego es una característica del comportamiento del ser vivo que recoge el funcionamiento de la evolución de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas.²⁵

Las últimas 3 van a estar relacionadas ya que si los estudiantes están estresados inquietos y distraídos lo más probable es que no logren poner atención durante la clase y en ocasiones causan la distracción de los demás.²⁸

3.4 Clasificación del juego

Piaget pedagogo suizo, estableció una secuencia del desarrollo de los comportamientos del juego, acumulativos y jerarquizados, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido.
- Los juegos simbólicos. Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayuda poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes; así un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, entre otros.

Los juegos están marcados por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción, representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

- El juego de reglas simples característico de la etapa de las operaciones concretas (7-12 años), las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes estructurados, ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.
- Etapa de las operaciones formales (a partir de los 12 años) el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala y maquetas elaboradas. Se

interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, así como los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios.²⁹

3.5 Juegos didácticos

➤ Puzzles

Son un clásico para estimular las habilidades cognitivas en la infancia. Los rompecabezas son una buena elección para que el niño pueda crear mapas conceptuales y de esta manera trabaje la lógica. Este tipo de juego suele incorporar piezas grandes si se dirige a una edad temprana. Mientras que, a mayor edad, más pequeñas serán las piezas y más fichas tendrá el juego para dotarlo de más complejidad.

Hay varios tipos de puzzles: los numéricos (sudokus), los mecánicos o los tetris, en el ámbito digital.

Algunas ventajas del juego son:

- a) Desarrolla la concentración.
- b) Estimula la habilidad espacial y matemática.
- c) Mejora el desarrollo psicomotriz.
- d) Enseña autocontrol y reflexión.
- e) Mejora la autoestima.
- f) Estimula la relajación.
- g) Mejora la memoria visual.³⁰

➤ Juegos de memoria

Memorizar canciones, repetir palabras, imitar sonidos o jugar a las cartas son propuestas para ejercitar la memoria en la infancia. Gracias a ello, las habilidades visuales o auditivas se potencian. Este tipo de juego se emplea a partir de los cinco o seis años.

Como ventajas se pueden describir:

- 1.-Entrena la memoria visual.
- 2.- Potencia las habilidades cognitivas.

- 3.- Ejercita el cerebro de una forma saludable.
- 4.- Mejora la concentración.
- 5.- Aumenta la memoria a corto plazo.
- 6.- Previene enfermedades relacionadas con la memoria a largo plazo.
- 7.- Jugar a juegos contra reloj acostumbra a pensar rápido.
- 8.- Potencia el desarrollo del lenguaje.³¹

➤ Sopas de letras

Con este juego didáctico, el niño se familiariza con el mundo de las letras y se trabajan las habilidades del lenguaje y de la comunicación. Por lo tanto, las sopas de letras o los crucigramas son una buena alternativa para trabajar el léxico y mejorar la ortografía jugando.

Este es un juego que estimula la concentración del educando, es recomendable incluso con niños que presentan problemas de aprendizaje.³²

Se puede mencionar algunas ventajas que tiene la actividad de sopas de letras:

a) Resolución en equipo

Con las sopas de letras se favorece la autonomía del niño, pero también pueden realizarse en equipo con otros compañeros, algo muy práctico que favorece mucho la relación con los demás.

Otro aspecto importante es que el niño aprende a través de la memoria visual, es un juego muy completo debido a que ayuda al desarrollo del cerebro, favorece la agilidad mental y la memoria visual. La lectura y la escritura son dos actividades fundamentales para ejercitar la memoria visual, memoria que permite reconocer palabras y su significado así como reconocer la ortografía correcta de cada palabra.

Se pueden abordar diferentes temas, un claro ejemplo lo tenemos en el área odontológica en el aspecto preventivo donde se puede incluir la técnica de cepillado.

Otra ventaja de realizar sopas de letras, es que hay diversos tipos y dentro de cada uno se aprenden palabras de un mismo campo semántico. Esto hace que el niño enriquezca su léxico con palabras diferentes.

b) Aprendizaje activo.

El niño tiene ilusión y ganas por encontrar o descubrir las palabras por la sopa de letras, por lo que supone un aprendizaje muy activo para el pequeño.

c) Concentración.

La sopa de letras es un pasatiempo tranquilo en el que se requiere paciencia y concentración, puede ser una alternativa para favorecer la atención y concentración de los niños.³³

➤ **Juegos con bloques**

Los juegos con bloques potencian la psicomotricidad fina y ayudan a desarrollar la visión espacial. Estos juegos también sirven para potenciar la agilidad mental y fomentar la creatividad en los más pequeños.

Se convierten en una herramienta para que, al tiempo que se divierten, vayan conociendo su entorno y sean capaces de aprender que es el tamaño, la forma, la figura o el espacio.

VENTAJAS:

- A) La motricidad fina ayuda para desarrollar la coordinación ojo-mano, lo que le permite manejar los objetos desde los más grandes a los más pequeños.
- B) La estructuración de su mente para facilitar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo al ejercitar la atención-concentración.
- C) La memoria visual puede ayudar para asociar figuras y reproducir modelos reales, (una casita, un puente, un garaje, un castillo, granja).

Si para construir, el niño sigue un modelo, estará trabajando además la habilidad cognitiva de “la imitación” seleccionando la pieza y la posición correcta, construyendo de acuerdo a modelos o de acuerdo a determinadas condiciones.³⁴

D) Incrementan sus habilidades motrices.

mejorar la coordinación hasta su relación ojo-mano pasando por la fuerza de sus dedos y manos en general. Eso lo harán cogiendo las distintas piezas, sosteniéndolas e incluso encajándolas.

E) Adquieren conceptos importantes.

Además de todo lo expuesto, se considera que estos juegos sirven para que los más pequeños descubran conceptos relevantes. Se refiere a que aprendan qué es el equilibrio, ya que crean construcciones que tienen que permanecer en pie; la dureza de los materiales y la simetría.

Les ayudan a ser organizados y a establecer prioridades. Pueden realizar construcciones con los bloques que tienen delante. Para poder darles forma tienen que establecer cuál va a ser la base, las piezas que utilizarán después, qué partes pueden generar problemas de equilibrio.³⁵

➤ Adivinanzas

Los juegos de adivinanzas son otra opción para estimular la lógica, la agilidad y la reflexión. Se trata de un divertido juego que ayuda a los niños a centrar su atención y a desarrollarse intelectualmente.

Hay varios tipos de adivinanzas. Las de respuesta directa, la adivinanza con letras o con números.

En definitiva; es importante que la enseñanza del niño no solo se centre en el estudio y la memorización de conceptos. Siempre se aprende y se entiende mejor algo cuando interesa. En la infancia, el juego es un motor para sumar aprendizajes sin que ello suponga un esfuerzo. Por lo tanto los juegos didácticos son una de las mejores alternativas para potenciar el desarrollo en la infancia.³¹

CAPITULO 4 JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Se presenta una propuesta didáctica de intervención, que trata de motivar a los alumnos desde una vertiente lúdica para favorecer un aprendizaje significativo.

Tabla 2.

Formato del Juego Didáctico	
Título del Juego	Nombre que recibirá el juego seleccionado.
Área de Conocimiento	Asignatura al que estará orientado.
Objetivos	Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
Contenidos	Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
Audiencia a la cual va dirigido	Población y edades.
Número de jugadores	Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
Duración	Tiempo.
Materiales utilizados	Lista de materiales.
Instrucciones	Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego

Tabla 2 propuesta juego didáctico elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007.³⁶

JUEGO 1

Área de conocimiento: educación para la salud.

Dirigida a niños escolares de 6 años.

Título del juego: brincando aprendo.

Objetivo: memorizar técnica de cepillado.

Número de jugadores: equipos de cuatro personas.

Duración: 60 min.

Materiales: aros de plástico, imágenes con el kit de cepillado dental (cepillo, pasta e hilo dental y enjuague bucal.)

Instrucciones: después de una plática informativa acerca del cepillado dental, el promotor de la salud, formara equipos de cuatro personas.

Se colocan en el suelo cuatro aros con las imágenes del kit de cepillado; después el promotor de la salud mencionará en desorden la técnica del cepillado dental y los niños con un brinco se posicionarán en el aro donde se encuentre la imagen que ellos creen correcta.

El equipo que tenga la técnica de cepillado correcta ganará y se proporcionará un premio. Fig. 8



Fig. 8 juego con aros³⁷

JUEGO 2

Área de conocimiento: educación para la salud

Dirigida a niños escolares de 7 años

Título del juego: los villanos vs súper héroes

Objetivo: que los niños identifiquen cuáles son los factores de riesgo para formar caries.

Número de jugadores: depende del numero de niños que estén en el aula; se formaran en parejas

Duración: 15 min.

Materiales: cartulina, tarjetas con dibujos de alimentos saludables y no saludables.

Instrucciones: colocar en el pizarrón carteles de muelas representando lo saludable con una cara feliz y lo que no es saludable con una cara triste para la salud bucodental; se les entregarán una serie de tarjetas a los niños en las cuáles incluirán alimentos saludables y no saludables para la salud dental.

Después de una platica informativa el promotor de la salud mencionará un alimento que provoca caries y alimentos saludables que van a ayudar a la salud dental; los niños en parejas deben elegir y colocar en las muelas que están en el pizarrón el alimento donde crean que pertenece.

A las parejas que van ganando, se les otorgará un distintivo motivador. Fig. 8



Fig 8. Alimentos saludables y no saludables³⁸

JUEGO 3

Área de conocimiento: educación para la salud.

Dirigido a niños escolares de 8 años.

Título del juego: ¿quién soy?.

Objetivos: memorizar las causas de las diferentes enfermedades bucales.

Número de jugadores: equipos de cuatro personas.

Duración: 20 minutos.

Materiales: tablero con tarjetas abatibles, tarjetas con diferentes enfermedades bucales.

Instrucciones: tener un tablero con diferentes imágenes abatibles que representen la enfermedad de las encías (gingivitis), caries dental, técnica de cepillado, aditamentos dentales (hilo dental, enjuague bucal); luego que el educador proporcione una plática informativa, el promotor de la salud tendrá una serie de tarjetas con las cuales hará mención de las características a los niños de las enfermedades bucales. El que logre bajar todas las tarjetas del tablero correctamente, se le otorgará una sorpresa motivadora. Fig.9



Fig. 9 ¿Quién soy?³⁹

JUEGO 4

Área de conocimiento: educación para la salud.

Dirigido a niños escolares de 9 años.

Título del juego: ¡Yo soy el dentista!

Objetivos: crear conciencia de la salud dental.

Número de jugadores: individual.

Duración: 30 min.

Materiales: un dado con imágenes de diferentes temas de educación para la salud, kit de cepillado dental, imágenes de alimentos sanos y no sanos, tipodonto con representación de gingivitis.

Instrucciones: elaborar un dado gigante en cada uno de sus lados colocar una imagen con los diferentes temas de educación para la salud, (técnica de cepillado, uso de hilo dental, alimentación saludable, factores de riesgo a caries, entre otros).

Después de una plática informativa acerca de la prevención dental el educador formará equipos de cuatro personas; dos personas de cada equipo lanzarán el dado y depende de la imagen que se muestre al caer demostrará con su equipo a los demás participantes como se realizan las actividades por ejemplo si son prácticas (técnica de cepillado) o explicar si son teóricas la importancia de los aditamentos bucales, aplicación de fluoruro, entre otros.

El equipo que logre exponer los temas correctamente, se les otorgará un premio.

Fig. 10



Fig.10 Dado con imágenes odontológicas⁴⁰

JUEGO 5

Área de conocimiento: educación para la salud.

Dirigido a niños escolares de 10 años.

Título del juego: jugando aprendo.

Objetivos: orientar a los niños escolares de la importancia del cepillado dental.

Número de jugadores: individual.

Duración: 10 min.

Materiales: lona con cinco perforaciones, cada perforación lleva una imagen de lo siguiente: importancia del cepillado dental durante el día, caries dental, enfermedad de las encías y cálculo dental.

Instrucciones: posteriormente a que el educador de una plática informativa, se colocará la lona suspendida en el aire; los niños harán una fila y se les proporcionará una pelota pequeña de esponja, el educador hará una serie de preguntas y cada niño lanzará la pelota en el orificio que sea correcto.

El niño que lance la pelota correctamente en el orificio será el ganador. Fig 11



Fig 11 lona con orificios fuente: propia.

CONCLUSIONES

La educación para la salud en odontología contribuye de manera favorable en la formación profesional de los estudiantes universitarios, ya que refuerza sus conocimientos sobre salud bucal, los ayuda a comprender la realidad del otro y a desarrollar actitudes de comunicación para llegar a los demás, logrando alcanzar con ello, las competencias que todo odontólogo debe de tener.

El éxito de una sesión de educación para la salud depende de; la identificación del educador con la población, la habilidad de éste para combinar una variedad de métodos y la motivación de las personas como respuesta a esto.

La educación para la salud no se limita a las aulas, se puede educar desde el lugar en el que se encuentra: ambiente familiar, escuela, comunidad, trabajo, consultorio y universidad entre otros, ya que el hombre está constantemente en actividad y en continuo proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los niños son personas activas, con capacidad de intervención en el proceso de aprendizaje, pero a su vez, con características propias; lo cual enriquece las metodologías de enseñanza y aprendizaje, ya que éstas se tienen que adecuar a las realidades y contextos diferentes para lograr el objetivo deseado.

El juego como estrategia que tiene el educador para la salud es significativo; ya que los niños van a encontrar un interés en aprender acerca de su salud bucodental, por ello tiene una importancia fundamental en su desarrollo, por lo tanto, se considera al juego como una de las primeras estrategias de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a [internet]. Disponible en: <https://dle.rae.es>
2. María Cristina Sifuentes Valenzuela María del Rosario Ortega Gómez. Educación para la salud. En: Javier De la Fuente Hernández, María Cristina Sifuentes Valenzuela, María Elena Nieto Cruz. Promoción y educación para la salud en odontología. 1^a edición. México: el manual moderno; 2014. p. 47-63.
3. Rosales Rivera NA. Las diferentes concepciones del docente sobre los fines de la educación: un estudio de un caso. 2014.
4. FUERTESPLANAS ALEIX, Cristina (2013): "Cultura y transmisión de los derechos humanos". Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Vol. 19, Núm. especial marzo, págs.:187195. Madrid, Servicio de publicaciones de la Universidad Complutense.
5. Ruiz Carrillo, Edgardo; Estrevel Rivera, Luis Benjamín Vygotsky: la escuela y la subjetividad Pensamiento Psicológico, vol. 8, núm. 15, 2010, pp. 7
6. Domjan M. principios de aprendizaje y conducta. 5ta edición. Aguirre JL, editor. España: Paraninfo; 2009.
7. Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. Revista Eleuthera, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2
8. REVISTA CIENCIAS DE LA EDUCACION Año 4 • Vol. 2 • Nº 24 • Valencia, Julio-diciembre 2004 PP. 69-90

9. Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Ciencias Médicas Salud Pública I, 2016 SEMANA 19 Educación para la Salud Reproducido con fines docentes.
10. M^a José Pérez Jarauta Margarita Echauri Ozcoidi Eugenia Ancizu Irure Jesús Chocarro San Martín. Manual de educación para la salud [internet]. navarra: ONA Industria Gráfica. 2006 p.10. disponible en: <https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/049B3858-F993-4B2F-9E33-2002E652EBA2/194026/MANUALdeeducacionparalasalud.pdf>
11. Educación para la salud. [Internet] disponible en: Educación-para-la-Salud-100772811302167/
12. Arroyo V, Hiram. (2012). Curso de Métodos de Promoción de la Salud y Educación para la Salud II. Maestría en Educación para la Salud de la Universidad de Puerto Rico.
13. Estilo de vida. [Internet] disponible en: <https://www.freepik.es/vectores/estilo-vida>
14. Carolina cano. Gabriela Hernández. Problemas psicosociales. Univ unan-managua [internet]. 2015; p.26.disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/53104469.pdf>
15. Etapas del desarrollo para niños de 6 años [Internet]. Cigna. 2021 [citado 2 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-7-aos-ue5719>
16. Imaginarium. ¿Cómo se divierten los niños de seis años? [internet]; 2017 Disponible en: <http://my.imaginarium.es/creciendo-felices/juegos-ninos-6-anos/>

17. e. Barbería, j.r. boj quesada, m. Catala, c. García, a. Mendoza. Odontopediatría. 2ª edición. Barcelona: masson; 2002.
18. Etapas del desarrollo para niños de 7 años [Internet]. Cigna. 2021 [citado 2 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-7-aos-ue5719>
19. Los miedos y fobias mas frecuentes en los niños [Internet]. hacer familia. 2021 [citado 5 febrero 2021]. Disponible en: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-miedos-fobias-mas-frecuentes-ninos-20160414125721.html>
20. Cambios en los niños de 8 a 10 años [Internet]. hacer familia. 2020 [citado 6 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-cambios-ninos-10-anos-20160906142525.html>
21. Enseñando a los niños a ser independientes de los 9 años a los 11 años” [Internet]. psicopedagogía. 2014 [citado 12 febrero 2021]. Disponible en: <https://sosteachercr.com/ensenando-a-los-ninos-y-ninas-a-ser-independientes-de-los-9-anos-a-los-11-anos/>
22. Cambios en los niños [Internet]. hacer familia. 2020 [citado 12 abril 2021]. Disponible en: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-cambios-ninos-10-anos-20160906142525.html>
23. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial.
24. El juego didáctico como recurso para el aprendizaje cooperativo de biología en 2 de bachillerato, Gemma Mayol Ricart, Barcelona 2016.

25. José Alberto gallardo. Teorías del juego como recurso educativo. Conference: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa; marzo 2018 https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECORSO_EDUCATIVO
26. “El juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” volumen VII, numero1, Bryan Montero Herrera revista de investigación.
27. Marcano Godoy, Keiber Alberto aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza estequiometria, revista de investigación, vol.39, num.84, enero-abril, 2015, pp. 181-204. Universidad pedagógica Experimental Libertador Caracas Venezuela.
28. Bryan montero herrera, aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura, revista de investigación, vol. VII, núm. 1, PP. 075-092
29. El juego en la educación infantil y primaria – Irene López Chamorro – ISSN: 1989-9041, Autodidacta, revista de la educación en Extremadura.
30. Guía del niño, los beneficios de los puzzles para niños. [Internet], disponible en:<https://www.guiadelnino.com/educacion/el-nino-de-3-a-4-anos/los-beneficios-de-los-puzzles-para-ninos>
31. Cucutoys, juguetes para jugar, 8 beneficios de jugar a juegos de memoria [internet], disponible en: <https://cucutoys.es/blog/8-beneficios-de-jugar-a-juegos-de-memoria/>

32. Maricruz Romero, Silvia Tejada. Juego y aprendo la clasificación periódica de los elementos, revistas Unam. 1994; Vol. 5 (3): 186-191.
33. Menuts [internet] ¿Por qué las sopas de letras son tan beneficiosas para los niños? Disponible en: <https://www.eimenuts.com/blog/por-que-las-sopas-de-letras-son-tan-beneficiosas-para-los-ninos/>
34. RED CENIT [internet], 9 beneficios de jugar a las construcciones. Disponible en: <https://www.redcenit.com/9-beneficios-de-jugar-a-las-construcciones/>
35. OK diario [internet], juegos de bloques y la importancia y sus ventajas para el niño. Disponible en: <https://okdiario.com/bebes/juegos-bloques-ventajas-nino-29098>
36. Chacón paula. El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? caracas; 2016.
37. Todos a jugar [internet] Pruebas, retos y juegos con aros de diversos tamaños. Disponible en: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/pruebas-retos-y-juegos-con-aros-de.html>
38. el libro lector [internet] 2015 disponible en: <https://www.pinterest.com.mx/pin/574138652473679128>
39. Adivina quien [Internet]. juguetería los sueños mágicos. 2014 [citado 10 marzo 2021]. Disponible en: https://www.tienda.jugueterialossuenosmagicos.com.mx/MLM-571471706-adivina-quien-original-hasbro-_JM
40. Cuidado de los dientes. (2019). Recuperado 8 de marzo de 2021, de pinterest website: <https://www.pinterest.com/sescalonadethie/>

