Salud
Gobernación de Cundinamarca

ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA
ENFERMEDADES TRANSMITIDAS POR VECTORES Y ZOONOSIS
EN EL MUNICIPIO DE NARIÑO

LISSETH YOMARA VASCO CASTILLO
PROFESIONAL EN TRABAJO SOCIAL

PROGRAMA DE ENFERMEDADES TRANSMITIDAS POR VECTORES Y ZOONOSIS

NARIÑO – CUNDINAMARCA, 2025

1. Objetivos

Objetivo general

Integrar el juego como herramienta educativa para facilitar aprendizajes significativos, fomentar el desarrollo integral de los estudiantes y promover una participación activa y motivada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos

- Identificar los problemas causales de la enfermedad de Chagas en el municipio de Nariño.
- Construir conocimiento integral del territorio en el municipio de Nariño.
- Crear una actividad lúdica como estrategia pedagógica de educación frente a las enfermedades transmitidas por vectores.

2. Entornos saludables

Son aquellos escenarios, que favorecen el desarrollo humano sostenible; promueven el desarrollo de capacidades; contribuyen al bienestar individual y colectivo; producen y resignifican prácticas y normas que se constituyen en formas de vivir; potencian la salud integral, ofrecen protección, seguridad y confianza para la vida y convivencia de las personas y colectivos; y permiten la gestión y el ejercicio de los derechos y mejores condiciones y calidad de vida.

Los Entornos Saludables se caracterizan por promover:

- Condiciones sociales, físicas y ambientales.
- Fomentan la inclusión, el respeto y reconocimiento de la diversidad: curso de vida, genero, etnia, condiciones particulares (discapacidad, talentos especiales…), situaciones sociales (desplazamiento, víctimas del conflicto, habitante de calle…)
- Participación social y la movilización en torno a la generación de condiciones de bienestar y calidad de vida.

a. Entorno hogar

El hogar, en un sentido amplio es el escenario de acogida y afecto en el que transcurre parte de la vida de los seres humanos, fundamental desde la perspectiva de familia, el hogar familiar, para el inicio de la vida y de la primera infancia. Es el escenario donde se promueven y "(…) proporcionan referentes sociales y culturales básicos con los cuales empiezan a moverse en la sociedad".

En el hogar, los seres humanos conviven y se desarrollan de manera significativa y es donde se configura un punto de encuentro, interacción, acogida y descanso propios de la dinámica de las relaciones personales.

b. Entorno educativo

Escenarios de vida cotidiana donde la comunidad educativa (niños, niñas, adolescentes, jóvenes, docentes, directivos, administrativos, operarios (empleados – personal de servicios generales), padres y madres de familia), van desarrollando capacidades, a través de un proceso de enseñanza/aprendizaje contextualizado, que permite la construcción social y reproducción de la cultura, el pensamiento, la

afectividad, los hábitos y estilos de vida, que le brindarán mejores formas de vivir y relacionarse consigo mismo, con los demás y con el ambiente.

Contribuyen al desarrollo humano de la comunidad educativa, propiciando acciones integrales de promoción de la salud y de bienestar.

c. Entorno comunitario

Son los escenarios físicos, ambientales, sociales, económicos y culturales, donde los sujetos y/o grupos sociales ejercen la ciudadanía a través de la participación social, política y en acciones de movilización social tendientes al desarrollo de las comunidades; de esta manera presentan condiciones protectoras de salud, favorecedoras al desarrollo humano, sustentable y sostenible.

La definición de los entornos comunitarios saludables parte de la propuesta expuesta en el PDSP, donde se define como aquel que “está constituido por un conjunto de escenarios, esencialmente espacios públicos, en los cuales los individuos y los grupos sociales ejercen su autonomía funcional y política, enmarcados en relaciones sociales que pueden proteger o deteriorar su salud y que han sido construidas históricamente” (MSPS, 2013: 359).

d. Entorno laboral

Los entornos laborales son escenarios donde las personas y/o conjunto de individuos, se organizan para producir bienes y servicios, en condiciones que promueven y protegen la salud, brindando seguridad y bienestar a los trabajadores, sus familias y la comunidad, con la participación activa en la eliminación y/o mitigación de los factores adversos a su salud.

e. Entorno institucional

En este entorno interactúan los servicios sanitarios y sociales para garantizar la atención integral en salud a las personas.

Institucionales prestadoras de servicios de salud, instituciones que prestan servicios sociales y protección integral, establecimientos que concentran o aglomeran individuos como población privada de la libertad, batallones, conventos, centros de vida, entre otros.

3. Finalidades principales de una estrategia lúdico-pedagógica

- **Facilitar el aprendizaje significativo**

El juego permite que los estudiantes construyan conocimientos a partir de experiencias concretas y placenteras, lo que favorece la comprensión y retención de los contenidos.

- **Estimular la motivación y el interés**

Las actividades lúdicas captan la atención de los estudiantes y generan entusiasmo por aprender, lo que mejora su disposición hacia el estudio y la participación en clase.

- **Promover el desarrollo integral**

A través del juego, se potencian habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, contribuyendo al desarrollo equilibrado de los estudiantes.

- **Fomentar la creatividad y la imaginación**

Las estrategias lúdicas ofrecen espacios para que los estudiantes exploren, inventen y expresen ideas de manera original, fortaleciendo su pensamiento creativo.

- **Desarrollar habilidades sociales y valores**

El juego en grupo enseña a los estudiantes a colaborar, respetar reglas, resolver conflictos y desarrollar empatía, promoviendo la convivencia y el trabajo en equipo.

- **Adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje**

Las estrategias lúdico-pedagógicas permiten abordar los contenidos de manera diversa, atendiendo a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes.

4. **Importancia de la recreación**

La recreación es especialmente importante en el desarrollo integral de los niños y adolescentes, ya que mejora su calidad de vida y les proporciona importantes beneficios psicoemocionales, cognitivos, físicos y sociales.

- Beneficios psicoemocionales

La recreación aumenta la confianza en sí mismo de los niños y adolescentes, ya que en ese contexto se deben vencer desafíos e imprevistos del entorno que estimulan a dar lo mejor de sí mismo, a enfrentar y resolver nuevas dificultades aprendiendo de las diferentes experiencias. Cuando la recreación se realiza en plazas o parques, se suma la necesidad de interactuar con pares, desarrollando su capacidad de relacionarse, empatizar y resolver conflictos adecuadamente.

- Beneficios cognitivos

El relacionarse en forma libre con su entorno, debiendo resolver autónomamente los diferentes retos o desafíos que este le pone, favorece el desarrollo de la imaginación, creatividad y memoria, junto con la concentración y atención. Además, en esta relación con el entorno, a través de su propia experiencia, se refuerzan nociones básicas como color, tamaño, forma, espacialidad y cantidad. Así también contribuye a fortalecer la noción de sana competencia y la tolerancia a la frustración.

- Beneficios sociales

Entre los beneficios sociales de las actividades recreativas están el potenciar la consolidación de la propia identidad y sentido de pertenencia (a la familia, al grupo, a la sociedad), favoreciendo la inclusión social, la empatía, y la participación en comunidad, además de prevenir comportamientos antisociales, violentos y disruptivos.

- Beneficios físicos

La recreación favorece el desarrollo de diferentes destrezas motoras. El interactuar con el entorno y jugar activamente, tanto en forma individual como grupal, mejora la percepción corporal, el control de los propios movimientos, desarrolla la coordinación y el equilibrio y mejora su ubicación en tiempo y espacio.

Es aconsejable que, desde pequeños, los niños exploren diferentes actividades recreativas y experimenten momentos de ocio que estimulen su propia imaginación y creatividad para lograr entretenerse. Buscando un desarrollo integral, estas actividades debieran ser no estructuradas, libres y variadas. En este sentido, es

importante diferenciar una actividad no académica estructurada, que por muy lúdica o de esparcimiento que parezca, exige disciplina, reglas y metas (escuelas deportivas, escuelas de instrumentos, etc.) de aquellas actividades recreativas no estructuradas, que permiten un actuar libre, espontáneo y creativo sin otra meta que la distracción y relajación.

Algunos ejemplos:

- La música, instrumentos y baile

El oír música, oír o tocar algún instrumento y bailar, o al menos mover el cuerpo al son de la música, ayudan a relajarse y controlar las emociones, favorecen la autoestima y mejoran la tolerancia a la frustración y la capacidad de resolver problemas, mejora la sensibilidad y aumentan la sensación de placer, alegría, felicidad y optimismo, además de calmar el estrés, la ansiedad y el dolor. También favorecen el desarrollo de la creatividad, imaginación, atención, concentración, memoria, esfuerzo y disciplina, logrando un mejor desempeño físico y un sueño más reparador.

- La actividad física entretenida

Realizar actividad física diaria tiene grandes beneficios. Favorece la relajación y disminuye la ansiedad; mejora la circulación, la respiración, la digestión y el metabolismo; estimula la concentración, la memoria y el aprendizaje; fortalece los huesos, los músculos, el sistema inmunológico, la motricidad, el equilibrio y el tono muscular. Asimismo, ayuda a desarrollar disciplina, perseverancia, constancia y, cuando se realiza de forma grupal, también el trabajo en equipo, la lealtad, la colaboración y el sentido de pertenencia.

Por esto, es imprescindible, desde pequeños, fomentar el juego en movimiento (corriendo, saltando, bailando, con una pelota, entre otros.). Lo importante es que sea una actividad entretenida, que le guste, que disfrute y que lo motive.

- La lectura como hábito para toda la vida

Para esto, se debe intentar desde pequeños desarrollarles el gusto por la lectura. Leyéndoles un cuento diariamente, permitiendo que miren y toquen los dibujos, que elijan el cuento de ese día, que puedan comentar sus sentimientos con confianza y tranquilidad. Incentivar que el momento de lectura sea una instancia lúdica, en que ambos puedan disfrutar y acercarse; que no sólo se asocie a dormir, sino que sea considerada como un momento agradable y entretenido más dentro de su rutina habitual.

La lectura favorece la imaginación, la creatividad, la capacidad asociativa; despierta la curiosidad intelectual, desarrolla el entendimiento y la memoria. Al involucrarse en el libro, la lectura fortalece la capacidad de concentración y atención, mejora la lectura mecánica y comprensiva, logrando así estudiar de forma más eficiente, mejorando el aprendizaje y el rendimiento escolar. Leyendo también se desarrolla el lenguaje, se amplía el vocabulario, se aprende a utilizar correctamente las palabras y se mejora la ortografía.

- La cultura y el arte en todas sus expresiones

También es recomendable permitir que desde pequeños realicen manualidades, explorando diferentes técnicas artísticas (pintura, escultura, collage, tejido, bordado, greda, arcilla, plastilina, entre muchas otras). Estos momentos se pueden aprovechar para inculcar la cultura del reciclaje, utilizando restos de lana, revistas o diarios viejos, cartones, entre otros.

Otra gran experiencia para realizar con los hijos es llevarlos a museos de arte, de ciencia, de tecnología, de colecciones o a diferentes exposiciones (para esto hay que estar atento a los nuevos eventos) u observatorios.

- La vida al aire libre y el contacto con la naturaleza

El contacto con la naturaleza y la vida al aire libre es una instancia de muchos beneficios para grandes y chicos. Mejora el estado físico, favorece el desarrollo de la autonomía, creatividad e imaginación ya que expone de manera improvisada a diferentes desafíos. Al exponerse a la luz natural, tanto adultos como niños absorben más vitamina D, favoreciendo el desarrollo de los huesos. No es necesario ir a un lugar muy lejano y gastar mucho dinero para poder disfrutar de los beneficios de la naturaleza, es suficiente con salir al patio de la casa o ir al parque más cercanos.

- Los juegos de casa, de mesa, de estrategia, de ingenio, de conocimientos y de destreza

Estos juegos permiten desarrollar de forma lúdica la imaginación, creatividad, concentración, memoria, observación, capacidad de respetar turnos, seguir instrucciones, elaborar estrategias, tomar decisiones y resolver problemas.

Aumentan el nivel de tolerancia a la frustración, ayudan a desarrollar la paciencia y respetar diferentes opiniones o formas de jugar y expresarse, a descubrir la importancia del esfuerzo y del trabajo en equipo. Para lograr que sea una instancia entretenida de aprendizaje, hay que seleccionar juegos acordes a la edad, personalidad y gustos de cada hijo.

En este orden de ideas, se desarrolla un juego de mesa denominado “serpientes y escaleras”, el cual es un tipo de juego tradicional muy antiguo, donde las escaleras pueden representar buenas virtudes mientras que las serpientes malos vicios y mañas.

Donde jugar con los niños y dedicarles un poco de tiempo puede generar varios beneficios para un buen crecimiento y desarrollo de múltiples habilidades, además, esto aporta a que los menores tengan una mejor estabilidad emocional, ya que al jugar liberaran muchos pensamientos y emociones.

5. Marco conceptual

5.1. Conceptos teóricos

Enfermedades Transmitidas por Vectores:

Se refiere a los padecimientos en los que el agente causal o infeccioso requiere la participación de un artrópodo como hospedero o transmisor para completar su ciclo de vida y para mantener su población en hospederos vertebrados susceptibles. (Ministerio de la Protección Social, Instituto Nacional de Salud, Organización Panamericana de la Salud, 2011)

5.1.4. Dengue:

Es una enfermedad febril que afecta a lactantes, niños y adultos, con síntomas que van desde una fiebre moderada a una fiebre alta, con dolor de cabeza severo, dolor detrás de los ojos, dolor muscular y en las articulaciones, y sarpullidos. La enfermedad puede evolucionar a un dengue grave, caracterizado por dificultad para respirar, sangrado severo y/o complicaciones en alguno de los órganos. No hay vacuna ni una medicina específica para tratar el dengue.

Tiene diversas formas clínicas desde cuadros indiferenciados, asintomáticos hasta formas graves que llevan a shock y fallas en órganos vitales, pero debe ser enfocada como una sola enfermedad. En Colombia el dengue representa un problema prioritario en salud pública debido múltiples factores entre ellos la reemergencia e intensa transmisión viral con tendencia creciente, el comportamiento de ciclos epidémicos cada vez más cortos, el aumento en la frecuencia de brotes de dengue hemorrágico y otras formas graves de la enfermedad, la circulación simultánea de los cuatro serotipos, la infestación por Aedes aegypti del más del 90% del territorio nacional situado por debajo de los 2.200 m.s.n.m., y la urbanización de la población por problemas de violencia en el país, pone en riesgo a aproximadamente 25 millones de personas que habitan en zonas urbanas con transmisión de esta enfermedad.

La mortalidad por dengue es evitable en el 98% de los casos y está estrechamente relacionada con la calidad en la atención de paciente, la Guía Clínica Dengue 14 identificación precoz de los casos busca principalmente evitar mortalidad. En los últimos 10 años se presentaron en promedio 29 muertes por año, con una letalidad promedio de 1,17%, esta no sobrepasa lo tolerable (2%) pero puede ser por un sobre registro en el sistema de casos de dengue grave.

Tiene 4 serotipos (Microorganismos), por lo tanto, se puede sufrir de dengue hasta en 4 ocasiones diferentes y cada serotipo le da inmunidad únicamente para la forma del virus que lo infecto.

Chikunguña:

Es una enfermedad vírica transmitida a los seres humanos por mosquitos infectados con el virus Chikunguña. Los mosquitos implicados son el Aedes aegypti y el Aedes albopictus.

Los síntomas comienzan generalmente de 4 a 8 días después de la picadura de mosquitos, pero pueden aparecer en cualquier momento entre el día 2 y el día 12. El síntoma más común es una aparición repentina de fiebre, a menudo acompañada de dolor en las articulaciones. Otros síntomas incluyen dolor muscular, dolor de cabeza, náuseas, fatiga y erupción cutánea. El dolor severo en las articulaciones por lo general dura unos pocos días, pero puede persistir durante meses o incluso años. En la mayoría de los casos no es mortal a menos de que se tenga una enfermedad crónica de base como (Diabetes, hipertensión arterial, insuficiencia renal crónica, tuberculosis, VIH entre otras), se debe tener cuidado con mujeres embarazada, personas mayores de 65 años y menores de 0-5 años, por lo general la enfermedad dura una o dos semanas o en ocasiones puede durar meses e incluso años es normal que las personas presenten recaídas y al igual que el Dengue no existe tratamiento específico para esta enfermedad.

Zika:

Es una enfermedad que produce brote en la piel una elevación de la temperatura corporal, causada por el virus del zika (ZIKAV), transmitida por la picadura de hembras del mosquito Aedes (el mismo que transmite dengue y chikunguña). Fue detectada en monos en el bosque Zika en Uganda (África) en 1947.

El virus del zika se transmite por la picadura de mosquitos hembra del Aedes aegypti que están infectados con este virus. Habita en los domicilios peri – domicilios (dentro de las viviendas, las edificaciones) en zonas de tierra caliente, generalmente ubicadas por debajo de los 2.200 metros sobre el nivel del mar (msnm).

Cómo prevenir las enfermedades transmitidas por vectores

- Mantener bien tapados todos los recipientes donde se almacena agua para uso doméstico
- Rellenar los huecos de los árboles, tapias y paredes con cemento o tierra.
- Eliminar el agua estancada de recipientes, charcos, bloques de construcción y otros objetos.
- Sustituir con tierra o arena el agua de los floreros y macetas del hogar, lugares de trabajo, escuelas y en cementerios.
- Perforar huecos en las llantas de los parques infantiles para que no se acumule agua.
- En zona rural enterrar todo tipo de basura: cáscaras, recipientes, llantas u otros objetos que puedan almacenar agua.
- Rellenar con tierra tanques sépticos en desuso, desagües en desuso, y letrinas abandonadas.

Higienización de manos

La realización o no de una adecuada higiene de las manos tiene consecuencias en la transmisión de agentes patógenos y de diferentes enfermedades infectocontagiosas. Realizar una higiene de las manos no es simplemente una opción, una cuestión de sentido común o una mera oportunidad; durante la prestación asistencial responde a indicaciones que están justificadas por el riesgo de transmisión de gérmenes. Para minimizar las diferencias en la comprensión y aplicación de las indicaciones para la higiene de las manos por parte de los profesionales sanitarios, los formadores y los observadores de las prácticas hospitalarias es importante que dichas indicaciones sean comprensibles de manera universal.

La leishmaniasis:

La leishmaniasis es una enfermedad producida por un parásito nombrado Leishmania que se transmite por un mosquito que se llama Lutzomyia.

La enfermedad se manifiesta con granos y úlceras en la piel (Leishmaniaisis cutánea), puede invadir y destruir la nariz y los labios (Leishmaniasis mucocutánea) e inflamación de bazo, hígado y vísceras en general (Leishmaniasis visceral).

Leishmaniasis cutánea

Las angoletas son una plaga molesta, pican al anochecer o en la mañana muy temprano, compitiendo con los jejenes culicoides que son mosquitos tan pequeñitos como la cabeza de un alfiler. Algunas personas los llaman plagas bobas porque las

angoletas no son voladoras rápidas, sino que dan saltitos o vuelos cortos y son del tamaño de un grano de alpiste y del mismo color de este cereal. Son peluditas y pican levantando las alas casi verticalmente. Solo las hembras pican a los animales o al hombre y necesitan sangre para fabricar sus huevos que le permiten su descendencia.

Cuando pican, tardan unos dos o tres minutos en llenarse con sangre. La rapidez con que chupan sangre hizo pensar que picaban directamente en las venas y por ello los científicos de Europa los llamaron flebótomos (flebo: venas - tomo: cortador), cuando ellos estudiaban los transmisores de las leishmaniasis en África, la India y el Mediterráneo, les dieron este nombre que significa: cortavenas. Hay en América más de 250 Lutzomyia diferentes. Algunas propias de cada país y hasta propias de cada región y algo muy importante, propias para cada tipo de leishmaniasis.

Leishmaniasis mucosa

Es una forma de leishmaniasis que ocurre como resultado de la diseminación linfohematógena del parásito. La forma deformante de la enfermedad puede causar mortalidad y se puede presentar de manera simultánea con las lesiones cutáneas o en el periodo de los 2 a 3 años siguientes de las lesiones en piel o por contigüidad. Afecta las mucosas de las vías áreas superiores nariz, faringe, boca, laringe, tráquea. De 3 a 5 % de los pacientes con Leishmania cutánea pueden desarrollar lesiones mucosas y está relacionada con especies mucotrópicas L. braziliensis. El 50% de los casos se manifiesta durante los dos primeros años posteriores a la aparición de la úlcera cutánea inicial. Una cicatriz antigua se encuentra en 90% de los casos de leishmaniasis mucosa. La sintomatología inicial está dada por hiperemia nasal, nodulaciones, rinorrea y posterior úlceración. El sitio más frecuente de las lesiones es la mucosa del tabique nasal. Las lesiones se acompañan de sensación de congestión, obstrucción y prurito nasal, epistaxis, disfonía, rinorrea serohemática, salida de costras; puede comprometer otras mucosas faringe, laringe, paladar y labios. En el examen físico de la piel que recubre la nariz y región malar se puede encontrar alteraciones eritematosas, y piel de naranja. La rinoscopia revela eritema y edema de la mucosa del tabique nasal, ulceraciones, perforación y destrucción del tabique y de los tejidos blandos. Sus principales complicaciones son las lesiones crónicas, progresivas y deformantes que por falta de un diagnóstico oportuno producen graves malformaciones.

Leishmaniasis visceral

Su período de incubación es de semanas o meses, en promedio de 2 a 6 meses luego de la picadura del vector. El comienzo de la enfermedad puede presentarse de manera abrupta o gradual. En personas inmunocomprometidas la infección

latente puede manifestarse clínicamente años o décadas después de la picadura del vector. Esta forma de leishmaniasis afecta principalmente a niños, menores de 5 años. Se ha visto asociada a niños desnutridos y personas inmunosuprimidas.

Manifestaciones clínicas: Fiebre, pérdida de peso, hepatoesplenomegalia (principalmente esplenomegalia), pancitopenia (anemia, leucopenia y trobocitopenia).

La puerta de entrada del parásito al hombre o a los animales es la piel, a través de la picadura del vector. Por mecanismos que son desconocidos migran a hígado, medula ósea y bazo, alterando la arquitectura esplénica y produciendo reacciones granulomatosas autolimitadas a nivel hepático.

Enfermedad de Chagas

Es una enfermedad parasitaria causada por el flagelado *Trypanosoma cruzi* (*T. cruzi*) que afecta principalmente al corazón y al sistema digestivo. (INSTITUTO NACIONAL DE VIGILANCIA, 2022)

La Enfermedad de Chagas o Tripanosomiasis se encuentra principalmente en América Latina y el principal mecanismo de transmisión al humano es por contacto con heces de insectos conocidos como pitos o chinches. Donde el periodo de incubación varía entre una a cuatro semanas después de la exposición al parásito y depende de la vía de transmisión.

¿Qué son los pitos o chinches?

Las vinchucas o “chinches”, son insectos que se alimentan de sangre (por eso se dice que son insectos hematófagos). Se caracterizan por ser aplanados dorsoventralmente (como una cucaracha), lo que les permite refugiarse en lugares estrechos como grietas, cortezas, debajo de piedras, etc.

Ciclo de vida de los pitos o chinches

Los pitos o chinches nacen de huevos. La hembra los deposita varias veces en su vida de a cientos, sueltos y en lugares ocultos. Eclosionan entre los 15 y 50 días (según la temperatura ambiente).

Entre el huevo y la forma adulta, los pitos pasan por 5 estadios inmaduros denominados “ninfas”, cuya apariencia es similar a la de los adultos, pero de menor tamaño y sin alas. Para pasar de estadio en estadio necesitan “mudar” (“cambiar la piel”) y aumentar su tamaño. En la última muda -después del quinto estadio- aparecen las alas y llegan a adultos. Este proceso de desarrollo dura alrededor de

8 meses; y la vida de un pito, desde que nace hasta que muere, puede llegar a alcanzar unos 15 meses (dependiendo de la especie y de las condiciones ambientales).

Control y prevención

Originalmente el T. cruzi solo afectaba a los animales salvajes; fue después cuando se propagó a los animales domésticos y los seres humanos. No hay vacuna contra la enfermedad de Chagas. T. cruzi puede infectar a muchas especies de triatominos. El control de vectores ha sido el método más eficaz de prevención en esta región.

Según la zona geográfica, la OMS recomienda los siguientes métodos de prevención y control:

- Mejora de las viviendas y su limpieza para prevenir la infestación por el vector.

- Medidas preventivas personales, como el empleo de mosquiteros; buenas prácticas higiénicas en la preparación, el transporte, el almacenamiento y el consumo de los alimentos.

- Desarrollo de actividades de información, educación y comunicación contextualizadas para los diferentes actores y escenarios sobre las medidas preventivas y los instrumentos de vigilancia.

- Cribado de la sangre donada.

- Pruebas en órganos, tejidos o células donados y en los receptores de estos.

- Acceso al diagnóstico y el tratamiento para las personas en las que esté indicado o recomendado el tratamiento antiparasitario, especialmente los niños y las mujeres en edad fecunda antes del embarazo.

- Cribado de los recién nacidos y otros hijos de madres infectadas que no hayan recibido antes tratamiento antiparasitario para diagnosticarlos y tratarlos precozmente.

Metodología

Para el trabajo a desarrollar se hace énfasis en el enfoque lúdico-pedagógico con perspectiva educativa y preventiva, fundamentado en la importancia del juego como medio para el aprendizaje significativo, la participación activa y la formación integral de los estudiantes.

Este enfoque reconoce el valor de las experiencias lúdicas como herramientas que estimulan la curiosidad, la creatividad y la reflexión, facilitando la comprensión de temas complejos —como la prevención de enfermedades transmitidas por vectores, en este caso la enfermedad de Chagas— de una manera accesible y motivadora para los niños y las niñas.

Desde esta perspectiva, el juego “Serpientes y Escaleras” se utiliza no solo como un recurso recreativo, sino como una estrategia pedagógica intencionada, que promueve la interiorización de comportamientos saludables y el desarrollo de competencias socioemocionales y cognitivas a través del juego y la interacción.

El enfoque implementado busca:

1. Articular el aprendizaje con la diversión, permitiendo que los estudiantes comprendan la información sobre el Chagas mediante la práctica, el diálogo y la reflexión.
2. Favorecer la educación para la salud, al generar conciencia sobre los factores de riesgo, las formas de prevención y el autocuidado, vinculando la escuela con el entorno familiar y comunitario.
3. Promover el desarrollo integral, fortaleciendo valores como la responsabilidad, la cooperación, la empatía y la solidaridad.
4. Fomentar el aprendizaje significativo, donde el conocimiento se construye a partir de la experiencia, la participación activa y la vivencia emocional que genera el juego.
5. Contribuir al enfoque de promoción y prevención en salud escolar, alineado con las estrategias del Plan de Intervenciones Colectivas (PIC) y las orientaciones del Ministerio de Salud y Educación Nacional, en torno a la prevención de la enfermedad de Chagas.

Finalidad del Juego

El juego “Serpientes y Escaleras” se implementa como una estrategia lúdico-pedagógica orientada a fortalecer los conocimientos, actitudes y comportamientos de los niños y las niñas frente a la prevención de la enfermedad de Chagas.

A través de esta dinámica, se busca que los estudiantes aprendan de manera divertida y significativa sobre los factores de riesgo, las formas de transmisión, las medidas de prevención y el cuidado del entorno para evitar la presencia del insecto vector (chinche o pito).

El propósito central es promover hábitos saludables y de higiene en el hogar, fortalecer el sentido de responsabilidad ambiental y generar conciencia sobre la

importancia del autocuidado y la salud comunitaria. Además, fomenta valores como la cooperación, el respeto, la empatía y la toma de decisiones responsables, esenciales para la convivencia y la protección colectiva.

Objetivos del juego "serpientes y escaleras" para los niños y las niñas

1. Diversión asegurada

Tiene como objetivo principal ofrecer un momento de diversión y recreación permitiéndoles a los niños aprender y mejorar su capacidad de análisis, ya que tendrán que saber muy bien en qué dirección y porque escalera mover su ficha para no perder, así mismo, les ayudara a controlar y disminuir los ataques de frustración cada vez que las cosas no salgan como esperaban, de este modo, para ellos poder ganar pondrán en práctica una mayor concentración de esta manera, su memoria mejorara permitiendo que retengan más las cosas.

2. Superación de obstáculos

Este tipo de juegos permiten que los niños desde muy temprana edad aprendan a superar cada obstáculo que se les presente en el camino. Para esto deben tomar una decisión y cada vez que lo hagan tendrán que reconocer las consecuencias que esta traiga consigo si se equivocaron al elegir. Es importante enseñarle a los niños y niñas que se debe respetar las normas de cada juego, ya que, al pasar por encima de esto, se permite que el menor no acate las reglas del hogar, la escuela y su entorno.

3. Fomenta las habilidades sociales

Serpientes y escaleras es un juego de mesa que al igual que otros es necesario la presencia de más jugadores, gracias a este juego los más pequeños aprenderán a sociabilizarse y a crear una buena empatía junto a los demás contrincantes.

Justificación Técnica

Es importante resaltar que el enfoque lúdico-pedagógico permite que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje, incorporando saberes y comportamientos preventivos de manera dinámica, participativa y coherente con su contexto. Así, el juego "Serpientes y Escaleras" se consolida como una herramienta educativa que no solo enseña, sino que forma, sensibiliza y transforma actitudes hacia el cuidado de la salud individual y colectiva.

La implementación del juego "Serpientes y Escaleras" como estrategia lúdico-pedagógica se fundamenta en la necesidad de fortalecer los procesos de educación

para la salud dentro del entorno escolar, de manera que los estudiantes comprendan y adopten prácticas orientadas a la prevención de la enfermedad de Chagas, una problemática prioritaria en zonas endémicas o con presencia del vector transmisor Triatomino (chinche o pito).

El abordaje de esta temática con niños y niñas requiere metodologías innovadoras, participativas y acordes con su desarrollo cognitivo, que permitan traducir conceptos técnicos sobre la enfermedad en aprendizajes significativos y aplicables en su vida cotidiana. El juego se convierte, por tanto, en un medio adecuado para fortalecer conocimientos y promover cambios de comportamiento en el hogar y la comunidad.

El juego “Serpientes y Escaleras” se selecciona como recurso pedagógico por las siguientes razones:

1. Favorece la comprensión de los factores de riesgo y las medidas de prevención:

A través de las casillas del tablero, los estudiantes pueden identificar de manera clara y visual las acciones que representan riesgo (serpientes) y aquellas que favorecen la prevención y el cuidado del entorno (escaleras). Esto facilita la asociación directa entre comportamiento y consecuencia, un elemento clave en la educación para la salud.

2. Promueve el aprendizaje activo y la participación significativa:

Los niños aprenden mejor cuando se involucran activamente en la actividad. La dinámica del juego genera motivación, interés y disposición para aprender, lo que incrementa la retención de la información relacionada con el Chagas y la importancia de mantener hogares limpios, libres de grietas y con adecuados hábitos de higiene.

3. Facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales y ciudadanas:

El juego permite trabajar valores y competencias como el respeto por las normas, la toma de turnos, la tolerancia a la frustración, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y la responsabilidad colectiva frente al cuidado de la salud. Estas habilidades son esenciales para la convivencia escolar y para fortalecer la corresponsabilidad frente a la prevención de enfermedades.

4. Es una estrategia de bajo costo, adaptable y accesible para cualquier institución educativa:

El material puede ser elaborado con recursos sencillos y adaptado a diferentes niveles escolares. Esto facilita su implementación en contextos rurales y urbanos, permitiendo una intervención educativa sostenible y replicable.

5. Se articula con los lineamientos del Plan de Intervenciones Colectivas (PIC):

La estrategia responde a los objetivos de promoción y prevención en salud pública, específicamente en cuanto a la reducción del riesgo de enfermedades transmitidas por vectores. Su implementación en el ámbito escolar contribuye al fortalecimiento de la vigilancia comunitaria, la educación en salud y la sensibilización temprana.

6. Potencia la relación escuela–familia–comunidad

Los mensajes aprendidos durante la actividad pueden ser replicados en el hogar, fomentando prácticas como la limpieza de paredes, eliminación de refugios del vector, mantenimiento del orden en las viviendas y reporte oportuno de insectos sospechosos. Así, la escuela se convierte en un agente multiplicador de buenas prácticas preventivas en la comunidad.

La selección del juego “Serpientes y Escaleras” como estrategia lúdico-pedagógica se fundamenta en su capacidad para integrar contenido técnico sobre la enfermedad de Chagas con dinámicas participativas y motivadoras, que facilitan el desarrollo de aprendizajes profundos y comportamientos preventivos. Esta metodología contribuye al empoderamiento de los estudiantes como agentes de cambio en sus hogares y en su comunidad, fortaleciendo la salud pública desde una perspectiva educativa, integral y contextualizada.