

0876

T.O.  
823  
72

786

## EL JUEGO COMO PARTE IMPORTANTE EN LA COMUNICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE HABITOS DE HIGIENE ORAL EN NIÑOS ESCOLARES Y ADOLESCENTES

Colegio Universitario Colombiano  
Colegio Odontológico Colombiano

Ballesteros Zulma\* Mendieta Nancy A.\* Pabón Alexandra\* Rodríguez Luz \* Salas B. Edna\*  
Gloria Nelly Giraldo \*\*Elba María Bermúdez \*\*\*

### RESUMEN

*Este estudio es de tipo descriptivo, cuya finalidad fue determinar el papel del juego en el aprendizaje de adecuados hábitos de higiene oral en niños escolares de 5 a 7 años de 8 a 11 años y de 12 a 15 años (adolescentes) tomando el índice de Higiene Oral Simplificado previo a la aplicación de los juegos y posterior a ellos en el Colegio Naval de Santafé de Bogotá. Evaluando el cambio de actitud y conocimientos antes y después de los juegos, en los niños escolares y adolescentes se utilizaron juegos de acuerdo a sus edades. En el grupo de 5 a 7 años se utilizaron collage, loterías, historietas, rompecabezas, para niños y niñas en los grupos de 8 a 11 años crucigramas, sopa de letras, dominos y rompecabezas y en el grupo de 12 a 15 años, imágenes de palabras, ruleta de propiedades, imágenes de objetos y animales y un periódico de la salud oral. Los resultados que obtuvimos previos a la aplicación de los juegos en el índice de higiene oral tomado al grupo de 5 a 7 años fueron de 0.42%, en el grupo de 8 a 11 años el índice fue de 1.29% y en el grupo de 12 a 15 años fue de 1.88%. Luego de la aplicación de los juegos el índice de higiene oral en cada una de los grupos se obtuvo el siguiente resultado: en el de 5 a 7 años 0.27% obteniendo un buen índice de higiene oral, en el grupo de 8 a 11 años 0.68% mejorando notablemente al anterior índice y en el grupo de 12 a 15 años 1.2% equivalente a un buen índice. En cuanto a los conocimientos sobre higiene oral, los niños mejoraron sus respuestas en los cuestionarios posteriores a los juegos, Al aplicar el instrumento de conocimiento los resultados previos y posteriores a la aplicación de los juegos de los tres grupos la técnica de cepillado previo y posterior a la aplicación de los juegos la más utilizada fue la combinada, el cepillado más importante previo a la aplicación de los juegos fue el de la mañana y posterior fue el de la mañana y el de la noche. El 100% de los niños conocía el flúor, mas no sus riesgos y posterior a la aplicación de los juegos reportaron un conocimiento total; finalmente en el 100% de los niños se obtuvo previo y posterior a la aplicación de los juegos un conocimiento adecuado en cuanto a una dieta balanceada.*

*Se puede concluir que los juegos son de gran importancia no solo en el desarrollo motor de los niños y adolescentes sino en el desarrollo intelectual de los mismos, logrando reforzar los hábitos anteriores al estudio.*

*Palabras Claves: Promoción, prevención, juegos, nutrición, técnicas de cepillado.*

### INTRODUCCION

El ser humano tiene mucho que aprender ya que de todos los seres vivos es el único que puede transmitir sucesos hacer juicios, aprender y afianzar conocimientos adquiridos con anterioridad. Por eso si se desea perpetuar la especie los adultos deben interesarse en la crianza de los

niños y adolescentes; y tal empeño requiere tiempo. Las actividades de juego pueden ser un medio útil, para mostrar algunas actividades que no son de interés en niños y adolescentes convirtiéndolos en gratos para ellos mismos.

\*Alumnas X semestre C.O.C  
\*\*Licenciada en Preescolar Universidad San Buenaventura. Directora Colegio Naval Santafé de Bogotá.

\*\*\*Odontóloga C.O.C  
Magister en Administración en Salud Pontificia Universidad Javeriana.

18-7-01-CP



Este estudio descriptivo consistió en determinar la importancia del juego dentro de la comunicación para promover el aprendizaje de Higiene Oral.

Con el fin de que el niño y el adolescente no vean la enseñanza de salud oral como una obligación y disminuyan la posibilidad de presentar en un futuro enfermedad a nivel oral.

Este trabajo se llevó a cabo por la necesidad de implementar programas de Prevención y Promoción que están contemplados dentro de la ley para la población en general y por la ausencia de información por parte del Odontólogo y el personal de salud en general para el manejo de la enseñanza de la salud en diferentes grupos heterogéneos, siendo de nuestro interés niños y adolescentes de los 5 a 15 años.

Además se ha llegado a la conclusión que a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información que por medio de métodos tradicionales.

Implementando estos juegos de acuerdo a los grupos de edades se podrá crear una actividad lúdica más amplia que les permita asociar la higiene oral con algo creativo y a su vez facilite la promoción de hábitos agradables facilitando el aprendizaje y desarrollo de facultades psicomotrices y psicosociales identificando técnicas de cepillado que actualmente realizan e inculcándoles una actitud positiva e interés por su higiene oral.

Por esta razón nuestra investigación tiene su como fin valorar si el juego interfiere en el aprendizaje de hábitos de higiene oral en una muestra poblacional de 30 niños en edades entre 5 a 15 años en el Colegio Naval de Santafé de Bogotá.

## **MATERIALES Y METODO**

Los materiales fueron juegos utilizados para la enseñanza de promoción y prevención en higiene oral aplicados de acuerdo a las edades de los grupos así:

### **JUEGOS PARA EL GRUPO DE 12 A 15 AÑOS (adolescentes)**

1. Imágenes de palabras
2. Ruleta de propiedades
3. Imágenes de objetos y animales
4. Periódico mural de la salud oral

Los juegos utilizados para este grupo son para estimular la creatividad.

### **IMÁGENES DE PALABRAS**

Objetivo: Fomentar la destreza gráfica e imaginación a través de las palabras.

Material: Papel y lápiz

Edad: 12 años en adelante

Participantes : 10 a 20 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Los pensamientos y deseos se expresan generalmente en palabras, pero también se pueden expresar en imágenes.

A los participantes se les indicó que con palabras hicieran figuras que ópticamente expresaran lo que significaban, se les proporciono algunos ejemplos en los cuales debían determinar:

¿Qué representaba? ¿Por qué precisamente así? ¿Cómo se consiguió esta expresividad?.

Debían tomar palabras y pequeñas frases transformándolas según su imaginación, esta actividad se puede realizar con un grupo de amigos lo cual le resultaría no solo útil sino divertido. Se les garantizo que con este juego podrían sacar a la luz sus inclinaciones creativas y al mismo tiempo se acostumbrarían a expresar con mas plasticidad sus ocurrencias.

Para finalizar se les indicó que las palabras eran relacionadas con la salud oral.

### **RULETA DE PROPIEDADES**

Objetivo: Estimular la asociación de ideas y la fluidez verbal, asociado a cualidad y palabras de salud oral.

Material: Dados y disco

Edad: 12 años en adelante

Participantes: 6 a 10 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Por turno cada uno de los jugadores lanzará un dado primero y luego el otro dado. Así le corresponden dos palabras del círculo, al juntar las dos propiedades se debe buscar diez cosas que tengan esas propiedades.

Por ejemplo: si le salen 1 y 6 pensará usted en: nieve, pluma, hoja de papel, grano de arroz, bolsa, espuma, globo, guante, etc.

Naturalmente se pueden añadir nuevas propiedades de su invención. Al entrenarse un poco mas se puede intentar jugar con tres o más propiedades al mismo tiempo, cuantas más cosas encuentre con esas propiedades y cuanto más rápido se haga será mejor.

### **IMÁGENES DE OBJETOS Y ANIMALES**

Objetivo: Fomentar las habilidades visuales y gráficas asociadas a elementos de higiene

Oral.

Material: Papel y lápiz

Edad: 12 años en adelante

Participantes: 10 a 30 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Nuestra escritura tiene su origen en antiquísimas secuencias de imágenes con las que se entendían nuestros antepasados. Sólo la fantasía de muchas generaciones posteriores logró desarrollar las letras actuales.

Se les proporcionó a los jugadores algunos ejemplos en los cuales los animales como: el perro, el gato, el pez y el camello se reconocían por la forma de las letras que formaban su nombre. Se les indico que tomaran nombres de elementos de higiene oral y por medio de la figura formaran una unidad que se entendieran fácilmente.

### **PERIODICO MURAL DE LA SALUD**

#### **ORAL**

Objetivo: Fomentar actividades nuevas en lo rutinario.

Material: Periódico, revistas, tijeras y pegante.

Edad: 12 años en adelante.

Participantes: 10 a 20 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Los jugadores se organizaron por parejas, entregándoles materiales suficientes para la

realización de la actividad, se les indico buscar contradicciones a los "slogans" de propaganda, títulos de libros, programas de televisión, formando con ellos cadenas de miembro desiguales entre sí: como "En boca cerrada si entran las moscas" etc.

### **JUEGOS PARA NIÑOS DE 8-11 AÑOS**

Los juegos utilizados para el grupo de 8 a 11 años fueron aplicados para permitir la asociación practico-teórica

#### **CRUCIGRAMA**

Objetivo: Fomentar la agilidad mental y definición de conceptos.

Material: Hojas del crucigrama y lápices

Edad: 8 - 11 años

Participantes: 10 a 15 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Se repartieron los crucigramas previamente elaborados y posterior a las enseñanzas dadas, el ganador era el participante que en el menor tiempo llenara perfectamente el crucigrama, en caso de empate se harán preguntas evaluando el grado de entendimiento alcanzado por los participantes del tema tratado y el que mejor responda será el ganador.

### **SOPA DE LETRAS**

Objetivo: Fomentar mediante la visualización y rapidez mental la búsqueda de palabras

asociadas con el tema a tratar.

Material: Sopa de letras, lápices

Edad: 8 a 11 años

Participantes: 10 a 15 jugadores

#### **Instrucciones del juego**

Se repartieron a los jugadores las sopas de letras con 10 palabras ocultas. Con el fin de encontrarlas en el menor tiempo posible, al culminar el juego se hicieron una serie de preguntas de acuerdo a cada una de las palabras encontradas para así evaluar los conocimientos adquiridos con anterioridad.

### **DOMINO**

Objetivo: Aumentar la coordinación, permitir determinar el grado de coordinación y atención en el niño.

Materiales: Domino diseñado con dibujos de higiene oral

Edad: 8 años en adelante

Participantes: 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Se repartieron las fichas del domino a los jugadores en igual cantidad. Se inicio el juego con el participante que tenga el mayor puntaje en los dibujos (6/6), se continuara por la derecha del mismo, ganando el participante que termine con todas sus fichas primero.

### **ROMPECABEZAS**

Objetivo: Determinar el trabajo en grupo de los participantes, socialización y Compañerismo.

Materiales: Rompecabezas diseñados con instrumentos de higiene oral.

Edad: 5 años en adelante

Participantes: 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Se hicieron grupos de 5 participantes que por sugerencia fueron niños vs niñas, quienes observaran con anterioridad el dibujo a armar. Ganará el equipo que en menos tiempo logre armar el rompecabezas.

### **JUEGOS PARA NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS**

En el grupo de 5 a 7 años se aplicaron juegos para estimular la creatividad y socialización los cuales fueron:

#### **LOTERIA**

Objetivo: Estimular la asociación de ideas con la fluidez de palabras y Conocimientos adquiridos.

Material: Lotería prediseñada con el tema a tratar

Edad: 5 a 7 años

Participantes: 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Se formaron parejas un niño y una niña, se entregaron los cartones de la lotería, una de

las coordinadoras dirá las fichas de los cartones que estarán en una bolsa oscura. Gana la pareja que llene en primer lugar la lotería.

Para crear un poco de emoción la ficha será, del equipo que al hacer una correcta explicación de la misma demuestre los conocimientos reforzados con anterioridad del tema tratado (en nuestro caso, nutrición, flúor, hábitos de higiene oral y técnicas de cepillado). Si la pareja no contesta adecuadamente perderá la ficha.

### **COLLAGE**

Objetivo: Facilitar el ingenio y habilidad gráfica.

Material: Dibujos en esbozos para el relleno, papel de colores, pegante, semillas etc.

Edad: 5 a 7 años

Participantes: 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Los participantes se organizaron en grupos de 5 cada uno, se les entrego los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad, todo se dejo a la creatividad de cada grupo. Gana el equipo que según los jueces dictamine sea el mejor.

### **HISTORIETA**

Objetivo: Explorar la creación inventiva y la rapidez mental de los participantes, asociados con el tema tratado. Proporcionar elementos visuales par la creatividad.

Material: Cartones de una historieta diseñada previamente.

Edad: 5 a 7 años

Participantes: 5 a 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Se mostraron a los participantes los cartones de una historia prediseñada en desorden, la debían observar por unos cuantos minutos, posteriormente se hizo un circulo en donde el coordinador del juego por medio de los cartones inicia la historia inventada con la que continuo el participante de la derecha observando que tanto han aprendido y cuales son sus conocimientos acerca del tema a tratar. Este juego puede ser implementado al inicio de las charlas de promoción y prevención ya que permiten determinar el

grado de conocimiento que presenta el grupo.

## **ROMPECABEZAS**

**Objetivo:** Determina el trabajo en grupo de los participantes, socialización y Compañerismo.

**Material:** Rompecabezas diseñado de acuerdo a la edad.

**Edad:** 5 a 7 años

**Participantes:** 10 jugadores

### **Instrucciones del juego**

Se formaron dos grupos de 5 personas cada uno, inicialmente observaron el dibujo al reorganizarlo ganó el grupo que en el menor tiempo lo armó de primero.

## **METODO**

El trabajo que se realizó consistió en tomar una muestra de treinta (30) niños del Colegio Naval de Santafé de Bogotá, divididos en tres grupos, cada grupo conformado por igual número de niños.

El primer grupo estaba conformado por niños entre las edades de 5 a 7 años (10), el segundo grupo en edades de 8 a 11 años (10), y el tercer grupo entre las edades de 12 a 15 años (10). En todos estos grupos existía igual cantidad de niñas y niños.

Se realizaron tres tipos de encuestas con diferentes grados de complejidad de acuerdo a las edades, en el grupo de 5 a 7 años se utilizó dibujos que les permitió un fácil entendimiento y desarrollo del mismo. En los grupos restantes se les realizaron preguntas que iban aumentando su dificultad de acuerdo a la edad, también se hizo en esta misma visita el índice de higiene oral simplificado antes de la aplicación de los juegos. Luego se ejecutaron tres visitas seriadas para la aplicación de los juegos en cada uno de los grupos, los juegos tenían como fin el reforzar los conocimientos adquiridos por medio de las charlas antes de la realización de cada juego.

Los juegos hicieron énfasis en temas sobre hábitos de higiene oral, técnicas de cepillado, importancia del flúor y hábitos nutricionales. A la semana siguiente

realizamos la tercera visita para que nuevamente realizar la encuesta y el índice de higiene oral simplificado posterior a la aplicación de los juegos, con el fin de saber si dichos juegos habían aportado y mejorado los conocimientos reforzados con anterioridad.

## **RESULTADOS**

Para dar cumplimiento a los objetivos específicos planteados, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

- En la medición del índice de higiene oral simplificado en la comunidad del grupo de niños de 5 a 7 años del Colegio Naval de Santafé de Bogotá presentó un valor de 0.42% que equivale a un buen índice de higiene oral previa a la aplicación de los juegos.
- En el grupo de 8 a 11 años la medición del índice de higiene oral simplificado previo a la aplicación de los juegos; dio como resultado un valor de 1.29% equivalente a un regular índice de higiene oral simplificado.
- En el grupo de 12 a 15 años la medición de higiene oral simplificado reportó un valor de 1.88% que equivale a un regular índice de higiene oral simplificado.

Después de la aplicación de los juegos se tomó nuevamente el índice de higiene oral simplificado que mostró los siguientes resultados:

- En el grupo de 5 a 7 años un valor de 0.27% equivalente a un buen índice de higiene oral simplificado.
- En el grupo de 8 a 11 años un valor de 0.68% que corresponde a un buen índice de higiene oral simplificado.
- Y en el grupo de 12 a 15 años un valor de 1.42% que equivale a un regular índice de higiene oral simplificado.

Al aplicar el instrumento de conocimiento los resultados previos y posteriores a la aplicación de los juegos del grupo entre 5 a 7 años fueron los siguientes.

- En la técnica de cepillado la más utilizada fueron:

Rotacional un 50%, arriba y abajo 20%, combinada para un 30% y post-aplicación a los juegos aumento en un 20% para la técnica rotacional.

- El cepillado más importante previo fue: El del día y la noche para un 60%, solo el día para un 40%; post-aplicación de los juegos el porcentaje para el día y la noche aumento en un 20%.

- Los niños se cepillaban previo a la aplicación de los juegos lo hacían con supervisión de sus padres un 20% y solos un 80% después de realizados los juegos aumento en un 60% en compañía de sus padres.

- El 100% de los niños conocían el flúor.

- Entre los alimentos más consumidos son: frutas, verduras y proteínas 30%, golosinas, frutas y proteínas para un 20%, frutas y verduras para un 20%, proteínas 20% y golosinas 10%. Post-aplicación a los juegos un 80% de los niños reportaron una dieta balanceada.

En el instrumento de conocimientos los resultados previos y posteriores a la aplicación de los juegos en el grupo de 8 a 11 años fueron los siguientes:

- La técnica de cepillado más utilizada era: combinada 50%, arriba-abajo 30%, rotacional 20% y post-aplicación este resultado la técnica combinada aumento en un 30%.

- La cantidad de crema que utilizaban es: mediana cantidad para un 30%, poca cantidad 30%, mucha cantidad 10%; post-aplicación de los juegos el porcentaje de poca cantidad aumento en un 50%.

- El cepillado más importante era el de la mañana para un 60%, el de la noche para un 20%, el de la mañana y la noche para un 20% después de aplicados los juegos el cepillado de la mañana y la noche aumento a un 50%.

- El 100% de los niños conocen el flúor mas no sus riesgos, post-aplicación el 100% de los niños conocían el flúor y sus riesgos.

- Su dieta consistía en: proteínas, frutas y verduras para un 10%, proteínas 20%, frutas, verduras para un 20% y una dieta balanceada para un 50% después de la aplicación de los juegos el porcentaje de una dieta balanceada aumento en un 20%.

Al aplicar el instrumento de conocimientos los resultados previos y posteriores a la aplicación de los juegos en el grupo entre 12 a 15 años fueron los siguientes:

- La técnica de cepillado fue combinada para un 70%, rotacional para un 30 % aumento posterior al juego la técnica combinada en un 10%.

- El cepillado más importante es el de la mañana para un 50% y el de la noche para el otro 50% posterior a la realización de los juegos aumento en un 100% que el cepillado más importante era en la noche y en la mañana.

- El 100% de los niños conocen el flúor pero solo un 50% conocen sus riesgos post-aplicación al juego aumentaron los conocimientos sobre el flúor en un 50%

- El 100% de los adolescentes conocen la importancia de los sellantes.

- Su dieta era: proteínas, verduras y frutas para un 80% y de golosinas verduras y frutas en un 20% y este porcentaje se mantuvo.

## DISCUSION

Al aplicar los cuestionarios antes de la ejecución de los juegos se determino que la mayoría de los niños utiliza una adecuada técnica de cepillado la cual realizaban una vez al día y en la mañana. Se observo que el 100% de los niños conocen el flúor mas no sus riesgos y por la condición socioeconómica del Colegio Naval de Santafé de Bogotá su conocimiento en dieta era balanceado.

Por todo lo anterior los niños de 5 a 7 años presentaron un buen índice de higiene oral que corresponde a 0.42% los niños de 8 a 11 años y de 12 a 15 años un regular índice de higiene oral que corresponde a 1.29% al

segundo grupo y 1.88% al grupo de adolescentes.

Después de la aplicación de los juegos el índice de higiene oral en los niños de 5 a 7 años se mantuvo igual con 0.27%, en los niños de 8 a 11 años mejoro notablemente este índice que corresponde a 0.685 y en los adolescentes de 12 a 15 años disminuyo muy poco, el cual se mantuvo en un regular índice de higiene oral correspondiendo a 1.2%. Es importante recalcar en esta edad es difícil llamar la atención de ellos en lo concerniente a salud oral, ya que existen otras actividades que los motivan más.

Los conocimientos sobre técnica y frecuencia de cepillado, utilización de otras ayudas incluyendo el flúor y el manejo de una dieta balanceada mejoró ya que por medio de los juegos y charlas didácticas se proporciono nuevos datos, reforzando los que ellos tenían; por medio de las rotaciones extramurales en las que participan continuamente el Colegio Naval de Santafé de Bogotá con la coordinación del Colegio Universitario Colombiano en su facultad de Odontología.

Por medio de la realización de este trabajo observamos que nuevas ideas de aprendizaje en la educación de los niños afianzar nuevos conocimientos como lo determino Fröber, Friedrich en 1817 quien funda un Instituto Universal de la educación Alemana donde desarrollo ideas para la educación de los niños en edades de 3 a 7 años.

Se pudo determinar que el juego cumple un papel decisivo en el desarrollo tanto intelectual como personal respaldado por Couberin, Pierre en 1902 quien asegura que el juego tiene gran importancia en la formación del carácter además por medio del juego los niños se identificaban prestando mayor interés en los temas tratados como lo asegura Majón y Majón, Andrés en 1915 quien utiliza como recurso didáctico en la institución del Ave María, el aprendizaje mediante juegos al aire libre.

Es aconsejable el adecuado trabajo con los niños y adolescentes ya que por medio de creativas formas de enseñanza pueden desarrollar un gran potencial de aprendizaje como lo asegura Blanco Sánchez, Rufino en 1931 quien realizó un plan profesional al servicio de la práctica escolar desarrollando

terapias a través del juego como lo realizo Klein, Melanie en 1932.

Aunque la aplicación de los juegos se realizó una sola vez se obtuvieron buenos resultados pero su aplicación repetitiva seria más aconsejable como lo sostenía Sullivan, Harry Stack en 1953 diciendo que el desarrollo de la personalidad determinado por el juego y dichos juegos debe aplicarse varias veces es decir de forma continua.

Al citar estos autores podemos determinar que el juego durante muchas décadas a sido estudiado para determinar su importancia en la educación de los niños y adolescentes.

## CONCLUSIONES

Con la realización de este trabajo se puede concluir que:

- La medición del índice de higiene oral simplificado previo a la aplicación de los juegos en el grupo de niños de 5 a 7 años, reportó un promedio de 0.42 % equivalente a un buen índice de higiene oral y posterior a la aplicación de los juegos este índice disminuyo a 0.27% manteniéndose en un buen índice de higiene oral.
- En el grupo de 8 a 11 años el promedio del índice de higiene oral simplificado fue de 1.29%, correspondiente a un regular índice de higiene oral. Posterior a la aplicación de los juegos este promedio disminuye a 0.68% convirtiéndose en un buen índice de higiene oral.
- En el grupo de 12 a 15 años el promedio de índice de higiene oral previo a la aplicación de los juegos fue de 1.88% que corresponde a un regular índice de higiene oral. Posterior a la aplicación de los juegos este disminuyo a 1.42% pero se mantuvo en el mismo nivel de severidad.
- Con respecto a los conocimientos en el grupo de 5 a 7 años: su técnica de cepillado mas utilizada era la rotacional en un 50% y posterior a la aplicación aumento esta técnica en un 20%.

- El cepillado más importante era el del día y la noche en un 60% y este aumento después de la aplicación de los juegos en un 20 %.
- Inicialmente el 80% de los niños se cepillaban solos y posterior a los juegos el 60% lo hacían en compañía de sus padres.
- El 100% de los niños conocían el flúor pre y posterior a la aplicación de los juegos.
- Los alimentos que más consumían eran frutas, verduras y proteínas en un 30% y posterior a la aplicación del juego un 80% reportó una dieta balanceada.
- El 100% de los niños conoce el flúor y el 50% solo sus riesgos y posterior al juego aumento en un 50% el conocimiento sobre sus riesgos.
- Su dieta era para un 80% balanceada y se mantuvo igual.

### RECOMENDACIONES

Es importante no exceder en mas de dos secciones semanales ya que se puede incurrir en agotamiento y falta de interés por los participantes de cada juego.

Los juegos deben ser elaborados con previo estudio de los grupos según las edades en que serán aplicados ya que pueden ser inadecuados para su entendimiento y fácil desarrollo.

Los juegos para los adolescentes deben ser creativos, ágiles y de carácter participativo que estimulen en ellos el interés necesario para su desarrollo, incluyendo actividades de acción corporal como danzas, teatro e investigación, acudiendo de manera espontánea.

Los juegos deben aplicarse de forma continua dentro de la educación para obtener mejores resultados de los que se pretende enseñar.

En el grupo de 8 a 11 años:

- La técnica de cepillado más utilizada era combinada en un 50% y posterior a la aplicación al juego este porcentaje aumento en un 30%.
- La cantidad de crema mas utilizada era de mediana cantidad en un 60% y posterior a la aplicación el porcentaje de poca cantidad fue de un 80%.
- El cepillado más importante era el de la mañana en un 60% y posterior aplicación el más importante era el de la noche en un 70%.
- El 100% de los niños de este grupo previo a la aplicación de los juegos conocían el flúor mas no sus riesgos y posterior a este el 100% conocían el flúor y sus riesgos.
- Su dieta era balanceada para un 50% y luego aumento a un 20%.

En el grupo de 12 a 15 años:

- La técnica de cepillado mas utilizada fue la combinada en un 70% y posterior a la aplicación de los juegos aumento en un 10%.
- El cepillado más importante fue el de la mañana en un 50% y en la noche un 50% posterior a los juegos el 100% se cepillaban en la mañana y en la noche.

### BIBLIOGRAFIA

1. ANDERSON, MV. DIBBLE. Nutrición y dieta de cooper 17ª Edición. Editorial Interamericana 1.995.
2. BLANCO SÁNCHEZ, Rufino. Plan profesional al servicio de la práctica escolar. 1931.
3. COUBERTIN, Pierre De. Determinó que el juego tenia un papel esencial en la formación del carácter. 1.902.
4. FRÖBEL, Friedrich. Fundo el Instituto Universal de la Educación alemana, desarrollo de roles para la educación del niño.
5. FLORIAN BORBON, Sandra. Juegos Ingeniosos par Adolescentes. Colección

Aula Alegre. Magisterio. Cooperativa  
Editorial Magisterio Santafé de Bogotá  
D.C. Colombia.

6. KLEIN, Melanie. Desarrolló terapias a través del juego. 1.932.
7. MAJÓN Y MAJÓN, Andrés. Utiliza como recurso didáctico en la Institución del Ave María, el aprendizaje mediante juegos al aire libre. 1.915.
8. PAPALIA, Diane E. Desarrollo Humano. Segunda edición. Editorial Mac Graw Hill.
9. RICE F, Philip. Desarrollo Humano "Estudio del Ciclo Vital" Segunda edición. Editorial Prentice hall hispanoamericana S.A.
10. SULLIVAN, HARRY Stack. Sostenía que el desarrollo de la personalidad es determinado por el juego. 1.953.
11. SUSKIN D, ROBERT M, Tratado de Nutrición en Pediatría. Salvad Editores S.A. primera edición.
12. T. DE ALBEAR, Marcelo. Medicina del Adolescente. Editorial medica Panamericana. Buenos -Aires.
13. ZAPOROZHANOVA, L.P. Juegos Activos en la Educación primaria y Secundaria Obligatoria. Colección pedagogías corporales. Editorial Paidotribo.