



Ministerio
**de Salud
Pública**

Dirección General
de la Salud

Área Programática
de Salud Bucal

Estrategias para la intervención odontológica de personas con autismo



msp.gub.uy

Estrategias para la intervención odontológica de personas con autismo



Índice

Glosario odontológico.....	2
Juegos que pueden crear con el glosario	6
 Historias sociales	 7
Sala de espera	7
En el consultorio	8
Experiencias sensoriales de la consulta	9
Lavado de dientes.....	10
Caries	11
 ¿Cómo trabajar una agenda?.....	 14

Glosario odontológico



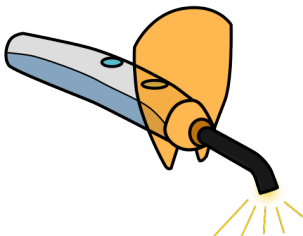
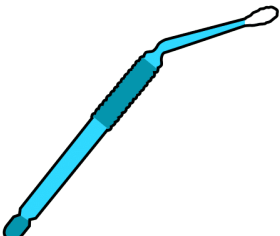

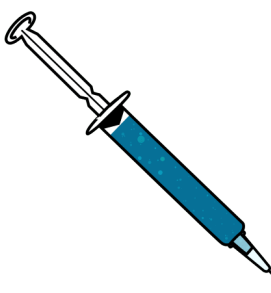
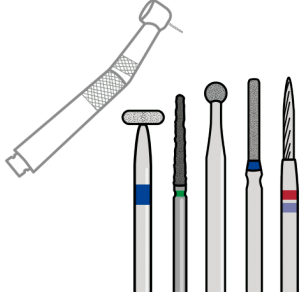
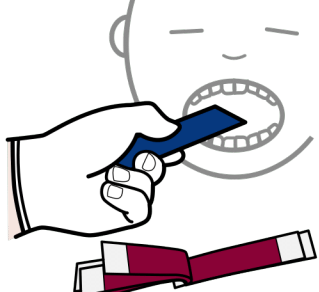
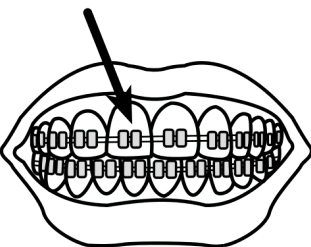
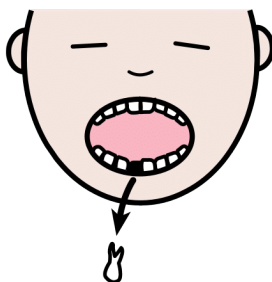
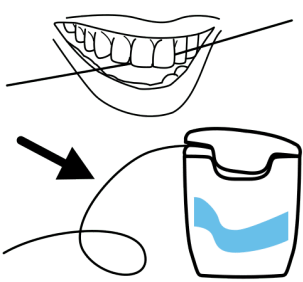
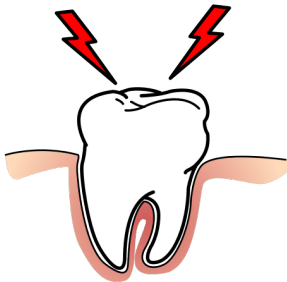



Uso del glosario

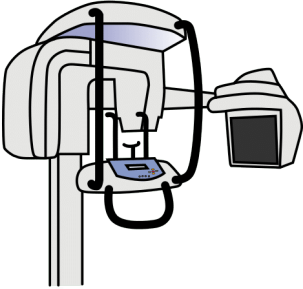
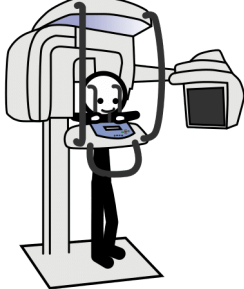

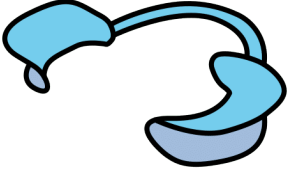

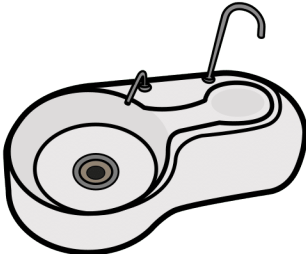
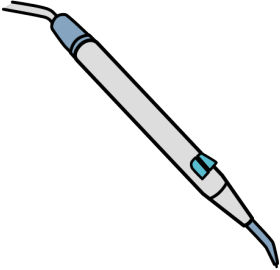
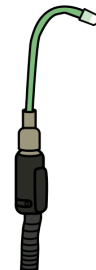
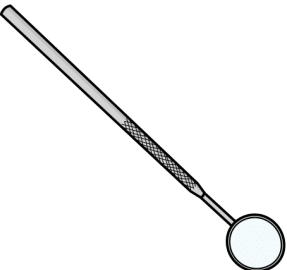
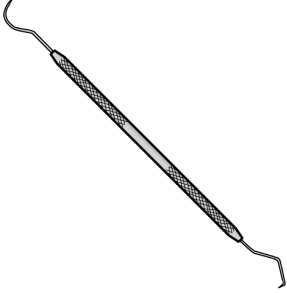
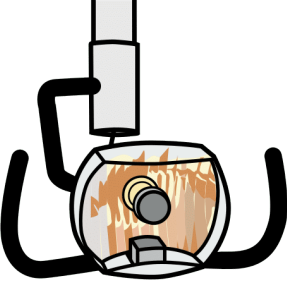
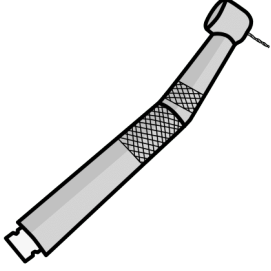

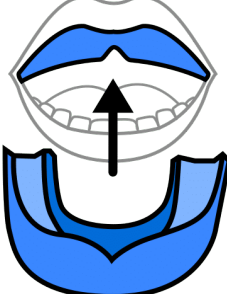
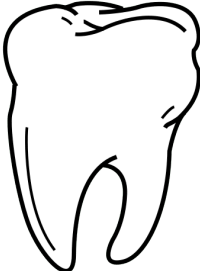
El glosario es como tener nuestro diccionario odontológico. En él se encuentra gran parte del vocabulario que podríamos necesitar al momento de contarle al paciente algunos instrumentos que vamos a utilizar.


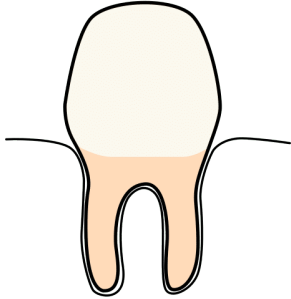
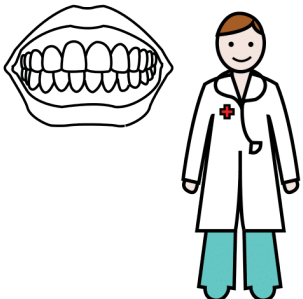
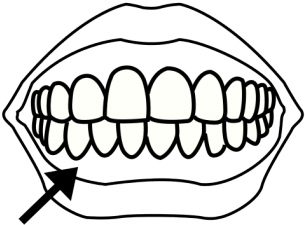
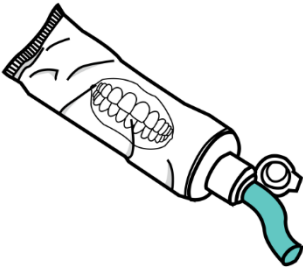


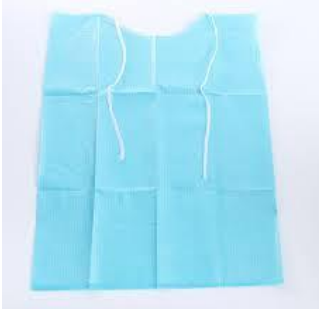

¿Cómo puedo usarlo? Simple.... cada vez que le muestre una de las herramientas a utilizar, señalaré a la vez la imagen correspondiente en el glosario, mostrando que esa imagen representa ese objeto. Si esto lo hacemos siempre, en la mayoría de los casos es altamente probable que en las próximas sesiones el paciente comprenda con solo mostrarle la imagen lo que vamos a utilizar o qué procedimiento vamos a realizar. Cabe aclarar que, al principio, esto sucederá solo con las imágenes que ya se hayan trabajado. A medida que se usen, aumentaremos la probabilidad de lograr mayor abstracción y generalización en el uso de ese sistema.

Es importante que cualquiera de las herramientas que vayamos a utilizar las presentemos a través de experiencias placenteras. ¡Los juegos para simbolizar son de los más importantes! No creas que pierdes el tiempo, al contrario, dedicar tiempo para construir el vínculo es relevante para que la intervención sea realmente favorable.

¡Una idea! Crea juegos divertidos para experimentar sensaciones con aire, agua, luz, con los instrumentos reales odontológicos y distintos objetos. Por ejemplo, tirarle aire a los pelos del oso de peluche, ponerle el espejo para ver su boca, etc. Luego esta misma práctica deberían realizarla con cualquier integrante del equipo y por último con el paciente. Cada vez que tomen un objeto, indiquen en el glosario cuál es, así se le da información visual y el paciente comienza a aprender las imágenes. ¡Inviten a las familias a que hagan lo mismo en su casa, pero con elementos cotidianos, por ejemplo, en este caso la secadora de pelo, espejos de la casa y más!

 <p>ODONTÓLOGA</p>	 <p>ODONTÓLOGO</p>	 <p>LÁMPARA FOTOCURADO</p>
 <p>APLICADOR</p>	 <p>JERINGA APLICADORA</p>	 <p>JERINGA APLICADORA</p>
 <p>FRESAS</p>	 <p>PAPEL DE ARTICULAR</p>	 <p>BRACKETS</p>
 <p>DIENTE DE LECHE</p>	 <p>HILO DENTAL</p>	 <p>DOLOR DE MUELA</p>
 <p>CARIES</p>	 <p>DOLOR DE MUELA</p>	 <p>DOLOR DE MUELA</p>

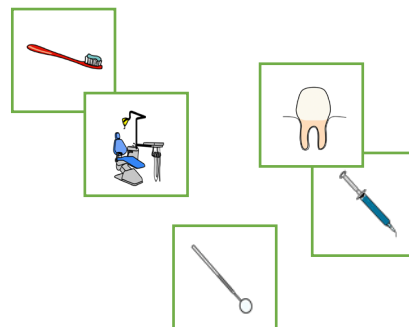
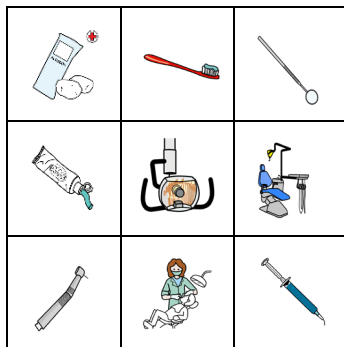
 <p>OPT</p>	 <p>RADIOGRAFÍA</p>	 <p>SARRO</p>
 <p>SEPARADOR</p>	 <p>SILLON</p>	 <p>SALIVADERA</p>
 <p>CAVITADOR</p>	 <p>EYECTOR</p>	 <p>ESPEJO</p>
 <p>SONDA</p>	 <p>FOCO</p>	 <p>TURBINA</p>
 <p>PRÓTESIS</p>	 <p>CUBETA</p>	 <p>MUELA</p>

 <p>ENJUAGUE BUCAL</p>	 <p>RAÍCES</p>	 <p>MÉDICO U ODONTÓLOGO</p>
 <p>ENCIAS</p>	 <p>PASTA DENTAL</p>	 <p>CEPILLO</p>
 <p>ALGODÓN</p>	 <p>BABERO</p>	 <p>PINZA</p>

Juegos que pueden crear con el glosario

Lotería

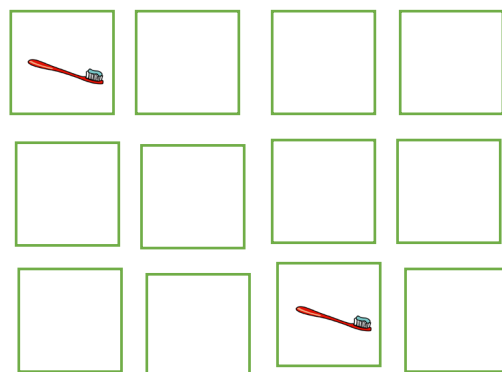
Una buena idea puede ser una lotería, dividiendo el tablero de tal manera que queden cartones de entre 6 a 9 imágenes cada uno. Para armar las fichas, deberán Imprimir una copia idéntica, recortarla de tal manera que queden las imágenes de forma independiente. Si desean, para que queden más fuertes, las pueden pegar en un cartón y colocarles cinta gruesa transparente por arriba.



Memory

El Memory puede ser otra buena idea. Para esto necesitarán imprimir dos ejemplares de las imágenes y recortarlas. Recomendamos pegarlas de forma independiente en un cartón formando así una tarjeta. Esto no solo para que sean más fuertes sino para que no se vean cuando las demos vuelta.

¿Cómo se juega? Se colocarán las imágenes de una manera ordenada en la mesa y dadas vuelta. En cada turno, un jugador elegirá una tarjeta, le dará vuelta e intentará buscar su par entre las otras, pero esto lo podrá hacer una vez por turno. Si la encuentra, toma las dos imágenes y se la lleva para luego contabilizarlo como puntos. Si no la encuentra, es muy importante lo ayudemos a recordar cuál carta fue la que vio, así podrá en otros turnos buscar la imagen que se esconde en esa tarjeta.



Estos juegos son una manera lúdica para que el paciente se vaya familiarizando con las imágenes para la anticipación, crear vínculo y divertirnos a la vez.

Sala de espera



Mi acompañante y yo llegamos al consultorio



Cuando lleguemos podemos sentir olores y ruidos que no conocemos. Esos olores y ruidos son de elementos que se hicieron para sanar y proteger mis dientes.



Posiblemente nos reciba un asistente, que es el que ayuda a mi dentista.



En el caso de que el dentista esté con otro paciente, tendremos que esperar en la sala, hasta que nos vengan a buscar.



Mientras podré jugar, leer, o hacer lo que me haga sentir tranquilo para esperar.

En el consultorio



En el consultorio hay un sillón muy grande con luces arriba, en el que me tendré que sentar. Para poder trabajar mejor en mis dientes, el dentista podrá moverlo, subiendo y bajando el respaldo, como si fuese una nave.



Antes de sentarme, si yo quiero puedo elegir ver un video o escuchar música, también podré tener mi muñeco favorito a mi lado.



El dentista me colocará un babero antes de empezar a trabajar, y prenderá la luz. Esto lo hace para ver mejor mis dientes



Mientras el dentista trabaje en mi boca, tendré que mantenerla abierta. Es importante que yo mantenga la boca abierta, si no lo hago podré lastimarme con alguno de los instrumentos.

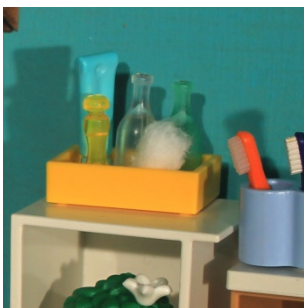
Experiencias sensoriales de la consulta



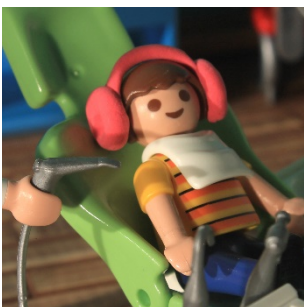
El dentista usará algunos instrumentos que pueden sentirse fríos, hacer ruido o vibrar.



Otros instrumentos largan agua o aire.



También podrá usar algunos productos con sabores fuertes.



Es importante mantenerme quieto mientras los usa, aunque no sea agradable. Esto es importante para que el dentista pueda sanar mis dientes.



Lavado de dientes



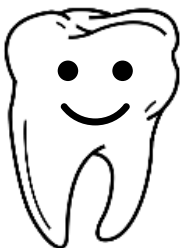
Para que mis dientes se mantengan sanos y fuertes debo lavarme los dientes todos los días, por lo menos tres veces al día.



El dentista me enseñará cuánta pasta poner en el cepillo y cómo cepillar mis dientes. Puede que el dentista me recomiende usar hilo dental.



Tanto la pasta como el hilo dental podrán tener distintos sabores.



Si hago lo que el dentista me pide para el cuidado de mis dientes, todos los días, evitaremos que puedan aparecer caries.

HISTORIA SOCIAL PARA ACOMPAÑAR LA ESTRATEGIA DE TINCIÓN DE PLACA

La historia que presentaremos a continuación es muy importante contársela al paciente antes de realizarle la técnica de Tinción de placa en sus dientes. Esta técnica consiste en teñir el diente del paciente y con el cepillo limpiar hasta que la tinta desaparezca. Es imprescindible que esta técnica sea acompañada de un espejo lo suficientemente grande para que la persona pueda verse mientras se higieniza. Cuando logra eliminar la coloración de los dientes, podemos decir que ha culminado un correcto cepillado.

A medida que contemos la historia, deberemos explicar correctamente la técnica de cepillado sobre un modelo de boca fantasía. Esta estrategia intenta favorecer la participación del paciente, posibilitando luego de algunos encuentros su motivación para querer practicar el cepillado en sus propios dientes. Para lograr la generalización y la forma correcta de esta habilidad, será fundamental el involucramiento de todos, principalmente de la familia.

HISTORIA SOCIAL PARA PREVENIR CARIES

“Los coquitos hacen cuevas”

¡Primero vamos a conocer quién provoca la caries!



¿Quién provoca la caries? Los Cocos



Los coquitos son muy malos, aunque parecen simpáticos, hacen cuevas en los dientes.

¿Y sabías qué? ¡¡¡Cocos tenemos TODOS!!! porque son habitantes naturales en la boca.



Lo que tenemos que hacer, es barrerlos de arriba del diente para que no estén mucho



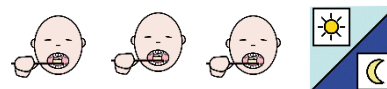
tiempo. Si están mucho rato, les puedes dar tiempo para hacerte una cueva en tu diente.



Si logras sacar a todos los coquitos cada vez que te cepillas no les darás tiempo para



hacer la cueva. Les lleva un rato largo subirse de nuevo arriba de la muela, pegarse y



empezar a cavar para hacer una cuevita. Por eso es importante cepillarse el menos tres veces al día.

HISTORIA SOCIAL PARA TRATAR CARIES

¿Y si ya es tarde y los coquitos ya hicieron cueva?



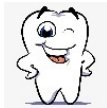
¿Qué pasa si no nos cepillamos bien los dientes y los coquitos logran hacer una cuevita?



Podremos ir a la o el dentista para que pueda sacar a los coquitos pegados.



¿Cómo podrá hacerlo? ¡¡¡Podrá porque tiene los instrumentos necesarios para sacarlos a todos!!!! Y una vez que los saques de la cuevita, pondrá un techo para que no puedan entrar nunca más.



El o la dentista es una de las personas que ayudará para que mi boca esté sana. Es quien sabe sacar esos coquitos que lograron entrar en mi muela o diente, limpiar la cuevita y poner un techo para que nunca más vuelvan a poder entrar

Piezas dentarias de fantasía



El contenido de la historia como las fotos del modelo molar fueron proporcionados por la Dra. Gissele Cymerman

¿Cómo trabajar una agenda?

Para enseñar la agenda haremos lo siguiente:

Tendremos imágenes impresas de los objetos que utilizaremos para realizar distintas prácticas. Cuando hagamos las simulaciones de intervención mediante el juego, con muñecos o con nosotros, mostraremos la imagen de la acción que vamos a realizar o el objeto a utilizar.

Es importante que al mismo momento que la mostremos lo actuemos, así la persona puede aprender a asociar esa imagen con ese objeto o acción. En principio las iremos presentando de forma aislada, de a una imagen y objeto a la vez, y a medida que el paciente vaya incorporando la práctica, las iremos colocando en secuencia de imágenes, en principio tres.

A medida que se realiza una de las actividades, se tacha o quita diciendo que *esta actividad se terminó* y pasaremos a la siguiente nombrando lo que viene. Una vez se maneje esta herramienta, lo integraremos con más imágenes al juego de simulación con el niño para luego si introducirlo al momento de la intervención real.

Es importante que esta estrategia la apliquen en sus casas para lograr mayores resultados. Es una gran herramienta de anticipación.

¡Importante! Siempre se deberá agregar como última imagen algo referido a que la sesión se termina por ejemplo *“se podrá ir con su acompañante”*.

En la siguiente página se encuentra un ejemplo de uso de la agenda.





Dirección

Avda. 18 de Julio 1892.
Montevideo, Uruguay.

Teléfono
1934



msp.gub.uy