
Ludoteca especializada en salud en la Facultad de Odontología UNC

Ludoteca especializada en salud en la Facultad de Odontología UNC

Moncunill Irma Alicia *; Herrera Ariel**

*Prof. Titular cátedra Psicología Evolutiva FO UNC

** Prof. Asistente de la Cátedra de Psicología Evolutiva FO UNC

Imoncunill@gmail.com

Resumen:

La Interacción del odontólogo con niños se facilita cuando en la comunicación se utilizan herramientas lúdicas específicamente diseñadas para la situación clínica odontológica y/o para la promoción de salud en contextos educativos.

La ludoteca es al juguete, lo que la biblioteca es al libro, como espacio especialmente preparado para actividades lúdicas con juegos clasificados, catalogados y ordenados; ofreciendo actividades diversas educativas y de entretenimiento. Es atendida por personas especializadas –docentes, ludotecarios, quienes estimulan, orientan e informan sobre los juegos.

Cuando esas herramientas lúdicas se organizan en un espacio institucionalizado para su uso con propósito educativo, se puede hablar de una Ludoteca especializada en salud.

Antecedentes: En el año 1996 en el marco de un proyecto de investigación interdisciplinaria con intervención de la Facultad de Odontología (F. O) “ Estrategias mediadoras para la promoción de salud bucal en niños y adolescentes con síndrome de Down ” se diseñaron, implementaron y evaluaron juegos colectivos con componente didáctico en salud ” adaptados a las potencialidades e intereses de los alumnos de una escuela para niños y adolescentes con discapacidades intelectuales (APADIM). Desde el año 2006 la cátedra de Psicología Evolutiva de la FO instrumenta una actividad práctica de integradora de diseño de instrumentos lúdicos con componentes didácticos en salud que sirvió de soporte para la organización de una ludoteca en la cátedra a cargo de docentes de la misma.

Objetivo

-Revalorizar el abordaje integral odontológico en niños incluyendo herramientas lúdicas en acciones de psicoprofilaxis y de promoción de salud.

Metodología

La actividad consta de tres etapas: diseño, implementación de la ludoteca y evaluación del uso de los juegos a cargo de los usuarios.

El material lúdico desarrollado, clasificado y catalogado pasa a conformar parte de la ludoteca de la cátedra. Se elaboraron instrumentos para la clasificación, archivo y digitalización de los juegos que son aportados cada año por los alumnos que cursan Psicología Evolutiva en la Carrera de Odontología.

Análisis de la experiencia: los resultados de las encuestas a usuarios (mayoritariamente alumnos de odontopediatría) evidencian valoración positiva del uso de la ludoteca habiéndose registrado 620 préstamos en el período 2008-2012. Como debilidad en el funcionamiento de la ludoteca los alumnos requieren mayor flexibilidad horaria. El número de juegos se incrementa año a año, pero esa fortaleza trae aparejada la falta de espacio para almacenamiento, clasificación y funcionamiento en el espacio físico de la cátedra. En el año 2012 para superar el problema se presenta al HCD de la FO un proyecto extensionista de inclusión de la ludoteca especializada en salud en la biblioteca de la institución.

Introducción

La Interacción del odontólogo con niños se facilita cuando en la comunicación se utilizan herramientas lúdicas específicamente diseñadas para la situación clínica odontológica y/o para la promoción de salud en contextos educativos.

Jugando, el niño cumple un rol activo que le permite la descarga emocional y la reelaboración de lo ya vivido pasivamente como paciente, o lo que fantasea “sentirá en nuevas consultas”. En este sentido la labor psicoprofiláctica, en la situación odontológica permitirá a niños de diferentes edades la expresión y reelaboración de ansiedades y miedos. Cuando estas situaciones fueron significadas como traumáticas, pueden interferir en la comunicación odontólogo – paciente. Ninguna situación es traumática por si misma sino que lo será según cuáles sean los significados construidos por el niño ante las maniobras clínicas (1).

Existen además otros escenarios en contextos educativos en donde el odontólogo cumple el rol de promotor de salud, para los que requiere del soporte de herramientas lúdicas facilitadoras del aprendizaje significativo de los contenidos didácticos en salud. Cuando esas herramientas lúdicas se organizan en un espacio institucionalizado para su uso, se puede hablar de una Ludoteca especializada en salud.

Antecedentes

En el año 1996 en el marco de un proyecto de investigación interdisciplinario con intervención de la Facultad de Odontología (F.O) “Estrategias mediadoras para la promoción de salud bucal en niños y adolescentes con síndrome de Down ” se diseñaron, implementaron y evaluaron juegos colectivos con componente didáctico en salud ” adaptados a las potencialidades e intereses de los alumnos de una escuela para niños y adolescentes con discapacidades intelectuales (APADIM) de la Ciudad de Córdoba (2).

En el año 2006 la cátedra de Psicología Evolutiva, planifica una estrategia pedagógica innovadora con un grupo piloto coordinado por un docente de la cátedra interesado en el tema. La actividad práctica integradora de los alumnos, consistió en el diseño grupal de instrumentos lúdicos. Los juegos debían poseer un componente didáctico específico referido a psicoprofilaxis y promoción para la salud del componente bucal. Los diseños debían además ajustarse a las Normas de Seguridad Internacional para los fabricantes de juguetes IRAM 3583 (3) y tener como destinatarios a niños en situación odontopediátrica. La actividad fue tomada con entusiasmo por los alumnos, quienes evidenciaron predisposición e ingenio innovador en la construcción, manipulación y contextualización de los instrumentos lúdicos, tanto para promoción de la salud como para psicoprofilaxis en niños en situación odontológica. Esta actividad integradora sirvió de soporte para el diseño del proyecto de organización de una ludoteca en la cátedra de psicología evolutiva de la FO UNC.

Característica de la experiencia: Ludoteca especializada en salud

La palabra ludoteca deriva del latín ludus (juego, juguete) y del griego théke (cofre, caja). Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca es al libro como espacio especialmente preparado para actividades lúdicas con juegos clasificados, catalogados y ordenados; ofreciendo actividades diversas educativas y de entretenimiento. Es atendida por personas especializadas: docentes, ludotecarios, quienes estimulan, orientan e informan sobre los juegos.

En la cátedra de Psicología Evolutiva de la FO de la UNC existe una ludoteca especializada en salud que funciona desde hace 6 años con continuidad y demanda creciente, siendo sus principales usuarios alumnos de las cátedras de Odontopediatría y Odontología Preventiva y comunitaria, como así también integrantes de Proyectos de Extensión y Voluntariado Universitario.

Conforman el patrimonio de la ludoteca especializada en salud, los juegos diseñados como actividad teórico-práctica integradora por alumnos al cursar la asignatura Psicología Evolutiva.

Objetivos

-Revalorizar el abordaje integral odontológico en niños incluyendo herramientas lúdicas en acciones de psicoprofilaxis y de promoción de salud

Metodología

LA EXPERIENCIA SE LLEVÓ A CABO EN TRES ETAPAS:

- DISEÑO
- IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA
- EVALUACIÓN DEL USO DE LOS JUEGOS A CARGO DE LOS USUARIOS

1- Etapa de diseño por parte de alumnos

La experiencia comienza con el desarrollo de la actividad práctica obligatoria para acceder a la promoción de la materia siguiendo una guía de actividades donde se establecen objetivos, modalidad, cronograma, normas de presentación y tipo de evaluación. Los alumnos en grupos de 3, diseñan y confeccionan, teniendo en cuenta las Normas de Seguridad Internacional para los fabricantes de juguetes(3), diversos tipos de juegos de acuerdo a dos finalidades: promoción para la salud y psicoprofilaxis en situación odontológica para niños en diferentes etapas evolutivas.

Durante la etapa de diseño y elaboración de los juegos, los alumnos cuentan con tutoriales docentes (presenciales y on-line).

Previa presentación de sus creaciones lúdicas (Figura 1), los alumnos aplican los juegos diseñados en niños con un nivel de desarrollo acorde al previsto para los destinatarios. Realizan el registro audiovisual de la situación de interacción de los niños con la propuesta lúdica en salud, para documentar fortalezas y debilidades del instrumento.

Los juegos se presentan en cajas/archivos rotulados según códigos que permitirán su posterior digitalización. Se anexa a cada juego un folleto conteniendo: Nombre del juego, Objetivos, Edad de destinatarios, Modalidad de uso y Reglas.

El material lúdico clasificado y catalogado pasa a conformar parte de la ludoteca de la cátedra.

Anualmente se realiza difusión en espacios curriculares de la FO en los que se trabaja con niños.

2- Etapa de Implementación de la Ludoteca Organización

1. Se Diseñó un catálogo explicativo de registro – archivo clasificatorio del material lúdico elaborado.
2. Se clasificó, numeró e identificó a los juegos para su archivo en la Cátedra de Psicología Evolutiva según los siguientes criterios:
 - l Contenido (promoción de salud y/ ó psicoprofilaxis)
 - l Edad de los destinatarios
 - l Elementos que lo componen
 - l Descripción de reglas de juego o modalidad “pensada por el diseñador”
3. Se elaboró un Reglamento para préstamo y devolución
4. Se implementó un sistema de Registro de los préstamos y Devoluciones

Funcionamiento

- a) Los usuarios consultan un catálogo con la ficha de cada juego, conteniendo imágenes visuales-color, descripción de materiales, objetivos, reglas y posibles destinatarios.
- b) El ludotecario (docentes y ayudante alumno competentes en el tema) asesoran en la elección y registran el préstamo.
- c) En el momento de la devolución los usuarios completan ficha de evaluación de fortalezas y debilidades del juego utilizado.

3- Etapa de evaluación

Se diseñó un instrumento para evaluar el uso de los juegos y el resultado de su aplicación en las situaciones clínicas y de promoción de salud (**Figura 2**)

En sus evaluaciones los alumnos expresaron que el uso de las herramientas lúdicas en la interacción con sus pacientes niños contribuyó a lograr una mejor interacción, a su vez pudieron identificar conocimientos psicológicos transferidos a la práctica clínica odontopediátrica. Lo que más se destaca en las encuestas, es la manera en como los alumnos observan cambios en la actitud del niño, el 70% consideran que facilitó cooperación e interacción y a la vez satisfacción por los logros conseguidos, fortaleciéndose así una retroalimentación positiva en la implementación de estrategias lúdicas para fines terapéuticos y de promoción para la salud, entre los que se destacan las técnicas de cepillado e higiene, las pautas alimentarias saludables, control de la ingesta de azúcares refinadas y el re-conocimiento de los componentes de la cavidad bucal.

Solicitan ampliar los horarios de funcionamiento de la ludoteca para facilitar los préstamos y devoluciones.

De las evaluaciones realizadas (Figura 3), se infiere que: en los cuatro años de funcionamiento de la **ludoteca**, los alumnos la utilizaron en forma frecuente, (620 préstamos a la fecha). La comunicación para la apropiación del uso de este recurso fue predominantemente con canales del boca en boca entre compañeros, en segundo lugar a través de sus profesores asistentes en Odontopediatría y en Odontología Preventiva y Comunitaria. Más del 80 % refirió que se aplicó la herramienta lúdica antes del práctico de Odontopediatría, el resto lo aplico en la casa del paciente niño. Se puede decir que el objetivo se ha cumplido, en cuanto a la comunicación alumno – paciente niño, al evidenciar un 68% de interacción y aplicación de las estrategias lúdicas con el niño .

En cuanto al objetivo por el cual fue pedido el juego se observa un porcentaje mayor de uso de juegos con contenidos para promoción de la salud seguida por el de psicoprofilaxis. El contenido cognitivo y procedimental aprendido en Psicología Evolutiva a través de la construcción de juegos con contenidos didácticos de salud bucal, fueron luego re-significados en un **"saber-hacer aplicado en la resolución de problemas clínicos con pacientes"**. Evaluamos como válida la experiencia de enseñanza por considerar que cumplió con el objetivo de facilitar la transferencia de contenidos clínicos de Psicología en Odontopediatría sobre todo porque se le dió significatividad a los mismos. La significatividad de un contenido procedimentalmente construido en tercer año, formó red de relaciones con otros contenidos que recién en odontopediatría fueron vistos como importantes y útiles (significatividad psicológica) (4) dado que necesitaban transferir competencias para comunicarse con el paciente niño.

Fortalezas y debilidades de la dinámica del Proceso de la experiencia

A seis años de iniciada la **experiencia de construcción de juegos** facilitadores de la comunicación con niños en situación odontológica, que **dieron origen a la ludoteca**, se ha generado la necesidad de disponer de un espacio físico propio, con estanterías adecuadas para su almacenamiento, clasificación y restauración, sobre todo teniendo en cuenta que el número de juegos se enriquece y amplía año a año.

Ante esta debilidad se trabajó con la Biblioteca de la Facultad en un proyecto para articular la Ludoteca a un espacio didáctico en su sala modificándose su catalogación para permitir, mayor socialización y su uso virtual.

Sus actuales usuarios, mayoritariamente alumnos de odontopediatría, expresan que el servicio requiere mayor dinamismo en su funcionamiento, pero al mismo tiempo, evalúan positivamente el poder contar en la institución con juegos para "*motivar a sus pacientes niños*". Al solicitar los juguetes demandan asesoramiento sobre la elección del juego considerando edad de los niños, dificultades y potencialidades detectadas en la interacción con ellos, como así también función y contenidos de salud a abordar en situaciones de psicoprofilaxis clínica o de promoción de salud.

Nuevo desafío: inclusión de una Ludoteca especializada en salud en la Biblioteca de la FO

En el año 2012 se elaboró y presentó al HCD un proyecto de inclusión de la Ludoteca especializada en salud en la Biblioteca de la Facultad de Odontología. El proyecto consensuado con los responsables de la Biblioteca se encuentra en etapa de evaluación y en él se amplía la experiencia a nuevos objetivos, destacándose como propósito: la ampliación extensionista de la FO a otras instituciones que requieran uso de la ludoteca como recurso pedagógico en proyectos de salud con niños. Para alcanzar este propósito se plantean y actualizan los siguientes objetivos:

- I Re-ubicar e integrar en la Biblioteca de la FO la ludoteca especializada en salud de la cátedra de Psicología
- I Asegurar continuidad al proyecto insertándolo institucionalmente.
- I Diseñar catálogo on-line permitiendo consultas eficaces y sencillas.
- I Ampliar su accesibilidad a usuarios intra e interinstitucionales.

Impacto esperado

Los actores responsables de área de Biblioteca de la Facultad de Odontología expresan que "*La Biblioteca se enriquecería como Unidad Documental al incorporar a las colecciones bibliográficas nuevos formatos de nivel pedagógico. Es el ámbito pertinente para albergar una colección lúdica, con el valor agregado de haberse originado en una Cátedra de la Facultad, como parte de su labor docente. Se estaría incorporando una colección dinámica, de utilidad permanente, si se tiene en cuenta el incremento constante que ha experimentado la demanda de los alumnos, desde su creación, según estadística llevada por la misma*".

Esta ampliación e institucionalización extensionista de la Ludoteca especializada en salud, tendrá impacto más allá de los muros de la cátedra de Psicología Evolutiva, no sólo para alumnos de grado de Odontología sino que beneficiará también a otros usuarios de la comunidad (voluntariados, centros de salud, escuelas), interesados en proyectos de promoción y educación en salud.

Agradecimientos:

- A los alumnos autores de los juegos que conforman la ludoteca de la cátedra de Psicología Evolutiva.
 - A la Ayudante alumna Judith Farfán, quien colabora en la organización, funcionamiento de la ludoteca como así también en la restauración de los mismos.
 - A la Bibl. Susana Clara López y a Lic. Tamara Cortés por su colaboración en el diseño de estrategias para incluir a la ludoteca en la biblioteca de la FO.
 - A la Dra. Lila Susana Cornejo por su revisión del escrito final.
-
-

Bibliografía

- 1- MONCUNILL Y COLABS Psicología Evolutiva, Material de estudio cátedra Psicología Evolutiva Medios audiovisuales Facultad de Odontología.UNC Año 2011
- 2- MONCUNILL I , HILAS E, CALAMARI , S ; MOLINA G , CORNEJO L S Rev española de investigación e información , Fundación síndrome de down , vol 24 Junio 2007 p 62-67 Síndrome de Down
- 3- NORMAS DE SEGURIDAD INTERNACIONALES para los fabricantes de juguetes(ASTM F963-96-USA/UK - BS56665/CEE - EN 71-IRAM 3583)
- 4- AUSUBEL "La perspectiva del del aprendizaje significativo " Enseñar a pensar en la escuela . Modulo 4. Ministerio de cultura y educación de la Nación. Secretaría de evaluación y Programación Educativa pag 29 a 44

Figura1: Creaciones lúdicas



Juego la Boca Plaza



Macromodelo



Twister de la salud

Figura 2: Encuesta evaluativa de los juegos



Cátedra de Psicología Evolutiva en Odontología Año:

Evaluación del uso de la Ludoteca (a completar por el usuario) Nombre del juego

1- ¿Cómo se enteró Ud. del servicio de la ludoteca?

- Compañeros
- Profesor asistente
- Internet, e-mail
- Folletos, Carteles
- Teórico
- Otros, Cuales?.....

2- Lugar/es en el que se utilizó el juego

- En sala de espera
- En sala clínica , sillón Odontológico
- En la casa del niño
- Otros Lugares.....

3- ¿Con quién jugó el niño?

- Solo
- Con otros de su misma edad
- El alumno de Odontología
- Familiares del niño en la casa
- Familiar y niño en sala de espera
- Otros

4- Objetivos para el cual lo solicitó

- Promoción para la salud (motivación)
- Psicoprofilaxis - Pre - consulta
- Post -consulta
- Para mantener entretenido al niño
- Otros

5- ¿El juego estuvo acorde a los intereses y edad del niño?

- Si, porque ...
 - Le resultó divertido
 - Jugó reiteradamente
 - Pudo jugar con otros
- No, porque ...
 - Indiferente
 - Aburrido
 - Complicado

6- El juego le resulto útil, por que permitió que el niño ...

- Abreaccionar ansiedades, miedos
- Coopere en la consulta

7- ¿Realizó alguna modificación en cuanto a la finalidad del juego como instrumento de abreacción?

.....
.....
.....
.....

8- ¿Modifico prácticas preventivas en salud, su paciente niño a partir del uso del juego? ¿Cuáles? Explíquelas brevemente.

Figura 3: Resultados de la encuesta evaluativa sobre la utilización de los juegos durante el período 2007-2010

