

Guía pedagógica

Juego de tarjetas y actividades educativas para la prevención de la leishmaniasis cutánea desde las comunidades

Hola, somos Gladis y Jose y los invitamos a aprender jugando

• Kathleen Agudelo Paipilla • Diana Maria Castro Arroyave
• Laura Guzmán Grajales • María Isabel Echavarría Mejía



El conocimiento es de todos

Minciencias

Agradecimientos:

César Romero Valencia

por sus ideas y participación en la fase inicial de este proceso como joven talento Minciencias.

Líderes comunitarios de Pueblo Rico, Rovira y Tumaco por su compromiso en la construcción, revisión y validación de contenidos e ilustraciones.

Equipo de investigación del proyecto

“Estimación de la carga oculta de la leishmaniasis cutánea mediante el mapeo predictivo del riesgo y la cuantificación del sub-registro y la efectividad del tratamiento estándar”, por su interés y disposición para vincular la Apropiación Social del Conocimiento a sus acciones con las comunidades.



El conocimiento es de todos

Minciencias

Guía pedagógica

Juego de tarjetas y actividades
educativas para la prevención
de la leishmaniasis cutánea
desde las comunidades

Hola, somos Gladis
y Jose y los invitamos
a aprender jugando

- Kathleen Agudelo Paipilla • Diana María Castro Arroyave
- Laura Guzmán Grajales • María Isabel Echavarría Mejía



El conocimiento
es de todos

Minciencias

Guía pedagógica
Juego de tarjetas y actividades educativas para la prevención
de la leishmaniasis cutánea desde las comunidades

Autoras:
Kathleen Agudelo Paipilla
Diana María Castro Arroyave
Laura Guzmán Grajales
María Isabel Echavarría

Centro Internacional de Entrenamiento
e Investigaciones Médicas, CIDEIM
Hub de Innovación Social en Salud para
Latinoamérica y el Caribe.
Minciencias

Primera edición: Agosto, 2021
Diagramación y diseño: Camilo Orozco
Impresión: Nicolás Aristizábal S.A.S

Impreso y hecho en Colombia

Prohibida la reproducción sin autorización
de CIDEIM y Minciencias.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de las autoras y no corresponde el pensamiento institucional de CIDEIM, Minciencias ni de ninguna de las instituciones editoras o participantes. Este producto se elaboró en el marco del proyecto “Fortalecimiento de capacidades en investigación en salud con énfasis en el diseño e implementación de estrategias de apropiación social del conocimiento”, convocatoria 850 de 2019- Contrato: 857 - 2019, del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación.



Tabla de contenido:

Presentación

Juego de tarjetas Así sí – Así no..... pág 4-7

Juego Escalera y Manta Blanca..... pág 9-10

Juego Aprendiendo con Don Miguel..... pág 10-11

Juego Cruci-guaral pág 11

Juego ¿Dónde está la manta blanca? pág 12

Sopi-vocabulario..... pág 13



La educación en salud es la mejor vía para prevenir enfermedades y facilitar el adecuado manejo de situaciones de salud en las comunidades. Por esto, es importante que líderes comunitarios y personal de salud cuenten con material educativo de fácil manejo, que favorezca la participación y el aprendizaje activo.

Esta guía describe cómo utilizar el juego de tarjetas, y las otras actividades pedagógicas incluidas en el manual educativo “Prevención, diagnóstico y tratamiento de la leishmaniasis cutánea”. Aunque esta guía, aporta recomendaciones para su utilización, también deja abierta la posibilidad de explorar creativamente otras alternativas de uso de éstas, según los contextos y realidades socioculturales de las diferentes comunidades. ¡Te invitamos a aprender con Gladis y Jose!



Jose, ¿ya conoces el Manual Educativo para la Prevención, Diagnóstico y Tratamiento de la Leishmaniasis Cutánea?

Gladis, algunos líderes me lo han mostrado y me han hablado de él, pero quiero saber más, ¡cuéntame!



Es un manual que contiene información fácil de comprender acerca de la leishmaniasis cutánea, además, podrás encontrar varios juegos para que la comunidad y los líderes aprendan de manera divertida.

¡Qué bien! ¿Y qué juegos tiene?



Los conoceremos en las siguientes páginas, pero primero veamos cómo jugar y aprender con las tarjetas “Así sí, Así no”. ¡Comencemos!

Juego de tarjetas: Así sí, Así no

Objetivo: Facilitar el aprendizaje sobre diagnóstico, tratamiento y prevención de la leishmaniasis cutánea.

Participantes: Líderes comunitarios / Grupos de personas de la comunidad mayores de 10 años.

Tiempo: 45 minutos

Material de trabajo:

- 12 tarjetas (6 tarjetas Así sí + 6 tarjetas Así no)
- Guía pedagógica
- Dos letreros (“Así sí” - “ Así no”)



Que interesante, ya quiero ponerlo en práctica con mi comunidad.



Muy bien.
Te voy a compartir los pasos:



Estos son los pasos:

1. Divide a los participantes en dos grupos.
2. Entrega a cada grupo seis tarjetas mezcladas.
3. Motiva a cada grupo a revisar tarjeta por tarjeta, leyendo las frases y observando el dibujo que acompaña a cada una. Se sugieren 15 minutos.
4. Pasa por cada grupo escuchando y motivando la discusión que surge alrededor de las situaciones que representan las tarjetas.
5. Cada grupo deberá identificar y separar las tarjetas que contienen información correcta de las que contienen información incorrecta, acerca de la leishmaniasis cutánea.

6. Espera a que todos los grupos hayan finalizado la separación de las tarjetas.

7. En el centro del lugar de reunión, ubica los letreros “Así sí / Así no” simulando dos columnas. (en la pared o en el piso)

8. Luego, de manera intercalada, un integrante de cada grupo deberá ubicar una tarjeta en una de las dos columnas, explicando por qué en el grupo tomaron esa decisión.

9. Después de que cada persona ubique la tarjeta en la columna correspondiente, abrirás un espacio de discusión entre todos los participantes para saber si todos están de acuerdo con su clasificación y por qué.

10. Si alguna persona considera que está mal ubicado debe explicar por qué.

11. No pases a otra tarjeta hasta que la anterior esté correctamente ubicada y explicada de acuerdo con las experiencias y conocimientos compartidos en el grupo.

12. El juego finaliza cuando todas las tarjetas estén correctamente ubicadas, y su explicación ha sido socializada.

Gladis, podríamos hacer un reconocimiento al grupo que más aciertos alcance en la clasificación de las tarjetas.



Es una buena idea, Jose.

Con este juego aprenderemos mucho, Gladis.



Sí, es una muy buena herramienta para motivar el aprendizaje en las comunidades.



¡Ya quiero conocer las tarjetas!



¡Ven te las enseño!



Mira, estas son las 6 tarjetas "Así sí" que corresponden a las formas como sí se transmite, como sí debe ser el tratamiento y como sí se previene la leishmaniasis.

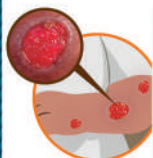
Así sí

La leishmaniasis cutánea es una enfermedad causada por la picadura de una mosquita conocida como capotillo, manta blanca, palomilla o zancudo de la leishmaniasis.



Material pedagógico Así sí - Así no

Si llevo dos semanas con "llagas", "chandas" o "loras" con bordes levantados y no es por un golpe, debo visitar al médico para saber si tengo leishmaniasis cutánea.



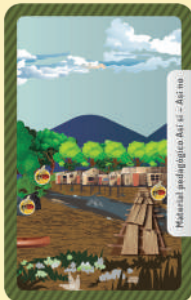
Material pedagógico Así sí - Así no

Los tratamientos recomendados para curar la leishmaniasis cutánea son: Glucantime y Pentamidina en inyección y Miltefosine en pastillas. Es el médico quien decide cuál te conviene más.



Material pedagógico Así sí - Así no

La mosquita se puede encontrar en la parte alta del pasto, plantas en medio de la oscuridad y la humedad, aguas estancadas, alrededor de los troncos de los árboles, basureros y cerca de ríos y quebradas.



Material pedagógico Así sí - Así no

El líder en salud de la comunidad nos enseña cómo prevenir la leishmaniasis, nos ayuda a identificar la enfermedad y nos acompaña durante el tratamiento.



Material pedagógico Así sí - Así no

Para que la mosquita no me pique:

- Uso toldillo.
- Uso repelente.
- Uso camisa manga larga y pantalón largo.
- Evito las zonas oscuras y húmedas después de las 6 de la tarde.



Material pedagógico Así sí - Así no



Y las siguientes son las 6 tarjetas
"Así no" que corresponden a formas equivocadas
de transmisión, tratamiento y prevención de la
leishmaniasis.

Así no

La leishmaniasis
cutánea es una
enfermedad causada
por la picadura
de una serpiente
o por haber tocado
una planta.



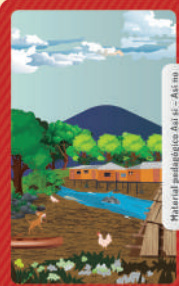
Material pedagógico A14 n.º - Así no

Descansar
en las raíces de
los árboles, cerca
de los ríos o de
las basuras
después de las 6 de
la tarde y usar manga
corta me protege
de la mosquita
de leishmaniasis.



Material pedagógico A14 n.º - Así no

Tener mi casa limpia
y evitar las aguas
estancadas y las
basuras, aumenta
la presencia
y propagación
de la mosquita
que transmite
la leishmaniasis.



Material pedagógico A14 n.º - Así no

El uso
del toldillo
no sirve para
protegerme de
la leishmaniasis.



Material pedagógico A14 n.º - Así no

La mosquita
que transmite
la leishmaniasis
se puede encontrar
en las ciudades
y en ambientes
secos.



Material pedagógico A14 n.º - Así no

Quemar las llagas
o "chandas" usando
ácido de batería
o una cuchara
caliente, es
el tratamiento
recomendado
por los médicos
para sanar
la leishmaniasis.



Material pedagógico A14 n.º - Así no

Gladis, veo que las tarjetas tratan muchos temas
relacionados con la leishmaniasis cutánea. Nos
dice qué es la enfermedad, y también cómo
tratarla y prevenirla.

¿Cuáles son los otros juegos de los que me
hablaste?





Así es, Jose. Los otros juegos hacen parte del rincón pedagógico que está al final de cada capítulo del manual educativo sobre leishmaniasis. Son cinco, y con ellos la comunidad también podrá aprender mucho. ¡Vamos a recordarlos!



“Escalera y Manta Blanca”. Este juego lo encontraremos en la página 11 del capítulo 1.

¿Y cómo lo jugamos?



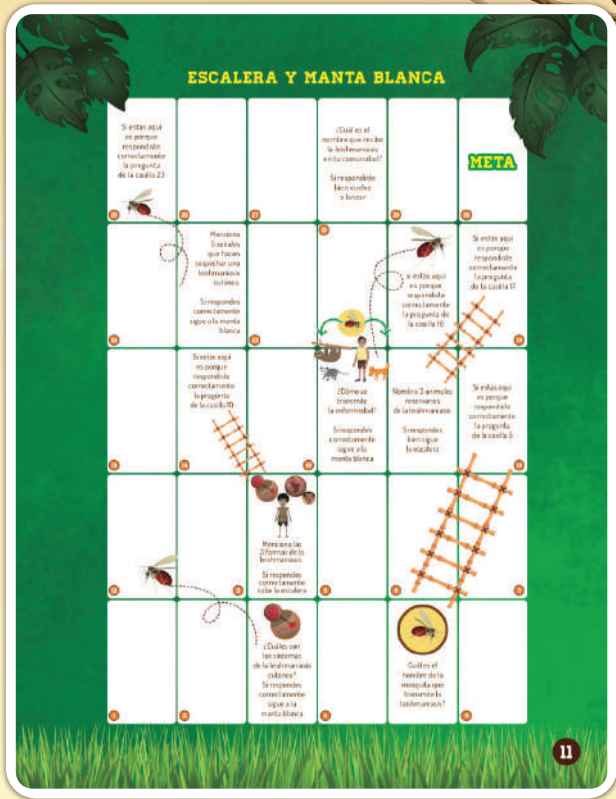
Deberás lanzar el dado y avanzar el número de casillas que te indique, comenzando en la casilla 1 y terminando en la 30. Si caes en el dibujo de la escalera o la manta blanca y respondes correctamente la pregunta podrás avanzar a la casilla indicada. Si no respondes bien, deberás esperar al siguiente turno.

Suena fácil y divertido. ¡Ya quiero jugar!



Materiales:

Copia de la escalera, dado, un dado por cada jugador, una ficha que puedes reemplazar por una semilla o un objeto de tu comunidad.



El juego “Aprendiendo con Don Miguel” está en la página 21 del manual. Con este juego aplicaremos lo aprendido sobre la regla de predicción.

¿Entonces encontraremos las 10 preguntas de la regla de predicción?



Así es. De acuerdo a la respuesta del paciente, deberás poner entre 1 y 3 semillas en los círculos en blanco, como te indica el juego. Al final, si tienes más de siete semillas, es probable que tu paciente tenga leishmaniasis cutánea. Sin embargo, recuerda que esta es solamente la regla de predicción y el diagnóstico final siempre lo dará el médico.

Materiales:

Semillas o piedritas de su comunidad.

1. ¿Las llagas de don Miguel tienen bordes elevados?	NO SI (1 semilla)	☐	2. ¿Don Miguel, tiene varias llagas agrupadas?	NO SI (1 semilla)	☐
3. ¿En qué parte del cuerpo están ubicadas las lesiones?	En los brazos (3 semillas) No hay lesiones ni en los brazos, ni en las piernas (2 semillas) Sí hay lesiones en las piernas, pero no en los brazos. (1 semilla)	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	4. ¿Realiza actividades en el monte o en la selva durante 4 horas o más al día, o va al monte al amanecer, al atardecer, o en la noche?	NO SI (1 semilla)	☐
5. ¿Ha sido picado por la manta blanca o palomilla?	NO SI (3 semillas)	☐ ☐ ☐	6. ¿Se golpeó antes de que apareciera la lesión?	SI No (3 semillas)	☐ ☐ ☐



El Cruci-guaral está en la página 33 y deberás encontrar y ubicar la palabra correcta según el enunciado, teniendo en cuenta lo aprendido en el capítulo 3.

¿Y cuál es el tema del capítulo 3, Gladis?

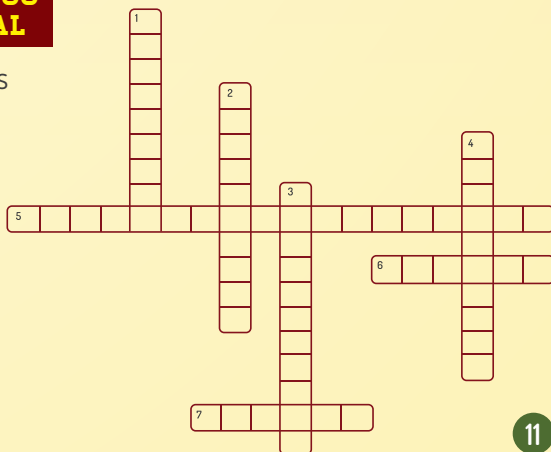


En el capítulo 3 aprendimos todo acerca del tratamiento de la leishmaniasis cutánea.

RINCÓN PEDAGÓGICO N°3. CRUCI-GUARAL

Encuentra las palabras claves que se ajusten a lo aprendido sobre el tratamiento de la leishmaniasis.

¡Buena suerte!





El cuarto juego que podrás encontrar en el manual se llama “¿Dónde está la manta blanca?” Aquí tienes que ser muy observador para encontrar las 6 mosquitas que están ocultas en la imagen. También, deberás describir las características del lugar donde las encontraste.

¿Y me dan alguna pista, Gladis?



¡Claro que sí! Todo lo que necesitas saber está en el capítulo 4, y hay unas frases bajo el dibujo que te ayudarán a encontrarlas más fácil.

RINCÓN PEDAGÓGICO N°4.
¿DÓNDE ESTÁ LA MANTA BLANCA?

Encuentra las seis (6) mantas blancas que están ocultas en el dibujo y describe las características del lugar en que habitan.



¿Ya las encontraste? Estos son los lugares:

- Manta blanca 1: En la parte alta del pasto o plantas que mantienen oscuridad y humedad.
- Manta blanca 2: En la superficie de aguas estancadas o recogidas.
- Manta blanca 3: En la parte baja de las viviendas de madera, preferiblemente en condiciones pantanosas.
- Manta blanca 4: En partes bajas de los troncos de los árboles porque les ofrecen sombra para refugiarse.
- Manta blanca 5: En los basureros que llevan días recogiendo humedad por agua y descomposición.
- Manta blanca 6: Dime tu ¿dónde está?, explica por qué el mosquito eligió ese lugar.

12

41

Recuerda que las palabras pueden estar en diferentes direcciones: diagonal, horizontal y vertical.



El "Sopi-vocabulario" está en la página 49 del manual. Allí deberás encontrar algunas palabras importantes que se han trabajado en el capítulo 5, acerca del seguimiento que hacen los líderes a las personas en tratamiento.

¡Concentrémonos y a aprender!

E	P	N	M	A	D	E	S	E	E	C	L	O
N	L	O	E	E	U	M	O	E	V	D	C	E
I	O	I	H	R	L	I	U	E	E	A	A	N
S	V	S	O	C	A	T	A	B	N	D	N	A
O	O	I	R	H	S	N	D	Ñ	T	H	O	L
F	M	V	E	T	E	A	Y	R	O	E	R	A
E	I	R	N	D	D	C	Q	V	A	R	C	R
T	T	E	V	M	O	U	C	A	D	E	U	N
L	O	P	N	S	R	L	C	T	V	N	M	E
I	S	U	U	A	T	G	L	U	E	C	C	E
M	S	S	A	T	N	C	T	G	R	I	E	D
U	S	C	L	N	E	E	E	L	S	A	S	C
A	Z	E	B	A	C	E	D	R	O	L	O	D

Las palabras que encontraste:

EVENTOADVERSO | CURA | DOLORDECABEZA | VOMITOS | GLUCANTIME
MILTEFOSINE | SUPERVISION | ADHERENCIA | CENTRODESALUD

Gladis, gracias por enseñarme estos juegos acerca de la leishmaniasis cutánea. Ahora sí los niños y niñas de las comunidades se motivarán a aprender sobre esta enfermedad.



Así es, Jose. Este juego de tarjetas y actividades pedagógicas son sin duda un buen complemento del manual educativo, que nosotros los líderes podremos compartir con niños, niñas, jóvenes y adultos.



Estoy seguro de que con estos juegos y este manual educativo, juntos aprenderemos acerca de la leishmaniasis cutánea y podremos prevenirla.



Agradecimientos:

César Romero Valencia

por sus ideas y participación en la fase inicial de este proceso como joven talento Minciencias.

Líderes comunitarios de Pueblo Rico, Rovira y Tumaco por su compromiso en la construcción, revisión y validación de contenidos e ilustraciones.

Equipo de investigación del proyecto “Estimación de la carga oculta de la leishmaniasis cutánea mediante el mapeo predictivo del riesgo y la cuantificación del sub-registro y la efectividad del tratamiento estándar”, por su interés y disposición para vincular la Apropiación Social del Conocimiento a sus acciones con las comunidades.



El conocimiento
es de todos

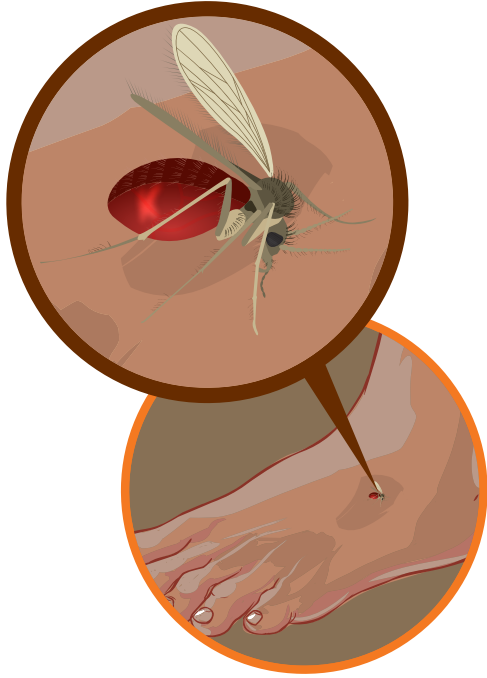
Minciencias

La leishmaniasis cutánea es una enfermedad causada por la picadura de una mosquita conocida como capotillo, manta blanca, palomilla o zancudo de la leishmaniasis.



El conocimiento
es de todos

Ministerio de Salud



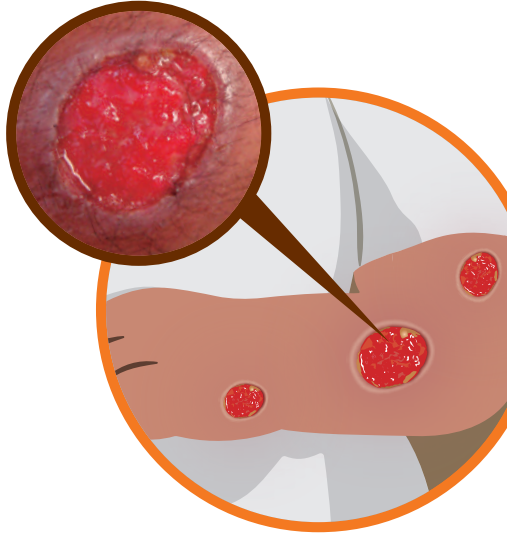
Material pedagógico Así sí – Así no

Si llevo
dos semanas
con “llagas”,
“chandas” o “loras”
con bordes levantados
y no es por un
golpe, debo visitar
al médico para
saber si tengo
leishmaniasis
cutánea.



El conocimiento
es de todos

Minciencias



Material pedagógico Así sí – Así no

Los tratamientos
recomendados
para curar
la leishmaniasis
cutánea son:
Glucantime
y Pentamidina
en inyección
y Miltefosine
en pastillas.
Es el médico quien
decide cuál te
conviene más.



El conocimiento
es de todos

Minciencias



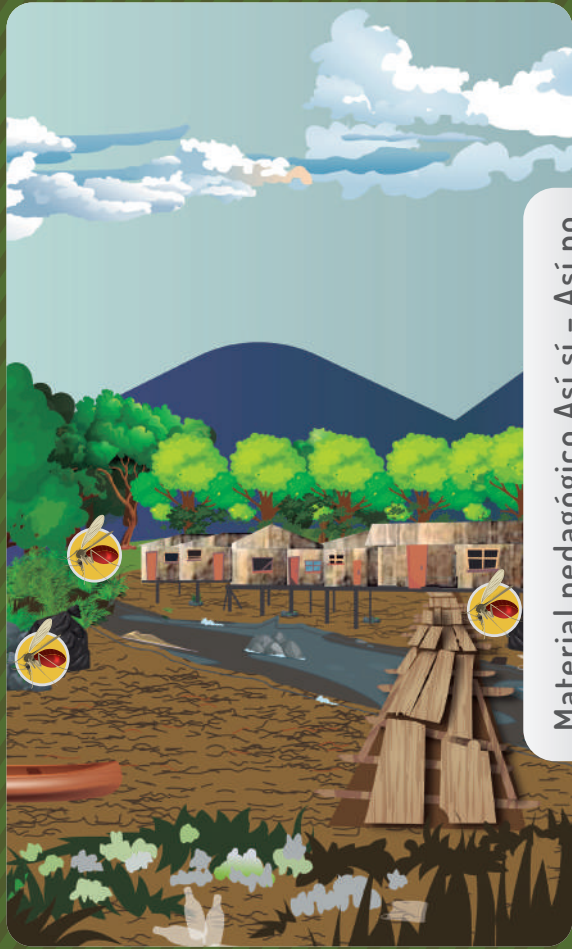
Material pedagógico Así sí – Así no

La mosquita
se puede encontrar
en la parte alta
del pasto, plantas
en medio de
la oscuridad
y la humedad,
aguas estancadas,
alrededor de
los troncos de
los árboles, basureros
y cerca de ríos
y quebradas.



El conocimiento
es de todos

Minciencias



Material pedagógico Así sí – Así no

El líder en salud
de la comunidad
nos enseña
cómo prevenir
la leishmaniasis, nos
ayuda a identificar
la enfermedad
y nos acompaña
durante
el tratamiento.



El conocimiento
es de todos

Ministerio de Salud



Material pedagógico Así sí – Así no

Para que la mosquita
no me pique:

- Uso toldillo.
- Uso repelente.
- Uso camisa manga larga y pantalón largo.
- Evito las zonas oscuras y húmedas después de las 6 de la tarde.



Material pedagógico Así sí – Así no

La leishmaniasis
cutánea es una
enfermedad causada
por la picadura
de una serpiente
o por haber tocado
una planta.



El conocimiento
es de todos

Ministerio de Salud



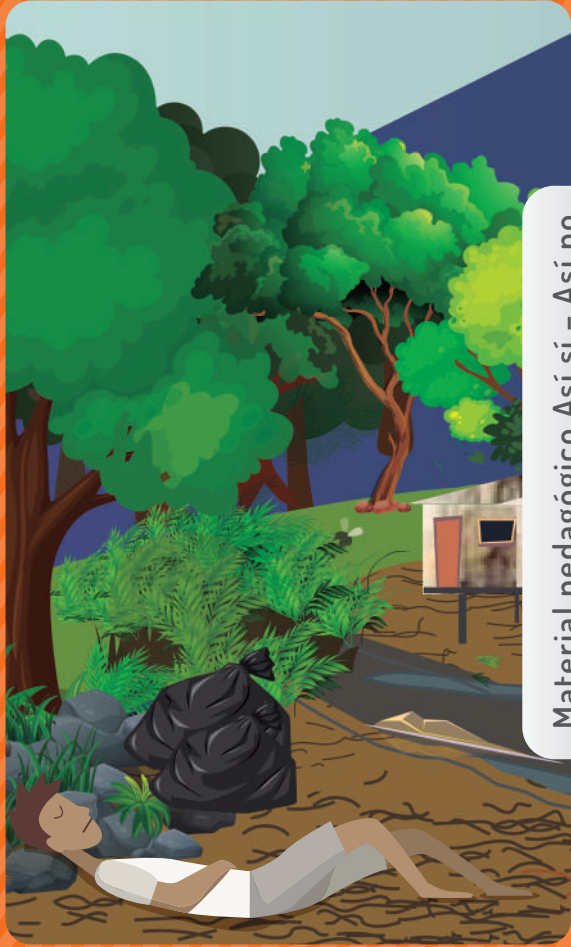
Material pedagógico Así sí – Así no

Descansar
en las raíces de
los árboles, cerca
de los ríos o de
las basuras
después de las 6 de
la tarde y usar manga
corta me protege
de la mosquita
de leishmaniasis.



El conocimiento
es de todos

Ministerio de Salud



Material pedagógico Así sí – Así no

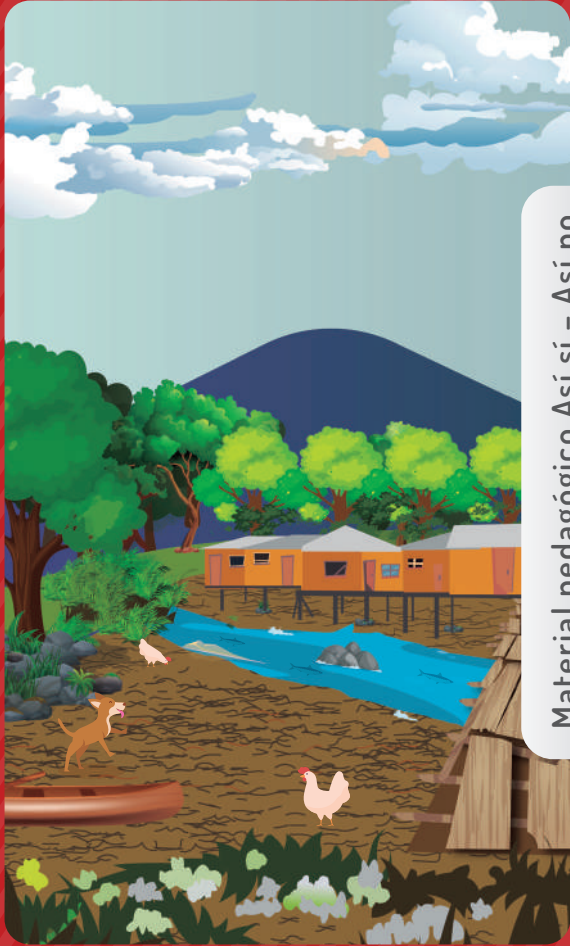
Tener mi casa limpia
y evitar las aguas
estancadas y las
basuras, aumenta
la presencia
y propagación
de la mosquita
que transmite
la leishmaniasis.



El conocimiento
es de todos

Minciencias

Material pedagógico Así sí – Así no



El uso
del toldillo
no sirve para
protegerme de
la leishmaniasis.



El conocimiento
es de todos

Ministerio de Educación



Material pedagógico Así sí – Así no

La mosquita
que transmite
la leishmaniasis
se puede encontrar
en las ciudades
y en ambientes
secos.



El conocimiento
es de todos

Minciencias



Material pedagógico Así sí – Así no

Quemar las llagas
o “chandas” usando
ácido de batería
o una cuchara
caliente, es
el tratamiento
recomendado
por los médicos
para sanar
la leishmaniasis.



El conocimiento
es de todos

Minciencias



Material pedagógico Así sí – Así no