

# Glosario odontológico

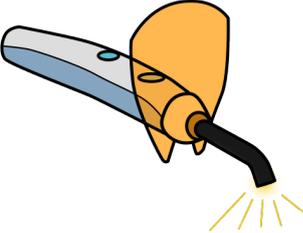
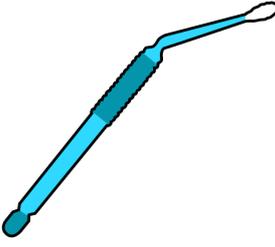
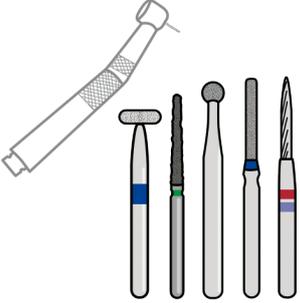
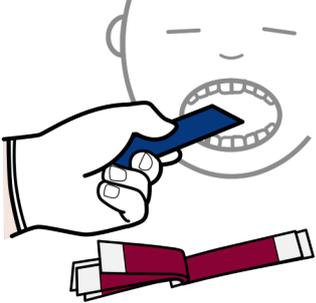
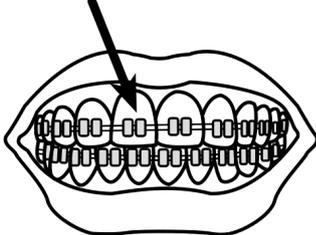
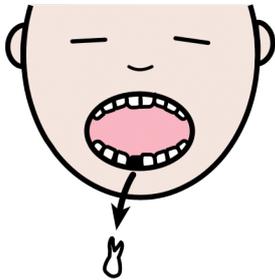
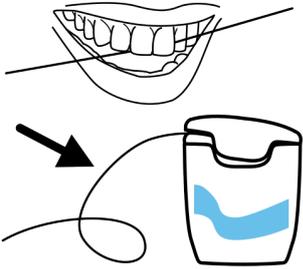
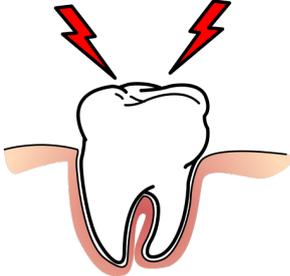
## Uso del glosario

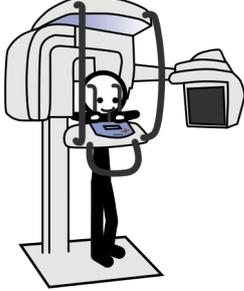
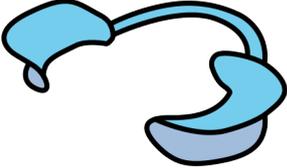
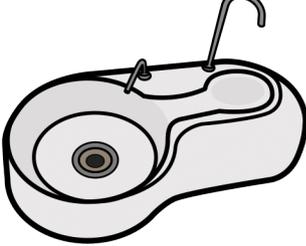
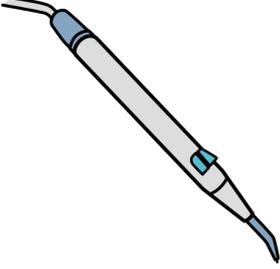
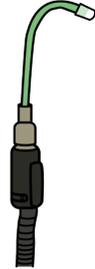
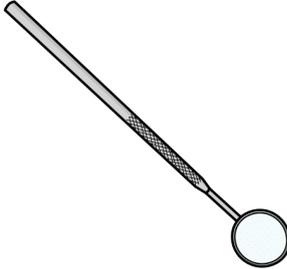
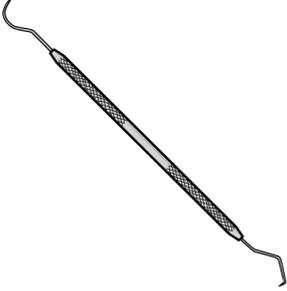
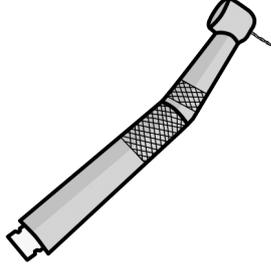
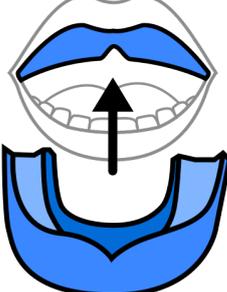
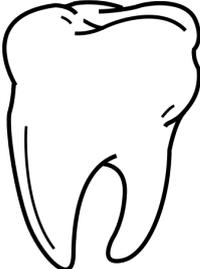
El glosario es como tener nuestro diccionario odontológico. En él se encuentra gran parte del vocabulario que podríamos necesitar al momento de contarle al paciente algunos instrumentos que vamos a utilizar.

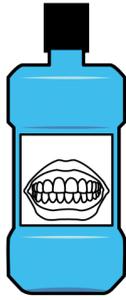
¿Cómo puedo usarlo? Simple.... cada vez que le muestre una de las herramientas a utilizar, señalaré a la vez la imagen correspondiente en el glosario, mostrando que esa imagen representa ese objeto. Si esto lo hacemos siempre, en la mayoría de los casos es altamente probable que en las próximas sesiones 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.

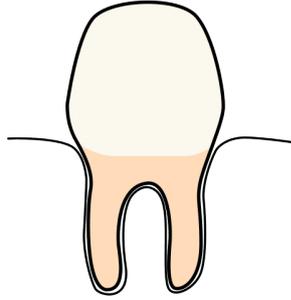
¡Una idea! Crea juegos divertidos para experimentar sensaciones con aire, agua, luz, con los instrumentos reales odontológicos y distintos objetos. Por ejemplo, tirarle aire a los pelos del oso de peluche, ponerle el espejo para ver su boca, etc. Luego esta misma práctica deberían realizarla con cualquier 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><b>ODONTÓLOGA</b></p>	 <p><b>ODONTÓLOGO</b></p>	 <p><b>LÁMPARA FOTOCURADO</b></p>
 <p><b>APLICADOR</b></p>	 <p><b>JERINGA APLICADORA</b></p>	 <p><b>JERINGA APLICADORA</b></p>
 <p><b>FRESAS</b></p>	 <p><b>PAPEL DE ARTICULAR</b></p>	 <p><b>BRACKETS</b></p>
 <p><b>DIENTE DE LECHE</b></p>	 <p><b>HILO DENTAL</b></p>	 <p><b>DOLOR DE MUELA</b></p>
 <p><b>CARIES</b></p>	 <p><b>DOLOR DE MUELA</b></p>	 <p><b>DOLOR DE MUELA</b></p>

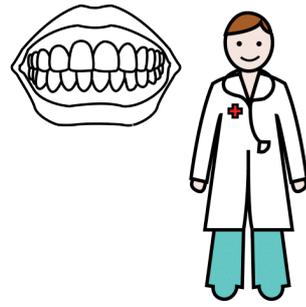
 <p><b>OPT</b></p>	 <p><b>RADIOGRAFÍA</b></p>	 <p><b>SARRO</b></p>
 <p><b>SEPARADOR</b></p>	 <p><b>SILLON</b></p>	 <p><b>SALIVADERA</b></p>
 <p><b>CAVITADOR</b></p>	 <p><b>EYECTOR</b></p>	 <p><b>ESPEJO</b></p>
 <p><b>SONDA</b></p>	 <p><b>FOCO</b></p>	 <p><b>TURBINA</b></p>
 <p><b>PRÓTESIS</b></p>	 <p>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



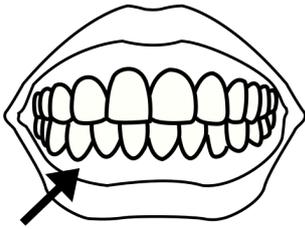
**ENJUAGUE BUCAL**



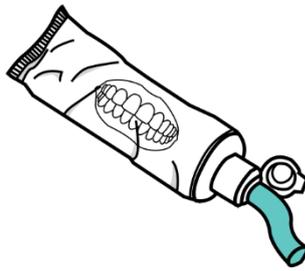
**RAÍCES**



**MÉDICO U  
ODONTÓLOGO**



**ENCIAS**



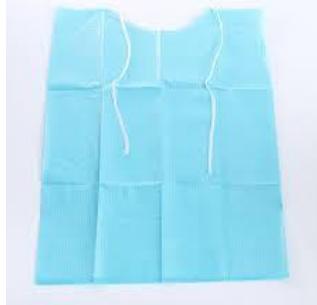
**PASTA DENTAL**



**CEPILLO**



**ALGODÓN**



**BABERO**

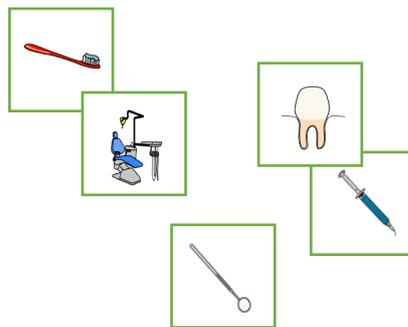
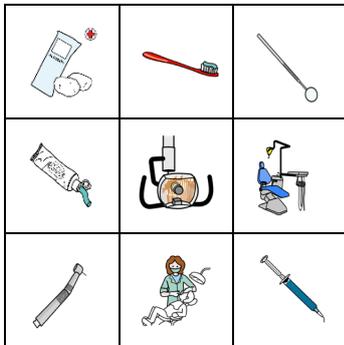


**PINZA**

## Juegos que pueden crear con el glosario

### Lotería

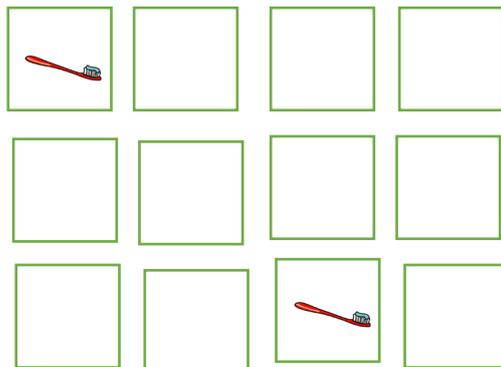
Una buena idea puede ser una lotería, dividiendo el tablero de tal manera que queden cartones de entre 6 a 9 imágenes cada uno. Para armar las fichas, deberán Imprimir una copia idéntica, recortarla de tal manera que queden las imágenes de forma independiente. Si desean, para que queden más fuertes, 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.