

Página web sobre Educación en Dengue

Diseño del Instituto de Medicina Regional y. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE) Argentina con SISMO Games.

“Guardianes del hogar. Combatiendo al Dengue”

Página www.unne.edu.ar/guardianes/guardianes.html

Merino, D; Gorodner, J; Obregón, S y Balbachán, S.2010

de.merino@hotmail.com

El dengue ocupa un lugar de creciente importancia en nuestro país y tanto es así que de la transición entre no contar con *Aedes aegypti*, años atrás, se asiste a todos los pasos epidémicos de la virosis: mayor densidad de mosquitos, mayor cantidad de serotipos virales en una región, mas casos, mayor gravedad y como agravantes, políticas de combate oscilantes y un cierto acostumbramiento de la población a la nueva situación en un *laissez faire* asignando responsabilidad exclusiva a las autoridades.

Es bien conocido por todos que tanto para el aprendizaje de conocimientos variados como en lo que a salud se refiere, no resulta suficiente la transmisión oral o escrita de información desde el educador hacia el educando.

Sistemas tradicionales nos han inculcado con énfasis la necesidad de asistir a las clases, prestar atención a los conferencistas y tomar apuntes llevando al alumno a una falta de planteo mental, escasa capacidad de participación y nula capacidad de refutación, a lo cual deberíamos agregar la mayor jerarquía asignada a la repetición de lo memorizado que a la aplicación práctica de lo aprendido.

Cuando nos referimos al aprendizaje de aspectos concernientes a la salud, pretendemos no solamente la retención de conceptos sino también la aplicación de lo aprendido en la cotidianeidad.

Son variados los caminos para lograrlo y queda claro que ideas bienintencionadas para la educación en la salud pueden fracasar en dependencia de quien y como las realice, de aumentar las habilidades, la confianza (Werner y Bower, 2004) y muy especialmente en el hecho de asignar responsabilidad ciudadana activa en los alumnos.

Al proponerse como objetivos el prevenir enfermedades, un rol importante debe asignarse al niño. Este niño nos demanda conocimientos, permitir observaciones y muy especialmente estarán atentos a que sus tutores y educadores respeten sus enseñanzas al no entrar en contradicciones entre el saber y el hacer.

El Juego

"Guardianes del Hogar: Combatiendo al Dengue", es un videojuego desarrollado desde el marco conceptual, temático y tiene el objetivo de difundir los riesgos y alcances del dengue, y los métodos para prevenir y combatir al mosquito *Aedes aegypti*. El juego abrea en las Tecnologías de la Información (TIC's) como instrumento para acercar contenidos sobre la enfermedad a chicos de 8 a 12 años.

Una vez que se ingresa al sitio, se muestra una imagen donde un enjambre de mosquitos vuela sobre el pasto.

Con otro click en jugar, el niño accede a una serie de opciones:

"Sobre Dengue"

Acción del mosquito *Aedes aegypti*

Características como transmisor del virus

Ciclo de contagio

Sintomatología

Acciones sobre la persona infectada en caso de internación

Medidas para que el mosquito no se reproduzca.

"Créditos"

Responsables del videojuego.

"Cómo jugar" indica que tendrá tres vidas para lograr su objetivo. Aquí también se explica cuáles son las herramientas habilitadas para proteger a las personas de los mosquitos, y que es necesario impedir que se reproduzcan. Después de que los chicos comprendieron la primera etapa de información, pasan al juego, con cinco etapas de complejidad. Varias viñetas hablan de la responsabilidad del niño: "Soy responsable de ayudar a mi comunidad", reza uno de los globos. Como elemento de ataque, el jugador dispone de una manito y un cepillo para limpiar neumáticos, floreros y bebederos.

Cuando el mosquito aparece, toma contacto con neumáticos, floreros y bebederos. Los recipientes se vuelven amarillos y se transforman en un potencial criadero de Aedes. Los cacharros se vuelven criaderos de larvas cuando pasan del amarillo al rojo. El juego se complica en ese momento porque el chico tiene que luchar contra los mosquitos con más rapidez y las herramientas cuentan con una duración limitada por lo que deben ser renovadas.

Con los cepillos disponibles, los niños deberán limpiar los recipientes para que vuelvan a su color verde. Es una lucha contrareloj porque, mientras limpia los recipientes, debe cuidar a los chiquitos utilizando repelente, espiral o aerosol insecticida y asegurando telas mosquiteras. El videojuego termina con un puntaje donde los chicos rankean y se genera un score por el que compiten con otros chicos que juegan en red.

La escuela es uno de los núcleos primarios de acción social y un escenario de importancia para programas de educación sanitaria que pretenden incidir de manera crítica y masiva sobre la cadena sanitaria (Gil Verona, 1999). Al mecanismo educativo también aportan la familia y el entorno social, resultando dicho aporte en un objeto de cambio y revisión constantes.

Enfrentarse a una enfermedad de difícil control como el dengue, exige munirse del rol de ciudadano responsable, adquirir conocimientos, habilidades psicomotoras y de comunicación y prepararse para cambiar actitudes y conductas, debemos analizar nuevas herramientas.

Este aporte hace sentir a los niños partícipes de la responsabilidad ciudadana, les estimula a consultar con sus padres y docentes, explora su entusiasmo por la tecnología y estimula su competitividad, pero en este caso contra un enemigo real como el mosquito.

Desde el punto de vista pedagógico el juego facilita el aprendizaje significativo ya que durante la actividad lúdica debe transferir los conceptos estudiados en el marco teórico a la resolución de una situación problema. Es responsabilidad de todos estimular la aplicación de lo aprendido.

Bibliografía

- Friend, M y Bursuck W. 1999. Alumnos con dificultades. Ed. Troquel, Argentina.
- Gil Verona, J. 1999. Problemas médicos en la escuela y su entorno. Ed. Panamericana, España.
- Perez, A., 2010. Un juego contra el dengue. Diario Pagina 12, Sec Sociedad, p, 2, Buenos Aires.
- Risueño, A y Motta I. 2008. Trastornos específicos del aprendizaje. Ed. Bonum, Argentina.
- Werner, D y Bower, B.1994. Aprendiendo a promover la salud. Ed. Fundación Hesperian, USA y Centro de estudios educativos, Mexico DF.