

SEGUNDA PARTE

COMO APRENDER VIENDO, HACIENDO Y PENSANDO

SI LO OIGO
LO OLVIDO.



SI LO VEO
LO RECUERDO.



SI LO HAGO
LO SE.



SI LO DESCUBRO
LO USO.



Esta parte del libro da ideas para hacer más vivo el aprendizaje. Sugiere maneras de hacerlo más expresivo, útil y divertido.

Para ser eficaz, la educación de salud debe ser práctica. **Los promotores de salud necesitan aprender habilidades que les ayuden a observar, entender y explorar maneras de mejorar la vida y la salud de su gente.**

Una enseñanza eficaz pone énfasis sobre estas tres maneras de aprender:

1. **Observación:** animar a los alumnos a mirar las cosas de cerca y sin miedo, y a hacer preguntas que nos hagan pensar.
2. **Comprensión:** ayudar a los estudiantes a aprender a analizar críticamente los problemas y a trabajar juntos para descubrir soluciones apropiadas.
3. **Acción:** los alumnos e instructores aprenden juntos a través de la experiencia y la práctica.

Simplemente, la observación, la comprensión y la acción quieren decir *ver*, *pensar* y *hacer*. Por desgracia, muchos programas de entrenamiento hacen poco para animar a los alumnos a pensar. Hacen énfasis en aprender datos de memoria y en llevar a cabo indicaciones específicas. Hasta los materiales de enseñanza tienden a mostrar información en lugar de ayudar a los alumnos a descubrir las respuestas por sí mismos. Los alumnos aprenden a seguir directivas paso a paso, sin tener que pensar o hacer decisiones. Su entrenamiento se orienta hacia "cumplir tareas" en vez de hacia "resolver problemas".

Tal enfoque mecánico (casi no completamente humano) al aprendizaje puede ser adecuado para entrenar animales, ¡pero no gente! Puede convertir a los alumnos en pequeños funcionarios. Pueden llevar a cabo sus deberes obedientemente (o pueden hacerse descuidados o abusivos). Pero probablemente no se harán líderes de los pobres en su lucha para superar las causas más grandes de la mala salud.

La mente humana fue hecha para pensar y explorar. Se hace más fuerte con el ejercicio. Pero se debilita, se hace floja o resentida cuando se limita a "tareas claramente definidas".

Si los promotores van a hacerse líderes que defenderán los intereses de los pobres, su entrenamiento debe ayudarles a aprender cómo usar los instrumentos más adecuados para este propósito.

El mejor instrumento que tiene una persona para entender y cambiar las condiciones que afectan su mundo es la mente. Los promotores necesitan prepararse para analizar problemas, tomar la iniciativa, y buscar maneras que ayuden a la gente a hacer frente a sus necesidades. ¡El entrenamiento debe animar a la gente a pensar!

La **Segunda Parte** incluye más que sólo “materiales de enseñanza”. Es una colección de sugerencias y métodos para ayudar a equipar a los alumnos (e instructores) para ser personas pensadoras, inquisitivas, y creativas que puedan trabajar inteligentemente para encargarse de las necesidades de sus comunidades.

El **Capítulo 11** da ejemplos de métodos de enseñanza y materiales que ayudan a involucrar activamente a los alumnos. Explorar técnicas que dejan que los alumnos descubran nuevos hechos y modos de hacer las cosas por sí mismos usando sus propios pensamientos y manos. Esto no sólo ayuda a los alumnos a recordar lo que aprenden, sino también los prepara para tomar la iniciativa para resolver problemas aún más grandes que afrontarán en sus propias comunidades.

El **Capítulo 12** examina varias maneras de hacer y usar dibujos, habilidades valiosas que ayudan a los promotores a compartir lo que saben con los demás. Se consideran ambos, fotos y dibujos.

El **Capítulo 13** discute cómo contar cuentos puede servir como método de enseñanza. Da ejemplos de cuentos orales y cuentos en dibujos, filminas, y monitos.

El **Capítulo 14** explora la práctica simulada o “sociodrama” como manera de acercar el aprendizaje a las vidas, sentimientos, y necesidades de la gente de la comunidad (se encuentran ejemplos también en el Capítulo 27).

Los **Capítulos 15 y 16** exploran tecnologías apropiadas e inapropiadas; la “tecnología blanda” (métodos e ideas) tanto como la “tecnología dura” (cosas para hacer y usar). Consideramos apropiados esas ideas, métodos y útiles controlados y entendidos por la gente que los necesita y los usa.

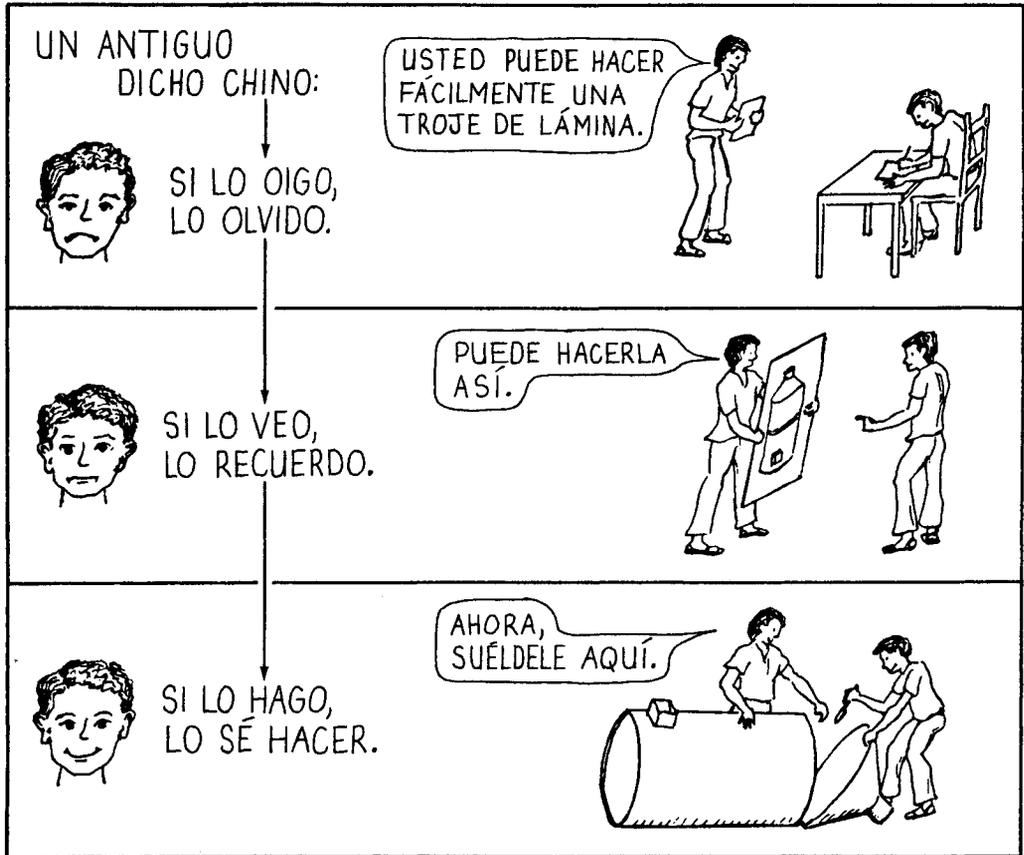
El **Capítulo 16** presenta equipos e instrumentos económicos, hechos a mano, así como maneras apropiadas de escribir y copiar materiales escritos.

El **Capítulo 17** examina maneras de ayudar a los promotores a buscar la solución de problemas de una manera cuidadosa y organizada. Llamamos a esto el “método científico”.

El **Capítulo 18** examina el problema del uso excesivo o equivocado de las medicinas, tanto por profesionales médicos como por la gente en general. Discute ideas para ayudar a los promotores y a toda la gente a usar las medicinas de una manera más razonable.

El **Capítulo 19** complementa los Capítulos 11 y 18. Da ejemplos de materiales de enseñanza imaginativos para aprender cómo usar los antibióticos adecuadamente y para entender cómo medir la presión de la sangre. La presión de la sangre se discute en detalle, ya que ésta es una habilidad importante para los promotores de muchas comunidades.

Cómo Hacer y Usar Materiales de Enseñanza



¡Todos aprendemos mejor cuando participamos activamente en descubrir cosas nuevas!

- Una clase en cuyas **discusiones tomamos parte** es más interesante que una clase en la que sólo escuchamos.
- Una clase en la que **vemos por nosotros mismos** cómo son las cosas y cómo funcionan es más interesante que una clase en la que sólo hablamos de esas cosas.
- Una clase en la que no sólo hablamos y vemos, sino que en realidad **hacemos y construimos y descubrimos cosas** por nosotros mismos, es emocionante. Cuando aprendemos descubriendo cosas por nosotros mismos, basándonos en la experiencia que ya tenemos, no se nos olvida. Lo que aprendemos a través del descubrimiento activo se vuelve parte de nosotros.

1. CONSTRUYA SUS PROPIAS AYUDAS EDUCATIVAS EMPLEANDO MATERIALES ECONOMICOS.

Ejemplo: **Aprendizaje sobre el parto**

MENOS APROPIADO



Para enseñar sobre el parto, en algunos programas emplean un modelo de plástico de las caderas de una mujer. Aunque tales modelos se ven naturales y facilitan la práctica, son caros y las promotoras no los pueden hacer en sus pueblos para enseñar a personas de la comunidad (foto de Venezuela).

MAS APROPIADO



Se puede hacer un modelo bastante real cortando y pintando una caja de cartón. Las promotoras y las parteras pueden hacer este "cartón de parto" a muy bajo costo. Corte la tapa de atrás de modo que parezca unos pechos, para enseñar lo importante que es poner al niño al pecho en seguida del nacimiento. Esto ayuda a arrojar la placenta y a controlar la hemorragia.



AUN MAS APROPIADO

En estas fotos, promotoras estudiantas y una partera representan un parto (México).



La enseñanza sobre el parto puede hacerse de manera aún más realista usando dos recursos locales: una alumna y un par de pantalones viejos. La alumna se viste de mujer ya para dar a luz y tiene un bebé muñeco escondido en sus ropas. Los pantalones se cortan para formar una "abertura para el nacimiento". La alumna lleva otros pantalones debajo para evitar la vergüenza. Se puede coser elástico alrededor de la abertura para que se estire.



De esta manera, las estudiantes pueden explorar la esperanza, el miedo, el dolor y la alegría del nacimiento. Se dan cuenta de los sentimientos de la madre, tanto como del mecanismo del parto. Al emplear personas de verdad, las alumnas aprenden a sentirse más calmadas acerca de este proceso natural. (Hay más ideas para aprender sobre el parto en las págs. 422 y 423).

2. HAGA MATERIALES DE ENSEÑANZA BASANDOSE EN LAS HABILIDADES QUE LA GENTE YA TIENE

Ejemplo: **Haciendo un esquema del Camino de Salud para un franelógrafo**

MENOS APROPIADO

Si se le pide a un grupo de madres, parteras o alumnos que han tenido poca educación formal que dibujen un esquema complicado, se les hará muy difícil. Pueden sentirse tontas o avergonzadas porque nunca han dibujado esquemas.



Madres que han tenido poca escuela tratan de dibujar un modelo grande para enseñar el Camino de Salud (vea *DNHD*, pág. 299).

MAS APROPIADO



Madres y alumnos hacen el esquema del Camino de Salud cosiendo listones e hilos sobre un pedazo grande de franela (Proyecto Piaxtla, México).

Aquí, en cambio, las madres y estudiantes están cosiendo las líneas en lugar de dibujarlas. Porque están empleando una habilidad (el bordado) que ellas ya tienen y les gusta, desde un principio se le quita algo de lo extraño al hecho de hacer esquemas.

Así, **los estudiantes desarrollan una capacidad nueva basándose sobre una habilidad vieja**. Sienten confianza y orgullo al usar sus tradiciones y conocimientos de maneras nuevas. Donde usted vive, tal vez la gente sepa tejer petates o tela, teñir tela (batik), o labrar madera. Cualquiera de estas maneras tradicionales se podría usar para hacer un modelo grande del Camino de Salud. (En algunas regiones, claro, la gente podría tener más experiencia en dibujar. En ese caso, tendría más sentido dibujar el esquema).

Para más ideas sobre cómo usar el franelógrafo del Camino de Salud, vea la p. 429.

3. INCLUYA A LOS ALUMNOS EN LA HECHURA DE SUS MATERIALES

Ejemplo: **Carteles de salud**

MENOS APROPIADO

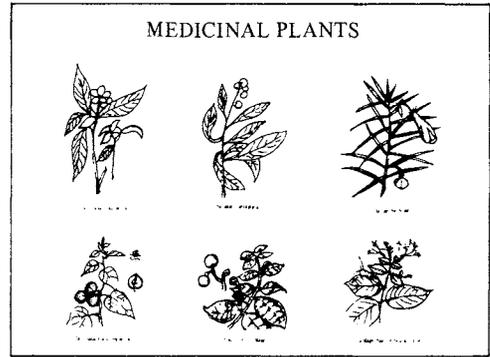
cartel hecho por un artista
de afuera



Muchos programas usan carteles hechos por artistas profesionales, aún cuando los dibujos hechos por promotores y otras personas locales pueden servir igual e incluir más a la gente.

MAS APROPIADO

cartel hecho por un artista
de afuera



Sin embargo, tendría sentido emplear algunos carteles y presentaciones hechos por profesionales, especialmente cuando los detalles son importantes.

Los instructores o un artista local pueden ayudar a los alumnos a aprender a dibujar o a copiar dibujos (vea la pág. 249). Los promotores pueden entonces ayudar a los niños de escuela a hacer carteles sobre temas de salud. Los mejores carteles se pueden exhibir. De este modo, los promotores y los niños aprenderán muy bien los mensajes de los carteles. También aprenderán una habilidad valiosa (dibujar) y se divertirán al mismo tiempo.

MAS APROPIADO



Un promotor enseña a los niños como hacer carteles sobre la salud.



Cartel hecho por un niño.

Se encuentran más ideas sobre cómo hacer dibujos y carteles en el Capítulo 12.

4. USE PERSONAS U OBJETOS DE VERDAD EN LUGAR DE UNICAMENTE DIBUJOS

Ejemplo: **Mordeduras de víbora**

MENOS APROPIADO



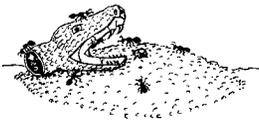
Para la actividad de NIÑO-a-niño sobre como evitar accidentes (vea la p. 451), un maestro de escuela en Ajoya, México, usó dibujos para mostrar la diferencia entre las mordeduras de culebras venenosas y no venenosas.

Pero un promotor local dibujó en rojo la seña de los colmillos sobre el brazo mismo de un niño. Esto hizo más clara la lección.

MAS APROPIADO



AUN MAS APROPIADO



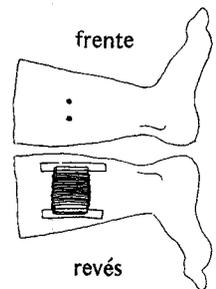
Es aún mejor si usted puede mostrarles a los alumnos los colmillos de culebras vivas (¡cuidado!) o de sus calaveras. Se puede limpiar de carne la calavera poniéndola sobre un hormiguero por más o menos un día, y luego remoándola en potasa (agua con cenizas) o lejía.

Descubriendo por qué las cortaduras para el tratamiento de mordeduras de víbora deben ser a lo largo:

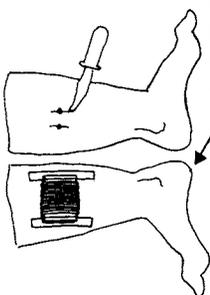
En vez de sólo usar dibujos para mostrar que las cortaduras que se hacen sobre las mordeduras deben ser a lo largo, los promotores de Ajoya ayudaron a los alumnos a descubrir la razón por sí mismos.

Hicieron una pierna de cartón y dibujaron señas de colmillos sobre ella. Atrás le pegaron un cuadro de cartón envuelto con hilo, para representar los músculos, tendones y nervios de la pierna.

Les pidieron a los alumnos que hicieran cortaduras como de medio cm de hondo sobre las señas de los colmillos. Entonces miraron por atrás para ver qué habían hecho las cortaduras a los "nervios, tendones, fibras musculares, y vasos sanguíneos".



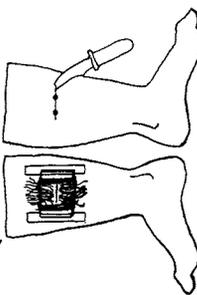
CORTE ASI



Los alumnos descubrieron que las cortaduras a lo largo hacen poco daño.

Pero las cortaduras a lo ancho dañan muchos "músculos, tendones y nervios".

NO ASI



Con este método, los alumnos descubren el modo correcto por sí mismos. Así, no lo olvidan.

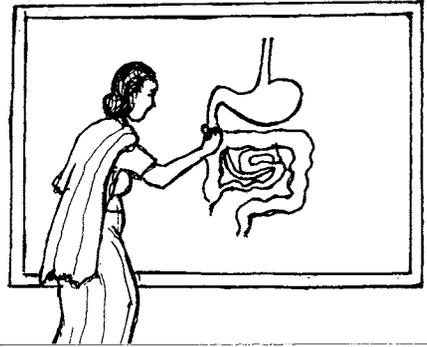
Se pueden usar materiales semejantes para ayudar a los promotores a aprender que muchas veces es más complicado coser una herida profunda a lo ancho que a lo largo.

5. DIBUJE LAS PARTES DEL CUERPO (Y SEÑAS DE PROBLEMAS DE SALUD) SOBRE LA GENTE, NO SOBRE EL PAPEL

Ejemplo: **La anatomía de la barriga o del pecho**

Dibujar la anatomía en el papel o en el pizarrón hace la enseñanza desabrida y aburrida.

MENOS APROPIADO



MAS APROPIADO



Cuando sea posible, dibuje sobre la gente, no sobre el papel.

Dibujar las partes internas u órganos del cuerpo directamente sobre una persona tiene 3 ventajas:

- Es más interesante, y por eso más fácil de recordar.
- Los órganos se ven en relación con el resto del cuerpo y aparecen más fieles a la realidad.
- Es un buen modo de ayudar a los alumnos a sentirse más cómodos al tocarse y examinarse uno al otro, y después a un enfermo.

MAS O MENOS APROPIADO

camiseta con anatomía pintada



Una desventaja de dibujar sobre la gente durante la clase es que se toma tiempo.

Es más rápido usar camisetas que ya tienen dibujados los distintos sistemas del cuerpo: una para el sistema digestivo, una para los huesos, una para el corazón y el sistema sanguíneo, y otras.



En algunos países se pueden comprar estas camisetas con la anatomía pintada. Pero pueden ser caras y más detalladas de lo necesario. Es mejor dibujar o pintar la anatomía sobre las camisetas con el grupo de estudiantes. Puede incluso tratar de imprimirlas usando el método de serigrafía (pág. 320).

6. ENSEÑE NUEVAS HABILIDADES E IDEAS COMPARANDOLAS CON COSAS CONOCIDAS

Ejemplo: **Cómo examinar los pulmones con golpecitos (percutir)**

Cuando enseñe acerca del examen físico o de problemas respiratorios, probablemente querrá explicar dónde están los pulmones y cómo funcionan. Para esto es útil dibujar los pulmones sobre un alumno, como se muestra en la página 213. Dibújelos sobre el pecho y también sobre la espalda.

Para determinar el tamaño de los pulmones, enseñe a los alumnos cómo *percutir* o dar golpecitos a la espalda, estando atento al sonido hueco del aire en los pulmones. Dibuje primero la línea de abajo de los pulmones cuando estén tan vacíos como sea posible, y luego cuando estén llenos. Los alumnos verán cómo el movimiento del *diafragma* (una tela muscular que está abajo de los pulmones) afecta la respiración y el tamaño de los pulmones (vea también la pág. 11-3).



Haciendo esto, los alumnos no sólo aprenden sobre la posición, tamaño y trabajo de los pulmones, sino que también aprenden una habilidad útil para el examen físico: cómo golpear ligeramente los pulmones para darse cuenta del vacío relativo. Esto puede ayudarlos a notar señas de enfermedad.

Para ayudar a los alumnos a entender los distintos sonidos que oyen cuando golpean, hágalos determinar el nivel del agua (o gasolina) en un tambor grande o barril.



Entonces golpee ligeramente el pecho de un alumno.



Luego compare con una persona que tenga líquido o una parte sólida (enferma) en el pulmón.



Si es posible también muestre a los alumnos radiografías de pulmones normales y enfermos.

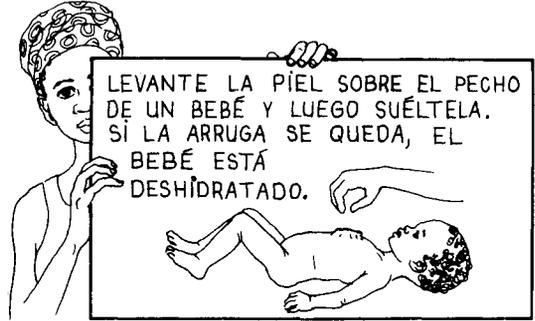
Para otros ejemplos sobre cómo enseñar cosas nuevas comparándolas con algo conocido, vea "cómo transmiten los microbios las moscas", pág. 145; el cuento de la India, pág. 263, y el uso de las plantas y la fruta para enseñar sobre la deshidratación, pág. 463.

7. HAGA LOS MATERIALES TAN FIELES A LA REALIDAD COMO SEA POSIBLE

Ejemplo: **La prueba del pecho arrugado**

APROPIADO (UN DIBUJO)

Al enseñar a las madres y a los niños acerca de las señas de la deshidratación, las promotoras pueden hablarles de “la prueba del pecho arrugado” o incluso mostrarles dibujos como éste:



Pero es mucho mejor si los alumnos de veras **hacen** la prueba y descubren cómo funciona.

Los alumnos pueden practicar cómo hacer la prueba sobre el revés de la mano de alguien. (La mano de una persona mayor sirve mejor que la de un niño).

MAS APROPIADO (HACERLO DE VERDAD)

En esta posición, las arrugas no se quedan después de pellizcar la piel.

Pellizque aquí. Las arrugas desaparecen de inmediato.



Esta es como la piel del pecho de un niño sano

Pero en esta posición, la piel pellizcada se queda arrugada un momento —tal como sobre el pecho de un niño deshidratado.

Las arrugas quedan un momento.

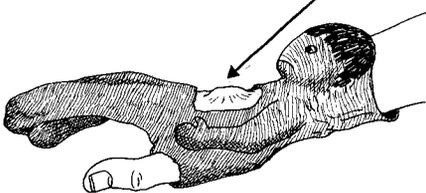


Esta es como la piel del pecho de un niño deshidratado

Cuando enseñe la prueba del pecho arrugado a los niños, asegúrese de que comprendan que la prueba se debe hacer sobre el pecho de un bebé, no sobre la mano. Los niños pueden hacer un muñeco como éste, de un guante o calcetín viejo y un huevo.

AUN MAS APROPIADO

Cuando se pellizca “el pecho” la arruga se queda un momento.



La prueba es más realista si se emplea un muñeco como éste. Así aprender se vuelve un juego.

8. MATERIALES EDUCATIVOS QUE OBLIGAN A HACER TANTO COMO A VER

Ejemplo: **Cerrando una cortadura o herida**

El cartel a la derecha ha sido adaptado de un dibujo de *Donde No Hay Doctor* (pág. 85). Muestra, paso a paso, cómo hacer "mariposas" de tela adhesiva y cómo cerrar una herida.

Pero el cartel en sí no da la oportunidad de aprender a través de la práctica. Los alumnos ven cómo se hace algo, pero no lo hacen de verdad.



MAS APROPIADO



MENOS APROPIADO

Un modo fiel a la realidad para practicar cómo cerrar heridas es que alguien se ponga un guante de hule (de cirujano) apretado. Haga una cortadura en el guante, y pinte de rojo la piel bajo la cortadura para que parezca sangre.

El guante tiende a estirarse y abrirse como la piel de verdad. Los alumnos pueden preparar "mariposas" y cerrar la "herida" juntando los lados de la cortadura.

Los alumnos también pueden practicar cómo coser o suturar una herida con el mismo guante. Como con una herida de verdad, hay que tener cuidado de dónde se coloca y cuánto se estira el hilo para evitar romper o juntar en forma dispareja la delicada "piel".

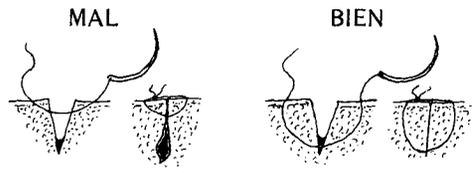
Si usted no tiene guantes de cirujano, se puede usar un globo grande. Córtele hoyos para los dedos, así.



Y póngaselo así. Pero tenga cuidado. Se rompe fácilmente.



Un error común al suturar heridas es el de hacer las puntadas poco profundas. Si la herida no está completamente cerrada por dentro, sana más despacio y se puede infectar.



AUN MAS APROPIADO



El hule esponjoso ayuda a los alumnos a aprender qué tan profundo deben coserse las puntadas.

Por desgracia, el guante de hule no permite a los alumnos practicar cómo suturar hondo. Para enseñar esto, se puede envolver un pedazo de hule esponjoso o fieltro alrededor del brazo. Haga una cortadura honda en la esponja y píntela de rojo.

Los alumnos aprenderán aún mejor si pueden practicar en heridas verdaderas. Es mejor, claro, si no practican sobre la gente hasta que hayan alcanzado alguna destreza. Trate de usar animales recién muertos, especialmente puercos.

TODAVIA MAS APROPIADO



Algunos estudiantes practican cómo cerrar una herida sobre un puerco muerto.

(En las Filipinas, los promotores hacen cortaduras en perros vivos y practican cómo suturarlas. Pero esto también les enseña que a veces se puede justificar la crueldad. ¿Cree usted que esto esté bien?)

LO MAS APROPIADO (después de aprender la habilidad a través de otra práctica)



Cuando los alumnos ya han tenido mucha práctica, se les debe dar toda oportunidad de cerrar heridas de verdad, aunque esto necesite que se interrumpa la clase.

En esta foto, promotores estudiantes están ayudando a cerrar una herida en la cabeza de un niño al que le pegó una piedra.

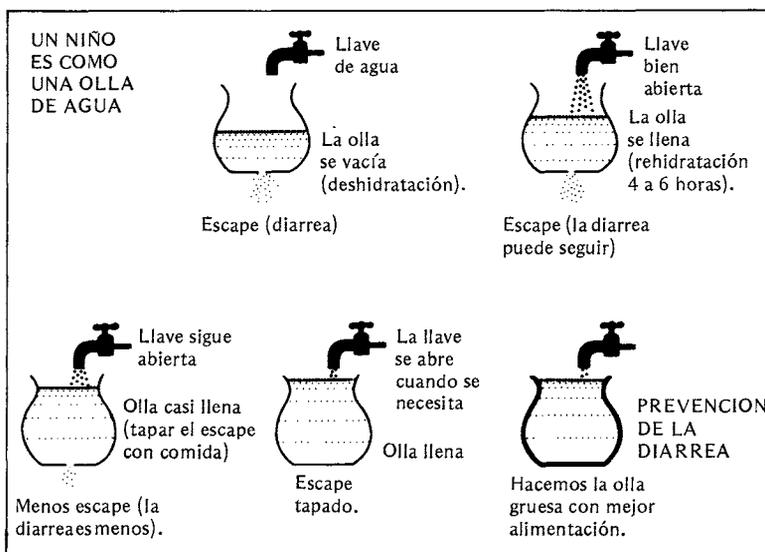
(Ajoya, México)

9. HAGA LOS MATERIALES FASCINANTES Y DIVERTIDOS, ESPECIALMENTE LOS QUE SE USAN CON LOS NIÑOS

Ejemplo: **Diarrea y deshidratación**

MENOS APROPIADO

Los dibujos como éstos contienen ideas importantes. Pero especialmente los niños pueden tener dificultad en entenderlos. Tampoco son muy divertidos, aún cuando se usen ollas de verdad con los dibujos.

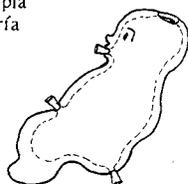


Es más divertido, y los niños aprenden mejor, si pueden hacer o pintar sus propias "ollas" para que parezcan niños. Se pueden hacer modelos de niños de barro, de latas, de botellas de plástico o de guajes (calabazas).

MAS APROPIADO

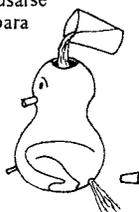
NIÑO DE BARRO—

Se puede hacer con la ayuda de madres que hacen su propia alfarería



NIÑO DE GUAJE—

Los guajes de esta forma se cultivan en muchas partes del mundo para usarse como jarras para el agua.



Los niños entonces experimentan con el modelo del niño para aprender sobre la deshidratación. Aprender se convierte en una aventura porque ellos hacen el material para su propia enseñanza y descubren las respuestas por sí mismos. Es divertido y lo que aprenden nunca se les olvida.



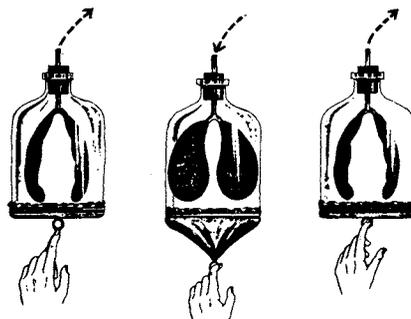
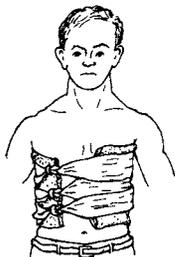
Niños de Ajoya, México, usan un niño de guaje para demostrar las señas de la deshidratación.

Para más ideas sobre cómo enseñar sobre la deshidratación usando estos modelos de niños, vea la página 462.

10. USE MATERIALES QUE ANIMEN A LOS ALUMNOS A DESCUBRIR COSAS POR SI MISMOS

Ejemplo 1: Aprender sobre heridas en el pecho y los pulmones

Los dibujos a la derecha son de una revista de salud venezolana llamada *Ser*. Muestran cómo el movimiento del *diafragma* (la tela muscular que está abajo de los pulmones) ayuda a los pulmones a llenarse de aire.



En la sierra de México, los balazos y puñaladas en el pecho son frecuentes. Si el aire se chupa por la herida cuando respira la persona, de inmediato la herida debe taparse bien con una venda. (Vea *DNHD*, pág. 91). Para ayudar a los alumnos a descubrir por qué esto es importante, los instructores de Ajoya diseñaron un modelo basado en la idea que aparece arriba.

1. Hicieron un pequeño agujero en una botella de vidrio (usando un taladro dental).
2. Pusieron un globo en la botella y lo inflaron. Luego taparon el hoyo con cera.
3. Pusieron a los alumnos que imaginaran que la botella era el pecho de un hombre y que el globo era su pulmón. Los alumnos se sorprendieron de que no se le saliera el aire al globo aunque estuviera abierto de arriba. (Descubrieron el principio científico del (vacío).
4. Para mostrar la importancia de cubrir luego una herida del pecho, un alumno aspiró despacio el aire, de la botella hasta que el "pulmón" se llenó de nuevo. (En el cuerpo, el aire se absorbe lentamente).



Un alumno entonces agujereó el "pecho" (en el pequeño hoyo),

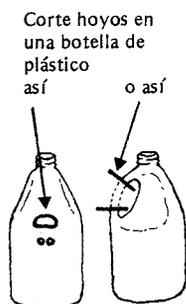
y el "pulmón" adentro sufrió un colapso.



Mientras el alumno tapaba el hoyo, el "pulmón" permanecía lleno. Así, los alumnos descubrieron por qué es importante una venda que no deje pasar el aire.

Ejemplo 2: Respiración boca a boca

Los alumnos pueden usar el siguiente modelo para descubrir cómo funciona la respiración boca a boca y para practicarla.



Un a persona da la respiración boca a boca mientras la otra oprime el "pecho" que sube y baja.



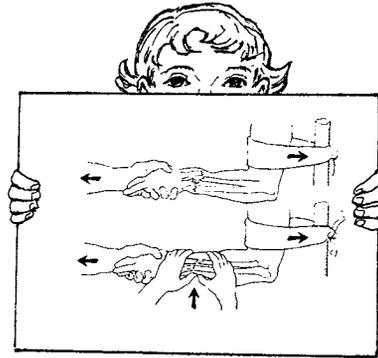
Una manera aún mejor de aprender sobre la respiración boca a boca, claro, es que los alumnos practiquen uno con el otro.

11. USE SU IMAGINACION PARA INVENTAR NUEVOS MATERIALES

Ejemplo: **Para acomodar un hueso quebrado**

El cartel a la derecha es de la página 98 de *Donde No Hay Doctor*. Da una idea de cómo acomodar un brazo quebrado, pero no da a los alumnos la oportunidad de hacerlo, de aprender por la práctica.

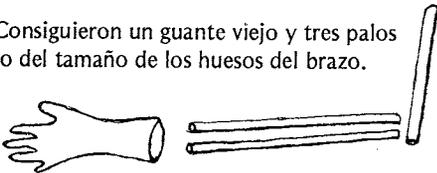
MENOS APROPIADO



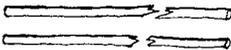
MAS APROPIADO

Un promotor con experiencia, Pablo Chávez, y sus alumnos inventaron el siguiente modelo:

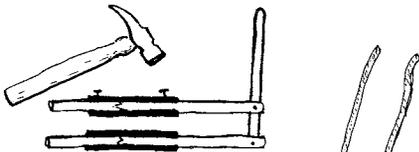
(1) Consiguieron un guante viejo y tres palos como del tamaño de los huesos del brazo.



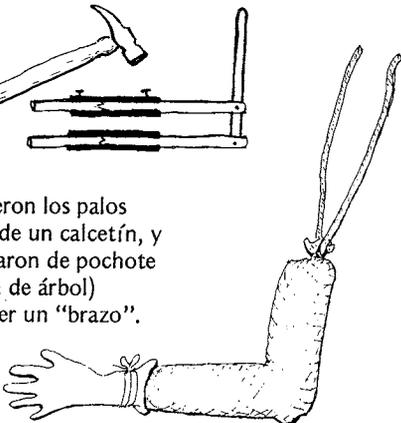
(2) Quebraron dos palos.



(3) Entonces volvieron a unirlos con pedazos muy estirados de una cámara (de hule) vieja.



(4) Pusieron los palos adentro de un calcetín, y lo rellenaron de pochote (algodón de árbol) para hacer un "brazo".



(5) Se ató el brazo al cuello de una persona de tal manera que parecía natural.

Luego "se quebró el brazo", así

de manera que las puntas de los palos se encimaron así.



vista por dentro



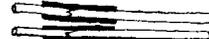
(6) Los alumnos entonces practicaron cómo acomodar los "huesos" quebrados. Como con una quebradura de verdad, dos personas tuvieron que estirar el brazo mientras otra persona acomodaba los huesos.



Separar,



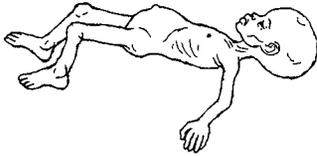
luego acomodar "los huesos".



12. USE MATERIALES SENCILLOS PARA QUE LOS ALUMNOS PUEDAN HACER LOS SUYOS AL ENSEÑAR EN SUS COMUNIDADES

Ejemplo: Niños de cartón

Una serie de "niños" hechos de cartón se puede usar para enseñar muchas cosas.

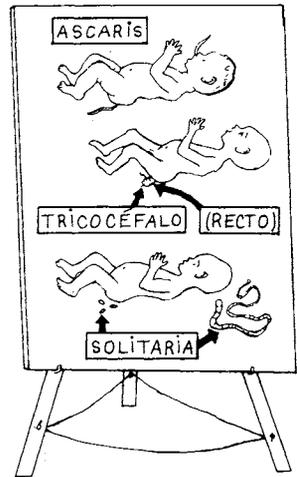
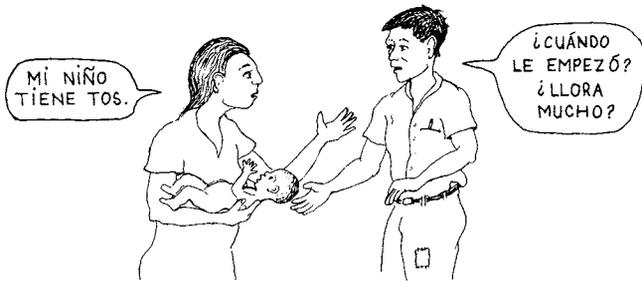


Los "niños" deben hacerse de tamaño natural, dibujados y pintados para que parezcan tan fieles a la realidad como sea posible. Si les es difícil a los alumnos dibujar de manera realista, pueden copiar o trazar los modelos de enseñanza del programa.

Maneras de usar los niños de cartón:

(1) **En franelógrafos.** Usted puede pegar franela al revés de los niños de cartón, y usarlos para muchas presentaciones sobre franelógrafos. Aquí se muestran los niños con distintas clases de lombrices. Las lombrices y los rótulos también se hacen de cartón. (Para otras ideas para los franelógrafos, vea el índice).

(2) **En sociodramas.** Para aprender en el salón de clase, los promotores pueden representar el diagnóstico, tratamiento y prevención de distintos problemas de salud. El uso de los niños de cartón hace las presentaciones más divertidas y más realistas. (Vea el Capítulo 14).



(3) **Para comedias y teatro campesino.** Se pueden usar los niños de cartón en el escenario en lugar de niños de verdad. Vea el sociodrama sobre "La importancia de alimentar a los niños con leche de pecho", pág. 591.



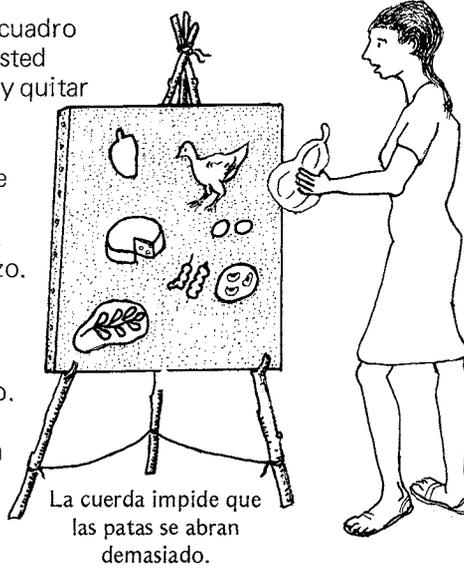
IDEAS PARA PRESENTAR MATERIALES DE ENSEÑANZA

FRANELOGRAFOS

Un franelógrafo es un cuadro de exhibición en el que usted puede fácilmente colocar y quitar dibujos. Consiste en:

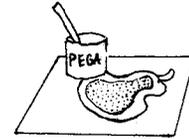
- Un marco de superficie firme hecho de tablas, triplay, tablas de fibra, fibracel o cartón macizo.
- Un pedazo grande de franela o tela suave estirado sobre el marco.
- Cualquier soporte para sostenerlo (hasta una silla puede servir).

Este soporte está hecho de tres palos amarrados.

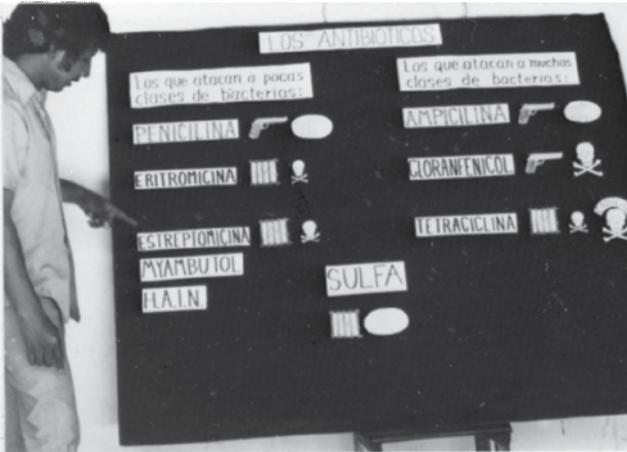


Los dibujos para el franelógrafo se pueden cortar de revistas y carteles o los pueden dibujar los alumnos.

Pegue franela, lija, o tela suave al revés de los dibujos para que se peguen al franelógrafo.



Un franelógrafo como el de arriba es bastante útil y práctico. Es buena idea que cada alumno construya uno para usarlo en su comunidad. La experiencia muestra que **muchas veces resulta mejor animar a los alumnos a hacer sus propios materiales durante el curso** y no nada más decirles cómo y esperar que los hagan cuando vuelvan a sus aldeas.



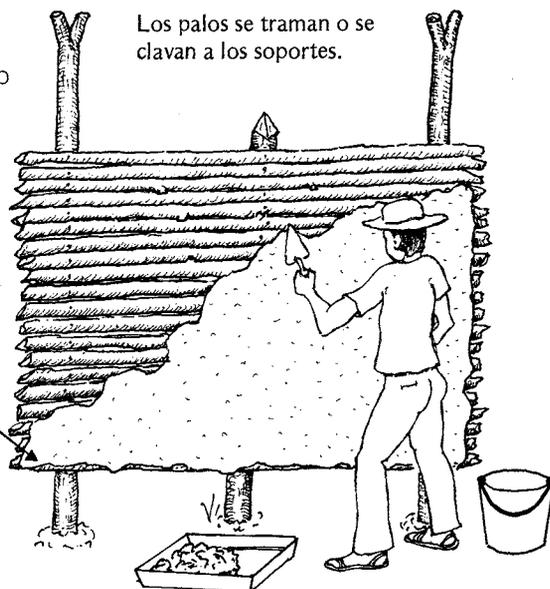
Para un programa de entrenamiento un **franelógrafo grande** como éste es muy útil. Puede sostener rótulos y objetos bastante grandes para que todos los vean claramente. Si el triplay, fibracel o la tabla de fibra es muy cara, la franela puede clavarse con tachuelas en la pared. Sin embargo, los dibujos permanecerán mejor en su lugar si la superficie se inclina hacia atrás.

Recuerde: Los métodos de enseñanza deben adaptarse a las circunstancias locales. En el altiplano de Guatemala, los promotores de nutrición han encontrado que mucha gente se siente incómoda delante de grupos grandes. Así que, en vez de pedirles que pasen al frente del grupo al franelógrafo, los instructores pasan un **franelógrafo pequeño** de una a otra persona. Así, los participantes tienen la oportunidad de ver y tocar el cuadro y de poner objetos sobre él, sin vergüenza.

Si los grupos se reúnen en un mismo lugar, se puede hacer una "cartelera" económica de *bajareque* (lodo sobre bambú o palos) para sostener un pedazo de franela y carteles. Asegúrese de que la superficie se incline hacia atrás un poco para que las piezas del franelógrafo no se caigan fácilmente. Trate de construirlo en un lugar protegido del viento.

Para hacer plana la cartelera, cúbrala con mezcla hecha de lodo y arena, y un poco de cemento si es posible.

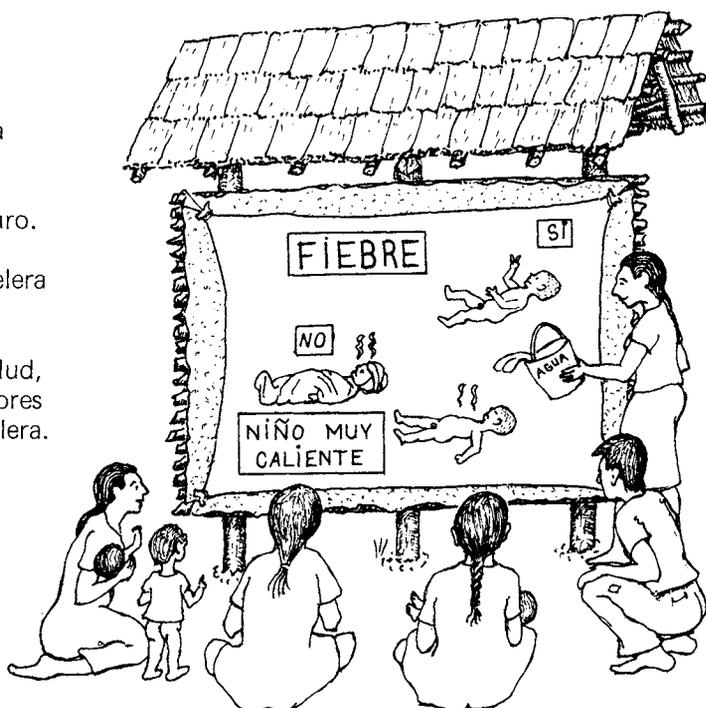
Si usted usa una superficie final hecha de arena mezclada con cemento, los dibujos que tienen franela detrás podrían pegarse directamente como si fuera lija.



Usted puede construir un pequeño techo sobre la cartelera para protegerla del mal tiempo.

Se puede colgar el pedazo de franela o cobija sobre la cartelera para la clase, y luego quitarlo y guardarlo en un lugar seguro.

Entre las clases, la cartelera puede usarse para exhibir carteles y anuncios. Si los niños hacen carteles de salud, se pueden exhibir los mejores cada semana sobre la cartelera.



ALTERNATIVAS AL FRANELOGRAFO

Dos problemas comunes de los franelógrafos son que . . .

- los materiales son demasiado caros, y
- las piezas se caen si hay el menor viento.

Usted puede superar estos dos problemas usando recursos locales y su imaginación.

1. Un franelógrafo económico

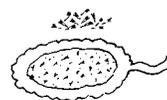
De las promotoras guatemaltecas vienen las siguientes sugerencias para hacer franelógrafos de materiales locales a bajo costo.

- Para el cartel de exhibición use una **cobija** doblada sobre el respaldo de una silla.
- Para que los dibujos permanezcan en su lugar, haga una pasta de harina y agua (engrudo) y úntela al revés de los dibujos. Luego rocíe **hollejos de trigo** sobre la pasta mojada. Las pequeñas púas de los hollejos son mejores que la lija o la franela para sostener los dibujos sobre la cobija.



Una promotora guatemalteca usa una cobija sobre una silla como franelógrafo.

Mezcle harina blanca → en agua. → Untela al revés del dibujo. → y rocíe con hollejos de trigo.



Los hollejos de arroz y de otros granos pueden servir igual. (Favor de avisarnos los resultados si los prueban).

La **pegadura casera** se puede hacer también de ciertas plantas locales. En México, los campesinos hacen una pegadura fuerte exprimiendo el jugo de los camotes de ciertas orquídeas silvestres e hirviéndolo hasta que se hace una miel espesa.

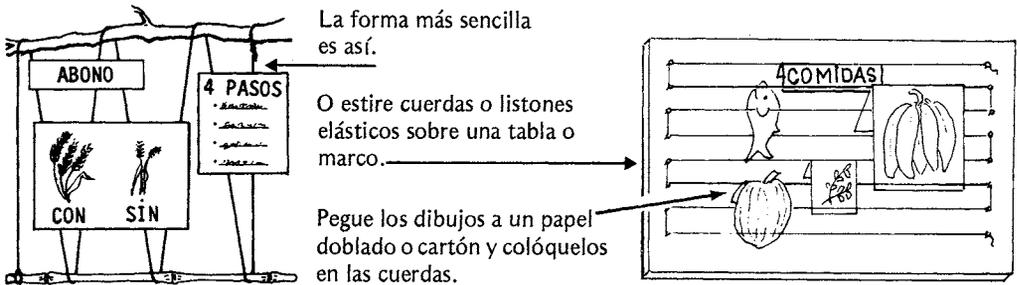


2. Fibracel en lugar de franela

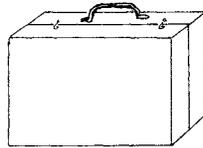
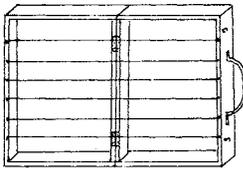
En México, los promotores encontraron que el revés áspero de una hoja de fibracel (plancha de fibra) funciona tan bien como un franelógrafo. No necesita cubrirse de tela.

3. Una cartelera de cuerdas

Para evitar que se caigan o se vuelen los dibujos, usted puede usar una cartelera de cuerdas en vez de (o combinada con) un franelógrafo.



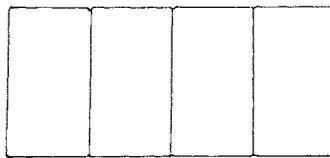
En Gambia, Africa, una voluntaria del Cuerpo de Paz, inventó algunos materiales imaginativos para usar con las carteleras de cuerda. Esta se usa para enseñar a las madres y a los niños acerca de la malaria (paludismo). Los estudiantes pueden colocar el zancudo de manera que en realidad "pique" el brazo.



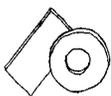
Esta es una combinación de cartelera de cuerda y de franelógrafo. Se cierra y se convierte en una maleta para llevar y guardar los dibujos.

4. Cartelera de imán

Esta es otra alternativa al franelógrafo, que resiste el viento.

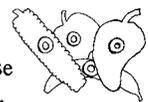


Use una lámina delgada de acero galvanizado. Quizá pueda encontrar un rótulo metálico viejo o cortar y abrir un bote viejo de manteca.



Usted va a necesitar alguna manera de imantar unos pedazos pequeños de hierro. Una manera es usar un carrete de inducción viejo de un automóvil. Pídale ayuda a un maestro o mecánico.

Pegue con cinta o pegadura los pedacitos de hierro imantado a los reverses de sus dibujos. Entonces se pegarán al cartel metálico.



Si usted pinta la cartelera con pintura negra sin brillo, se puede usar también como pizarra.

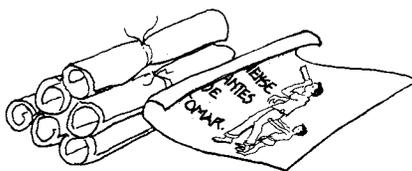
TARJETAS RELAMPAGO

Las tarjetas relámpago son tarjetas que muestran una serie de cuadros o mensajes. Como los rotafolios (vea la pág. 229), se pueden usar para contar cuentos o para enseñar habilidades paso a paso. Pero permiten más flexibilidad ya que no están ligadas en un orden fijo. Usted puede arreglarlas para contar distintos cuentos o para enseñar distintas ideas. El tamaño de las tarjetas dependerá de cómo se van a usar y de lo grande que sea el grupo.

Las tarjetas relámpago se pueden usar . . .

- Para enseñar conceptos básicos de salud, especialmente con grupos de madres, niños y personas que no pueden leer.
- Para iniciar discusiones que ayuden a la gente a mirar críticamente los factores físicos y sociales que afectan su salud y bienestar.
- Para jugar juegos educativos. En este caso, generalmente las tarjetas son más pequeñas. A cada persona se le dan varias para "jugarlas" o para igualarlas con otras, de acuerdo con las reglas del juego (vea la pág. 228).

Por lo general, las tarjetas relámpago se dibujan sobre cartulina. Pero también se pueden hacer de tela gruesa que puede enrollarse para llevarla consigo.



La Asociación Voluntaria de Salubridad de la India (AVSI) distribuye una hoja de instrucciones acerca de cómo hacer **tarjetas relámpago de latas viejas o botes metálicos**. Primero se abre la lata, se corta en cuadros, y se pinta de blanco. Luego se pueden dibujar o pintar figuras sobre las tarjetas.

En estas dos páginas, mostramos las 8 fotos de la hoja de instrucciones de la AVSI. Esta hoja informa completamente por medio de fotos, sin palabras. Es un buen ejemplo de material de enseñanza eficaz que pueden usar las personas que no saben leer (tanto como las que saben).

1



2



3



4



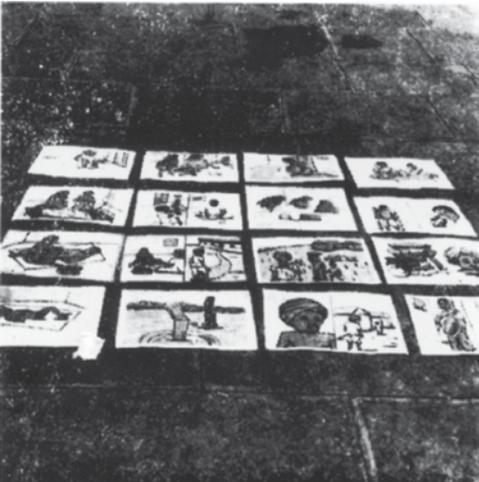
5



6



7

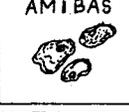
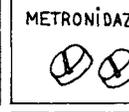
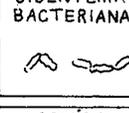
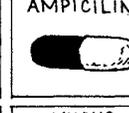
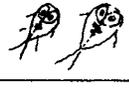


8



Juegos con tarjetas relámpago

Se pueden usar series de tarjetas relámpago para juegos que ayuden a los alumnos a aprender sobre problemas de salud. Por ejemplo, para juegos sobre los distintos problemas que causan la diarrea, los alumnos pueden hacer una serie de tarjetas como éstas:

CAUSAS	PROBLEMAS	SEÑAS		TRATAMIENTOS	PREVENCIÓN
HACER CACA EN EL SUELO 	GRIPA (VIRUS) 	PEGA DE REPENTE 	CON MOCO Y SANGRE 	NO SE NECESITA MEDICINA 	COMER BIEN 
MANOS SUCIAS 	AMIBAS 	DIARREA LEVE 	DIARREA FUERTE 	METRONIDAZOL 	DAR PECHO 
AGUA LEJOS DE LA CASA 	DISENTERÍA BACTERIANA 	CON FIEBRE 	SIN FIEBRE 	AMPICILINA 	LAVARSE LAS MANOS 
MOSCAS Y COMIDA SIN PROTECCIÓN 	COMIDA DANADA 	RETORTIJONES 	DESHIDRATACIÓN 	MUCHO SUERO PARA TOMAR 	LETRINAS 
BIBERÓN (MAMILA) 	GIARDIA 	DIARREA AMARILLA Y ESPUMOSA 	CON VÓMITOS 	DE COMIDA EN CUANTO PUEDA COMER 	MEJORE Y PROTEJA EL AGUA POTABLE 

Las tarjetas que se muestran aquí son sólo un principio. Haga más de acuerdo con las enfermedades diarreicas de su región.

Los promotores pueden jugar varios juegos con estas tarjetas. Haga activos los juegos haciendo que las personas anuncien o actúen lo que está en cada tarjeta que jueguen.

JUEGO 1: ¿Qué y por qué? Primero, déle a cada persona unas tarjetas de cada clase (CAUSAS, SEÑAS, TRATAMIENTOS, etc.). Un alumno levanta una tarjeta que tiene la seña de una enfermedad y pregunta, ¿Qué otras señas puedo tener? Otros alumnos levantan más señas, formando una descripción de un problema específico. Preguntan, ¿Qué problema tengo? Entonces el alumno que tiene la tarjeta con el nombre de ese problema la levanta. Si nadie reta el diagnóstico, ese alumno pregunta, ¿Por qué me enfermé? Ahora cada persona que tenga una tarjeta con la causa posible del problema, la levanta. Entonces el grupo discute cómo se transmite la enfermedad.

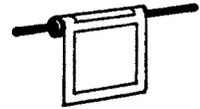
JUEGO 2: ¿Qué hacer? Después del JUEGO 1, se puede jugar un juego semejante para repasar el tratamiento y prevención de distintas clases de diarrea. Anime a los alumnos a buscar en sus libros y a agregar información y sugerencias no incluidas en las tarjetas.

Más juegos: Los participantes se pueden dividir en grupos pequeños para inventar nuevos juegos usando las tarjetas. O hágalos diseñar tarjetas nuevas sobre otros problemas de salud o tarjetas sin palabras para usar con niños y gente que no lee. Así, los participantes usan su imaginación para crear juegos de enseñanza para la gente de sus comunidades.

ROTAFOLIOS Y OTRAS MANERAS DE CONTAR CUENTOS CON DIBUJOS

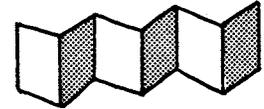
Se pueden usar dibujos (hechos a mano, impresos, o mimeografiados) para ayudar a contar cuentos o para enseñar habilidades paso a paso.

ROLLO



Es más fácil mantener los dibujos en orden si se ligan de algún modo. Pueden enrollarse en un palo, hacerse cadena o rotafolio. Júntelos como quiera, engrapándolos, cosiéndolos, pegándolos, uniéndolos con argollas o atornillándolos entre dos tablas delgadas.

CADENA



Los dibujos son doblemente eficaces si el grupo de alumnos (promotores o madres o niños) ayuda a hacerlos. El grupo quizás querrá usar un rotafolio o cuento de otra fuente como modelo y adaptar los dibujos y eventos a la situación local.

ROTAFOLIO



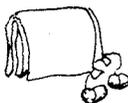
Para hacer más fácil la lectura de un cuento en un rotafolio, escriba las palabras que van con cada dibujo sobre el revés de la página anterior. Incluya con lo que escriba una pequeña copia del dibujo que va a enseñar; Esto le permite saber lo que está mirando el grupo.

Pero aún mejor que contar el cuento a la gente es dejar que ellos le digan a usted lo que observen en los dibujos.

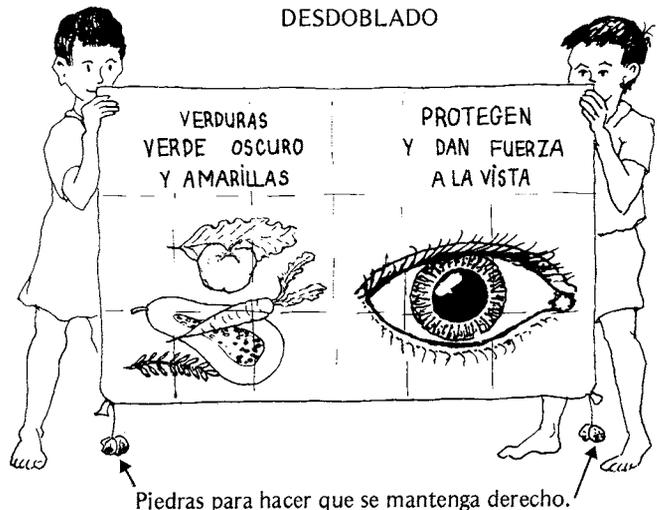
CARTELES DOBLADIZOS SOBRE HOJAS DE PLASTICO DELGADAS:

Usted puede hacer carteles grandes de hojas delgadas de plástico blanco o de cubiertas viejas para colchón (colchas). Dibuje sobre ellas con tinta indeleble. Estos carteles pueden doblarse fácilmente, llevarse dondequiera y hasta lavarse.

DOBLADO



DESDOBLADO



Piedras para hacer que se mantenga derecho.

JUEGOS QUE AYUDAN A LA GENTE A APRENDER

Muchos de los materiales descritos en este libro se pueden usar para juegos de aprendizaje en grupo.

Por ejemplo, usted puede usar ojos de franelógrafo (pág. 402) en un juego que ayuda a los promotores a aprender a identificar varios problemas de la vista. Los promotores se turnan en acomodar las piezas para formar distintos problemas de la vista, mientras otros tratan de identificarlos usando sus libros.

Si los más listos siempre contestan primero, todos pueden turnarse. O se puede decidir quién sigue, girando una botella (pág. 90), echando dados o escogiendo números.

Usted y los participantes pueden inventar juegos parecidos para aprender sobre problemas de la piel u otras enfermedades.



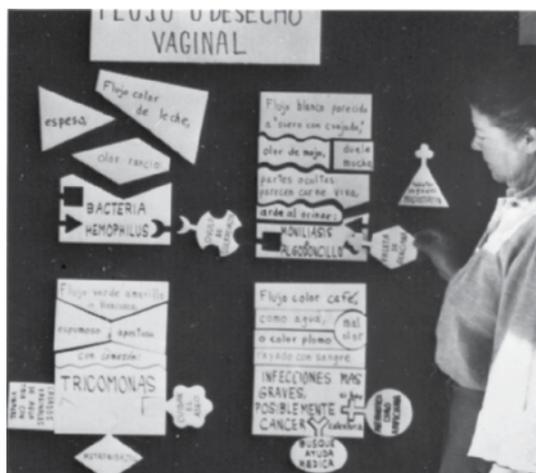
Muchos materiales se pueden usar como juegos al probar las habilidades de los promotores para identificar distintos problemas de salud.

Rompecabezas

Los promotores pueden hacer sus propios rompecabezas cortando pedazos de cartón, madera o tela para que se unan de cierto modo. Pueden diseñar rompecabezas que se ensamblen para formar un dibujo o forma (como el rompecabezas sobre la diarrea de la página siguiente). O también pueden hacer rompecabezas que tengan piezas que representen señas de enfermedades y que puedan acomodarse dentro de una figura humana (vea la ayuda sobre los nudos o ganglios linfáticos, pág. 400). Cualquiera de éstos puede usarse en muchos tipos de juegos para aprender.

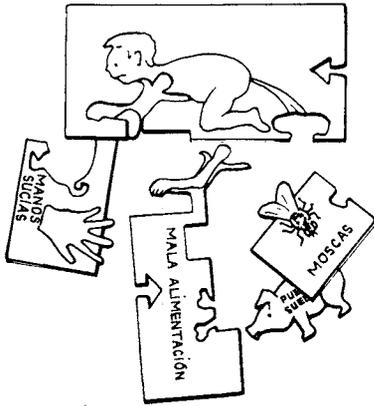
Los rompecabezas entretenidos aunque serios también se pueden usar para aprender sobre los antibióticos y medicinas contra las lombrices. (Estos se describen en las páginas 358 y 368).

Una serie parecida de rompecabezas para aprender sobre las distintas infecciones vaginales ha sido diseñada por el grupo de salud en Ajoja, México. Los rompecabezas incluyen piezas que se unen (sobre un franelógrafo) para demostrar las señas de problemas y aspectos del tratamiento.



Se pueden usar rompecabezas con las señas y tratamientos de distintas infecciones vaginales, para repasar lo que uno ha aprendido.

ROMPECABEZAS QUE MUESTRA LAS CAUSAS DE LA DIARREA:

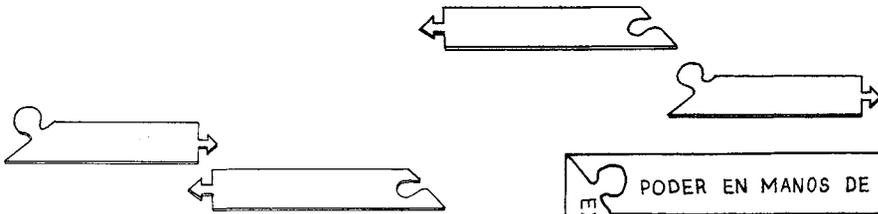


La vida misma está llena de rompecabezas. Un promotor responsable ayuda a la gente a pensar sus muchos problemas para ver cómo se unen y forman un retrato completo. Es como ensamblar o unir las piezas de un rompecabezas.

Los materiales de enseñanza en forma de rompecabezas pueden ayudar a los promotores a ver por sí mismos cuántas condiciones y problemas distintos de su vida están relacionados.

Unir las piezas del rompecabezas que se muestra aquí ayuda al grupo a reconocer cómo los varios factores se juntan para causar la muerte por diarrea. El aseo personal inadecuado y la higiene pública inadecuada llevan a despararrar la infección. Varios factores causan la desnutrición, y los niños mal alimentados se enferman más y es más probable que mueran porque no pueden resistir la enfermedad. Los promotores también ven cómo toda la situación insalubre cabe en el marco formado por factores sociales injustos.

Para animar a los alumnos a pensar y escoger, incluya piezas alternativas para distintas enfermedades, señas y causas. O tenga algunas piezas en blanco que los alumnos pueden llenar basándose en sus propias ideas y experiencias.

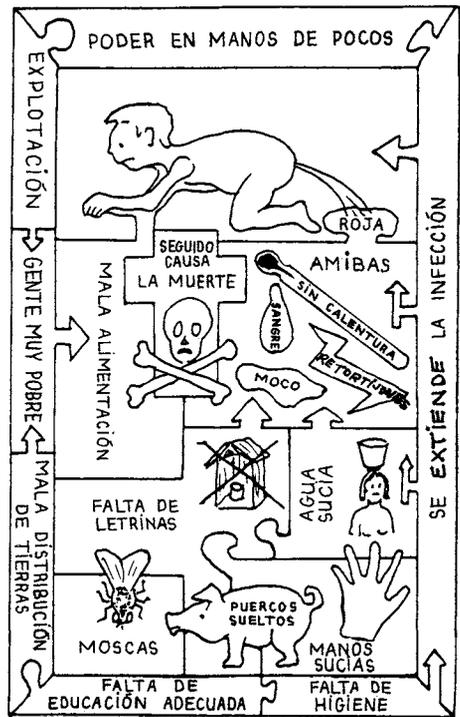


Pueden resultar muchas discusiones emocionantes al ensamblar este tipo de rompecabezas.

Después de que el grupo explore cómo se relacionan las distintas causas, se puede abrir todo un campo nuevo de discusión haciendo preguntas como éstas:

- ¿Qué se debe hacer en esta situación?
- ¿Qué se puede hacer acerca de cada una de las causas contribuyentes?
- ¿Se resuelve el problema al curar la diarrea? ¿Qué lo resolverá?
- ¿Por dónde empezamos?

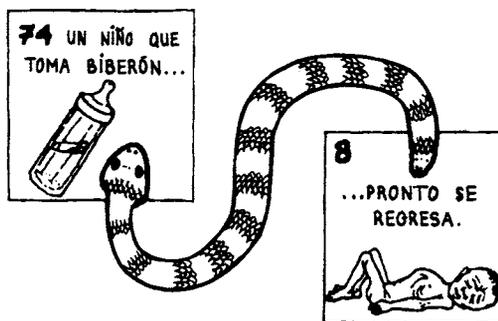
Anime a los promotores a hacer sus propios rompecabezas basados en los problemas y sus causas dentro de sus comunidades.



Juegos que los promotores pueden introducir en sus aldeas

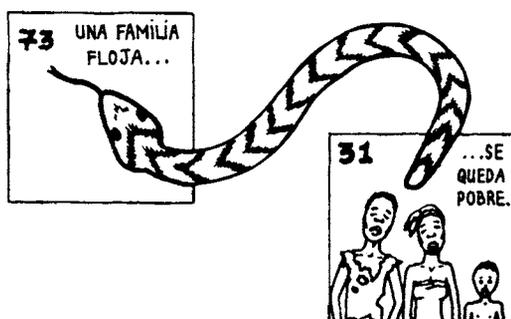
Un juego puede ser divertido y al mismo tiempo enseñar sobre importantes hábitos de salud. Algunos juegos de enseñanza se usan con grupos de madres y niños en programas comunitarios. Un ejemplo es el juego de "Serpientes y Escaleras" de Liberia, África que se muestra y explica en la siguiente página.

Uno de los méritos de esta versión de "Serpientes y Escaleras" es que los dibujos, mensajes y lenguaje han sido adaptados a la situación local. Por ejemplo, en los cuadros 74 y 8 dice que un bebé alimentado con biberón "pronto se regresa", que para los liberianos significa regresar a Dios, morir. También, la "barriga que corre" del cuadro 24 es el modismo local para decir diarrea.



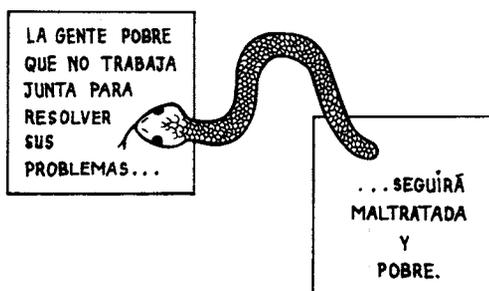
Uno de los defectos de esta versión del juego es que se enfoca principalmente sobre las causas físicas de la mala salud. Donde se mencionan causas sociales, los mensajes tienden a culpar a los pobres mismos en lugar de culpar a los problemas del sistema social. Esto refuerza que la gente pobre se sienta inútil e impotente, en lugar de reforzar su confianza en sí misma y su voluntad de actuar para cambiar su situación.

Por ejemplo, el mensaje en los cuadros 73 y 31 les dice a los jugadores que **la pobreza de la familia es culpa suya**, que si no fueran tan flojos no serían tan pobres. Este mensaje pasa por alto el hecho de que mucha gente pobre trabaja muy duro o lo haría con gusto si se le diera la oportunidad. También, que mucho del beneficio de su trabajo va a los que ya tienen bastante. La mayoría de los pobres siguen pobres, no importa lo duro que trabajen.



Un mensaje mucho más positivo sobre la causa de la pobreza sería uno como éste. →

Si su grupo piensa usar este juego de serpientes y escaleras, sugerimos que primero discutan sus méritos y sus desventajas. Entonces adapte los mensajes para informar lo que ustedes decidan, es más útil para su situación.



“Serpientes y Escaleras” y juegos parecidos generalmente tienen dos grandes defectos como materiales de enseñanza.

1. **Los jugadores sólo “reciben” los mensajes.** Los jugadores caen sobre los cuadros y leen el mensaje, pero no necesitan pensar o resolver nada por sí mismos. Es dudoso que tales mensajes ya formulados sean efectivos a menos que la gente los discuta y los relacione con sus propias vidas durante y después del juego.

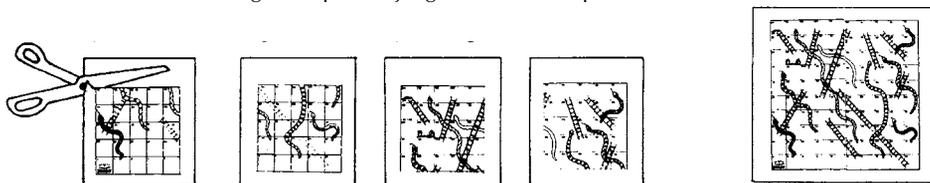
2. **El juego es principalmente de azar.** Aparte de los mensajes escritos, el juego lleva el mensaje (no escrito) de que la salud de un niño se determina por un golpe de dado. Aunque la intención del juego es ayudar a las personas a aprender lo que ellas mismas pueden hacer para proteger la salud de sus niños, hay peligro de que refuerce el sentido de “fatalismo” de la gente. Puede hacerla sentir que la salud de sus hijos es también una cuestión de buena o mala suerte, fuera de su control.

Hay una manera de evitar estas desventajas del juego, aunque sea en parte.

Incluya a promotores estudiantes en la creación del juego. Podría empezar por hacerlos que jueguen el juego de Liberia. Entonces analicen juntos sus defectos (por ejemplo, la actitud de culpar a la víctima en la declaración, “Una familia floja se queda pobre”). Invite a los estudiantes a **rehacer el juego, adaptándolo a las condiciones de sus propias aldeas.** A ver si pueden ocurrírseles mensajes que señalen causas físicas tanto como sociales de la mala salud y que ayuden a desarrollar la confianza de la gente en sí misma para mejorar su situación.

Para hacer la preparación del juego más fácil, puede darle a cada promotor hojas mimeografiadas con los cuadros, serpientes y escaleras ya dibujados, pero **sin los mensajes y dibujos.** Los alumnos pueden agregar éstos por sí mismos.

Para hacer un tablero grande para el juego, los alumnos pueden



Al hacer sus propios juegos y escoger mensajes apropiados para sus comunidades, los promotores llegan a pensar activamente en los problemas locales. Los promotores pueden, a su vez, usar un método parecido con grupos de padres y niños en sus aldeas. (Los niños pueden pintar las serpientes). Si la gente participa en crear los juegos, será más probable que continúe discutiendo los mensajes que ella misma ha escogido. Así, el juego se hace menos de suerte, y más de pensamiento, propósito y acción.

Otros juegos semejantes a “Serpientes y Escaleras” (pero más parecidos a “Turista” o “Monopolio”) pueden incluir a la gente en forma de **sociodrama**. Otra vez se echan los dados y los jugadores avanzan sobre un tablero con muchos cuadros. Pero el juego se enfoca más en los factores culturales, económicos y políticos que afectan la salud, y los jugadores toman los papeles de campesinos pobres, terratenientes, tenderos, funcionarios del pueblo y así sucesivamente. Un ejemplo de esta clase de juego es “Hacienda”, distribuido por Center for International Education, 285 Hills House South, University of Massachusetts, Amherst, Massachusetts 01003, EE.UU. www.umass.edu/cie, cie@educ.umass.edu.

El juego “Atajos y Rodeos” pone énfasis en la necesidad de organizarse en la comunidad para tomar medidas preventivas y mejorar la alimentación. Se puede conseguir de Alternativas, Apartado Postal 306, Tehuacán, Puebla, 75700 México. www.alternativas.org.mx, info@alternativas.org.mx.

JUEGO DE RIESGOS CON TARJETAS DE SALUD*

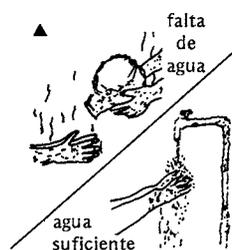
Este es un juego que pretende hacer reflexionar a la gente sobre las causas de sus enfermedades y las posibles soluciones colectivas que se pueden realizar para prevenir estos males. Es un ejemplo de cómo se pueden superar las debilidades discutidas en la página anterior.

Lo importante es que se basa en la clasificación de enfermedades de la que se habla en *La Hoja de Control de Salud* (ver pág. 528). Los grupos de enfermedades que se manejan son:

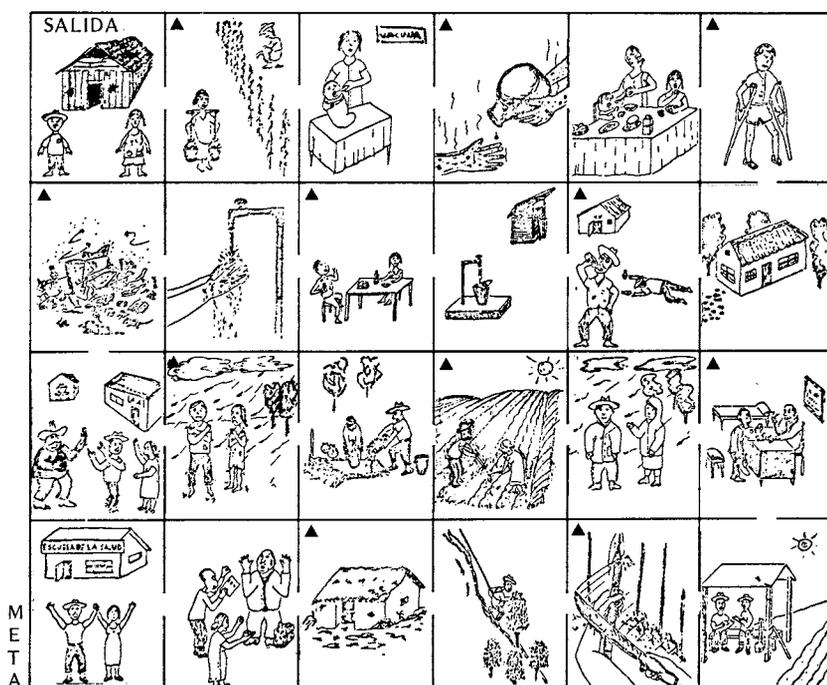
E N F E R M E D A D E S

- por exceso de trabajo
- por accidentes y riesgos del trabajo
- por falta de alimentación adecuada
- por falta de agua potable y servicios sanitarios
- por falta de medios para eliminación de basura
- por falta de vivienda adecuada
- por falta de ropa adecuada
- por falta de útiles de aseo y agua en cantidad suficiente
- por falta de vacunas
- por errores y corrupciones de los médicos
- por falta de conciencia (Ejemplo — Alcoholismo)

EJEMPLO DE DIBUJOS



Cada uno de los grupos de enfermedades se dibuja en tarjetas que se pueden recortar individualmente y enmarcar. Cada tarjeta tiene su equivalente en forma negativa (*riesgo*) y positiva (*solución*), menos las de entrada y salida.



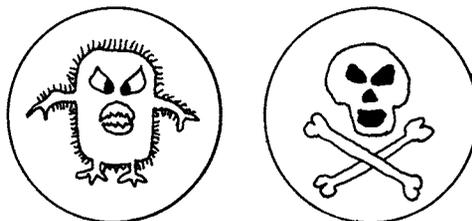
* Inventado por Hernán García R., Fomento Cultural y Educativo, Radio Cultural Campesino XEYT, Teocelo, Veracruz, México.

Las tarjetas de salud pueden utilizarse en varios juegos y dinámicas:

- Juego de la enfermedad y la muerte
- Juego del promotor de salud
- Juego de riesgo por clase social
- Como historia generadora
- Para explicar gráficamente el origen de algunas enfermedades en estudios y discusiones.

JUEGO DE LA ENFERMEDAD Y LA MUERTE

Se necesita que a las tarjetas que presentan “*riesgos*”, o sea malas condiciones que favorezcan enfermedades, se les identifique con un signo: por ejemplo, un triángulo rojo en alguna de las esquinas. Se colocan en el suelo o en una mesa en orden (puede ser como se ve en el dibujo o se puede modificar), con 8 ó más jugadores alrededor. Conviene que traten de identificar y explicar los dibujos antes de comenzar, para que entiendan mejor el juego. Cada jugador usa una ficha de color y forma diferente, que puede ser de cualquier material.



Pero a 2 personas (conviene que sean muy vivas) se les dan fichas que representan a **LA ENFERMEDAD** y a **LA MUERTE**.

Cómo se juega: Utilizando un dado, tira cada uno en su turno, avanzando el número de casillas que el dado marque. Después de que tira el primer jugador, tira **la enfermedad**; después del segundo tira **la muerte**; después del tercero, tira otra vez **la enfermedad** y así sucesivamente. **La muerte** y **la enfermedad** pueden caminar para adelante y para atrás. Si alguna de estas fichas alcanza a un jugador en casilla de no riesgo (sin triángulo), no pasa nada. Pero si lo alcanzan en casilla de riesgo (triángulo) la muerte lo mata y lo saca del juego y la enfermedad lo regresa a la salida. Se para el juego un momento y se pregunta al jugador lesionado de qué murió o enfermó y por qué (dramatizando), y después continúa el juego. Este termina cuando todos los jugadores vivos han llegado a la meta o cuando mueren todos. A continuación se reúne a todos los jugadores y se les pide que reflexionen: ¿Qué sintieron? ¿En qué se parece a la vida?



JUEGO DEL PROMOTOR DE SALUD

Al llegar el jugador a la meta, la escuela de la salud, se voltea o cambia de ficha transformándolo en “promotor de salud”, pudiendo moverse en cualquier dirección. Si cae en una tarjeta de riesgo con otro compañero, lo protege de la enfermedad y de la muerte. Si alcanza a la enfermedad o a la muerte en casilla de no riesgo (o sea solución) los manda a la salida. Termina el juego cuando todos los jugadores vivos han llegado a la escuela de la salud. La reflexión es igual.

Nota: Conviene hacer los dibujos más grandes y adaptarlos a las condiciones de vida y trabajo de lugar. El recortarlos y enmicarlos favorece que su manejo sea práctico y no se echen a perder. Utilice su creatividad para hacer más juegos, pero conviene respetar la clasificación de enfermedades por causas.

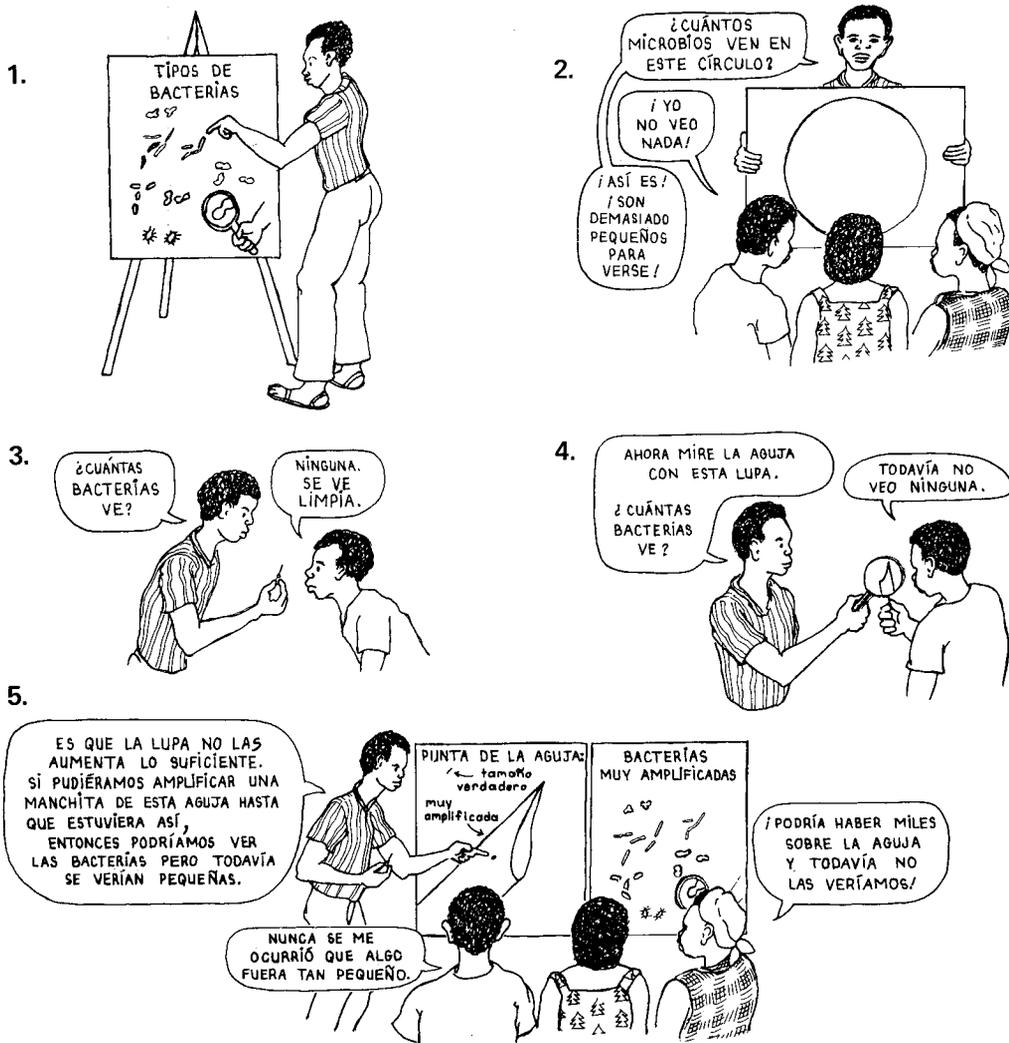
COMO ENSEÑARLE A LA GENTE COSAS QUE SON DEMASIADO PEQUEÑAS PARA VERSE

Una idea especialmente difícil de enseñar es la extrema pequeñez de cosas como bacterias y amebas, que sólo pueden verse con un microscopio. Si hay un microscopio, es útil hacer que los alumnos miren bacterias, huevecillos de lombriz, y amebas, aún si no van a tener microscopios en sus aldeas.



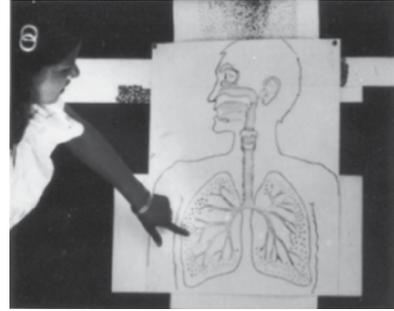
Mucha gente confunde las amibas con lombrices pequeñas porque no puede imaginar que las amibas son demasiado pequeñas para verse.

Aquí presentamos una manera de ayudar a los alumnos a entender lo pequeñas que son las bacterias, las amebas y los huevecillos de lombriz.

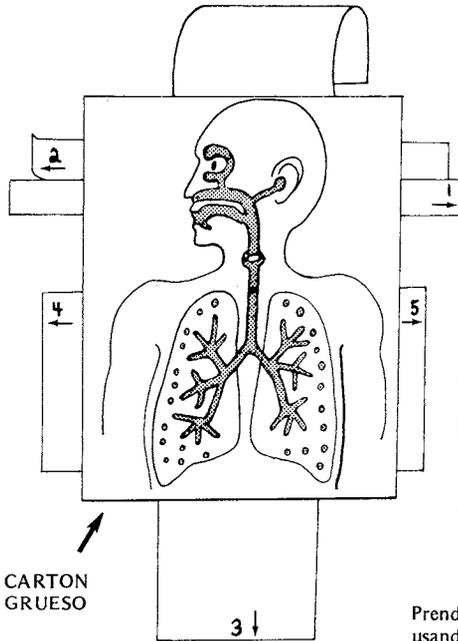


Un modelo para enseñar cómo invaden el cuerpo los microbios

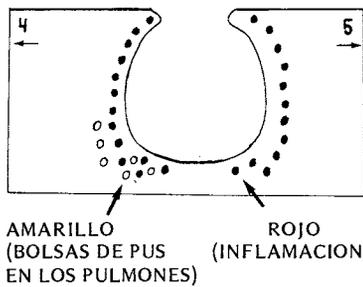
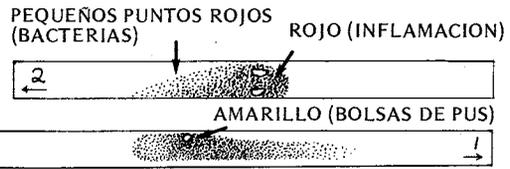
Cuando la gente está aprendiendo cómo se transmite una infección y cómo invade el cuerpo, es útil si realmente puede "ver" lo que pasa. Para esto, el equipo de salud de Ajoya inventó el siguiente modelo. Al jalar distintas tiras de cartón, los alumnos realmente pueden ver los "microbios" metiéndose por la nariz y atacando las distintas partes del sistema respiratorio.



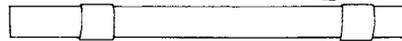
EL MODELO ARMADO



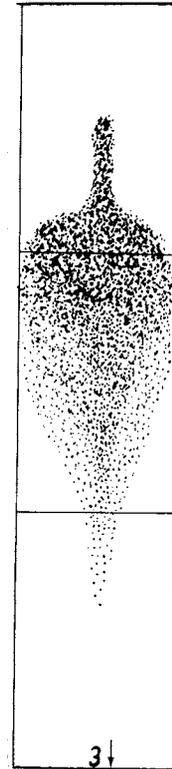
CUATRO TIRAS MOVIBLES



Prenda las tiras al revés del dibujo, usando "presillas" de papel



por las cuales se deslicen las tiras.



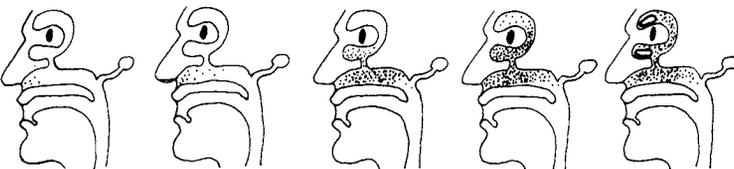
Jalando las distintas tiras de acuerdo con las flechas, se ven entrar a las bacterias, seguidas de la inflamación, e infección con pus.

JALE LA TIRA 1 PARA VER LOS MICROBIOS ENTRAR EN LA NARIZ

JALE LA TIRA 2 E INVADEN LOS SENOS...

CAUSANDO INFLAMACION

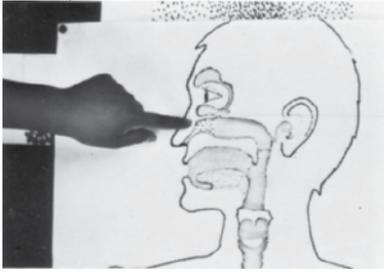
AL FIN FORMAN BOLSAS DE PUS.



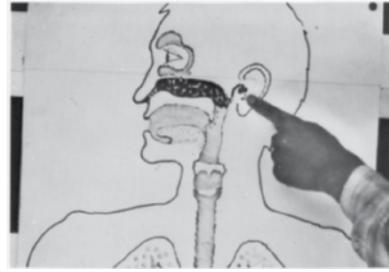
Jale más la tira 1 y los microbios invadirán el oído, y formarán pus.

Jale la tira 3 para mostrar una infección del laringe, y luego de los bronquios (bronquitis). Jale la tira 5 y la infección llega hasta los pequeños sacos de aire de los pulmones, causando pulmonía. Jale la tira 4 y se formará una bolsa de pus abajo en el pulmón derecho.

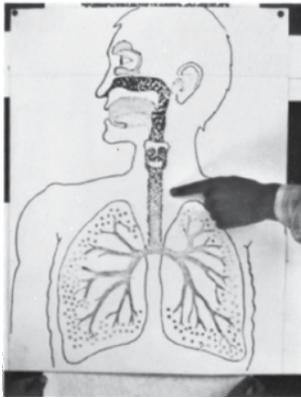
FOTOS DEL MODELO "MICROBIOS INVASORES"



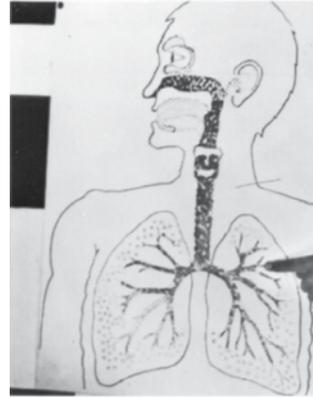
LOS MICROBIOS EMPIEZAN A INVADIR



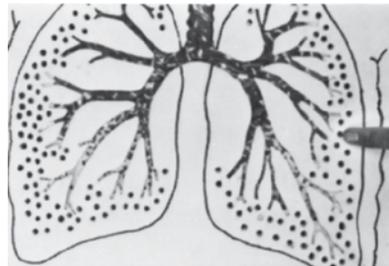
PUS EN EL OIDO



LOS MICROBIOS E INFECCION SE DESPARRAMAN HACIA EL SISTEMA RESPIRATORIO INFERIOR.

**BRONQUITIS**

Los *bronquios* (tubos) se infectan pero los *alveolos* (pequeños sacos) están limpios.

**PULMONIA**

La infección se ha extendido hasta los pequeños sacos.

ANIME A LOS PROMOTORES A SER CREATIVOS:

El modelo de los "microbios invasores" fue diseñado y armado por instructores y alumnos durante un curso para promotores en Ajoja, México. Inventar materiales nuevos y mejores se ha hecho una de las actividades más estimulantes y emocionantes de este programa de entrenamiento. Los materiales diseñados durante el curso tienen doble valor: no sólo ayudan a los promotores a aprender y a enseñar principios básicos de salud, sino que también ayudan a los promotores y a sus instructores a hacerse más creativos. Juntos, empiezan a pensar buscando nuevas y mejores ideas. **¡Aprender se convierte en una aventura, y la vida misma también!**

CADA UNO ENSEÑA A OTRO

Un buen maestro es como una chispa o *catalizador* que empieza una cadena de acción. El o ella pone en marcha un proyecto. . . pronto otros se hacen cargo. . . ellos, a su vez, incluyen a más personas. . . y así sigue. He aquí un ejemplo imaginario:

1. Maestro → Promotores



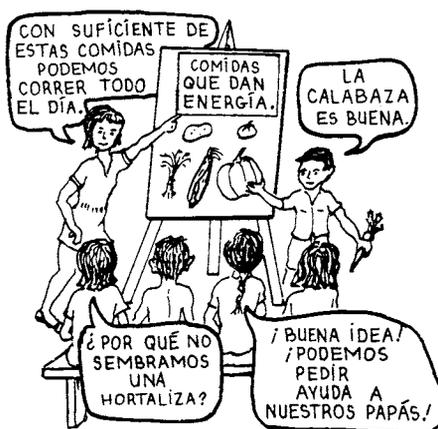
2. Promotores → Madres



3. Madres → Hijos



4. Hijos → Otros niños



Aquí ve usted, cómo el instructor siembra una idea, y cómo crece. En este ejemplo, va de:

MAESTRO → PROMOTORES → MADRES → HIJOS → OTROS NIÑOS → PADRES

(Claro, en la vida real la propagación de ideas generalmente sucede más despacio y no es tan visible como se muestra aquí).