CAMPAÑA **CHAU MOSQUITO**

Prevención de dengue, Zika, chikungunya y fiebre amarilla

GUÍA PARA FACILITADORES Y FACILITADORAS

EDUPAS

SC Johnson
A family company
at work for a better world

PRESENTACIÓN

Durante el año 2016, luego de la epidemia de dengue que impactó fuertemente en Argentina, SC Johnson & Son conjuntamente con Edupas Asociación Civil y Zigla Consultores, diseñaron una campaña de prevención de dengue, zika y chikungunya desde una perspectiva participativa y comunitaria.

La campaña se implementó por primera vez en distintas localidades afectadas por la epidemia durante el verano de 2016-2017. Este año se retoma el trabajo de prevención, incluyendo nuevos temas, componentes y localidades.

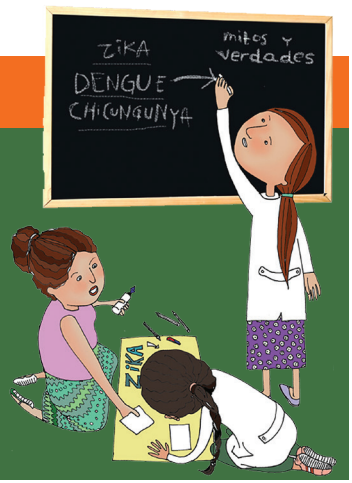
El objetivo de la iniciativa es acercar recursos, materiales y propuestas educativas a las comunidades afectadas, que les permitan fortalecerse para una mejor prevención comunitaria.

En este sentido, la presente guía tiene como finalidad ser una hoja de ruta para quienes cumplirán el rol de facilitadores en futuras capacitaciones de la campaña **Chau Mosquito**, replicando la iniciativa en sus grupos y comunidades.

La implementación en terreno de las capacitaciones se desarrolla de esta manera articulando la tarea con organizaciones locales y referentes que realizan trabajo comunitario.

CONTENIDOS DE LA GUÍA:

- El taller como metodología pedagógica.
- El rol de facilitadores y facilitadoras.
- ¿Cómo está estructurada la capacitación? Diseño general.
- Los distintos momentos del taller y sus recursos.
- ¿Cómo utilizar los recursos didácticos? (cartas, lonas, presentación pdf).



EL TALLER COMO METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

El taller como metodología pedagógica apunta a la construcción conjunta de ideas, sentidos y experiencias.

El taller es una forma de enseñar, y sobre todo de aprender, diferente del proceso tradicional donde los contenidos se transmiten desde el docente hacia quienes participan a través de exposiciones teóricas. Es ante todo, una actividad grupal donde se promueve la participación y el protagonismo del grupo para lograr un mayor compromiso con la tarea. Es un aprender haciendo en grupo.

¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE UN TALLER?

- **Parte de los saberes de los participantes.**
- **Respeta los valores y características culturales de cada comunidad.**
- **Es una experiencia de trabajo vivencial.**
- **La teoría y la práctica se presentan juntas.**
- **Los participantes hacen, construyen y producen.**
- **La misma acción es la que lleva a la reflexión.**
- **Integra la palabra, el cuerpo y las emociones.**

El taller promueve la construcción colectiva del conocimiento, donde todos aprenden de todos. La suma de experiencias, la reflexión y las discusiones grupales ayudan a generar puntos de vista y soluciones nuevas.

¿POR QUÉ UN TALLER CON JUEGOS Y PROPUESTAS LÚDICAS?

Como propuesta educativa, el juego es una estrategia de intervención grupal, facilitadora de procesos de comunicación, que permite sensibilizar sobre determinadas temáticas y problemáticas de salud, generar actitudes favorables y cambiar comportamientos.

- **Crea un espacio de diálogo e interacción entre los participantes.**
- **Pone en acción las emociones, la interacción con los demás y con el grupo.**
- **Plantea desafíos e interrogantes nuevos.**
- **Genera un espacio de participación y reflexión intra e interpersonal.**
- **Habilita la creación de relatos significativos.**
- **Permite vivenciar situaciones.**
- **Promueve la construcción de un conocimiento grupal.**
- **Invita a la cooperación, no a la competencia.**
- **Permite profundizar temas sin exponer a quienes participan.**

EL ROL DEL FACILITADOR Y LA FACILITADORA

El taller, en tanto espacio de "aprender" y "hacer en grupo", implica para quien facilita conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje sin imposiciones.

Desde esta mirada, la metodología de taller invita a correrse de un lugar central para poder ubicarse como estimulador y guía, para que quienes participan desarrollen sus capacidades y potencialidades.

¿CUÁLES SON LAS FUNCIONES DEL FACILITADOR/A?

- **Crear climas propicios para que todos se expresen.**
- **Animar la participación.**
- **Promover que todos elaboren y construyan significados, al mismo tiempo que disfruten y se diviertan durante el proceso.**
- **Explicar las consignas y ordenar los tiempos.**
- **Propiciar el debate y facilitar la reflexión.**
- **Encauzar la información que circula.**
- **Retomar las ideas principales y precisar la información que es necesario que quede clara después de cada actividad.**

SUGERENCIAS PARA FACILITAR LA TAREA

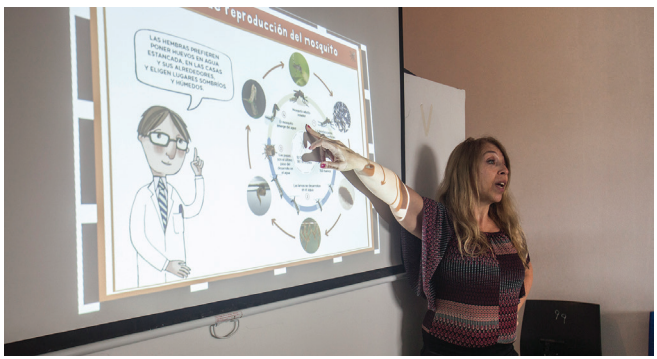
Es importante que quien facilita vaya guiando el proceso de tal manera que se logre cumplir con el recorrido y los objetivos que se propusieron. Para ello es fundamental que tenga presente la hoja de ruta, conozca los temas, las actividades y recursos propuestos para cada momento del taller. También que esté atento a los tiempos y cómo distribuirlos. Es recomendable tomarse siempre un tiempo antes del inicio del encuentro para leer el material, revisar y preparar los recursos, conocer y disponer el lugar donde se va a desarrollar el taller.

¿CÓMO ESTÁ ESTRUCTURADO EL TALLER?

Todo taller se estructura básicamente, en tres momentos:

- Inicio
- Desarrollo
- Cierre

1. INICIO	Se presentan los participantes y el tema a trabajar. Se desarrollan dinámicas o ejercicios introductorios. Es el momento para crear el clima adecuado y disponer a los participantes para la tarea. Se trata de "romper el hielo" y preparar al grupo para la acción.
2. DESARROLLO	Es la actividad central del taller. En esta instancia se realizan juegos y actividades que dan lugar al intercambio, la construcción y la reflexión en grupo.
3. CIERRE	Se realiza una síntesis o evaluación de lo trabajado. Se clarifican y refuerzan las ideas principales y el recorrido llevado adelante. En esta instancia se retoman las reflexiones, las vivencias y los aprendizajes.



OBJETIVOS DEL TALLER

- Promover la erradicación del mosquito *Aedes aegypti* en las zonas más críticas del país y la región.
- Prevenir nuevos contagios e infecciones de los virus de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.
- Brindar información científica y veraz sobre el tema.
- Acercar materiales y recursos didácticos especialmente diseñados para trabajar la prevención del tema en las comunidades.
- Fortalecer los conocimientos y capacidades de quienes participan del taller.
- Promover acciones colectivas y comunitarias para el desarrollo de acciones que se orienten a la sensibilización, participación y movilización comunitaria en torno a la prevención de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.

LOS DISTINTOS MOMENTOS DEL TALLER Y SUS RECURSOS

Cada taller tiene una duración aproximada de 4 hs. Está pensado en dos momentos:

- Información sobre dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.
- Presentación de estrategias y recursos de comunicación/prevención.

PRIMER MOMENTO: ¿QUÉ CONOCEMOS SOBRE...?

INFORMACIÓN SOBRE DENGUE, ZIKA, CHIKUNGUNYA Y FIEBRE AMARILLA.

OBJETIVOS

- Relevar la información que poseen los participantes del taller sobre el tema.
- Brindar información científica y veraz sobre dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.
- Aclarar o desmitificar información falsa que circula sobre el tema.

TEMAS A TRABAJAR

- ¿Por qué hay cada vez más mosquitos?
- Acerca del *Aedes aegypti*. Los hábitos del mosquito.
- El ciclo de vida del mosquito.
- Lugares dentro de la casa donde se cría el mosquito.
- Lugares fuera de la casa donde se cría el mosquito.
- ¿Cómo se transmiten dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla?
- Los síntomas de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.
- ¿Cómo protegernos de la picadura del mosquito?
- Acciones comunitarias para la prevención.

RECORRIDO Y ACTIVIDADES

- **Presentaciones:**
  - Presentaciones de los facilitadores y del marco del encuentro.
  - Ronda de presentaciones de los asistentes: nombre, de dónde vienen, qué tarea realizan en relación con dengue, zika, chikungunya o fiebre amarilla, cuánto saben sobre estas enfermedades.
- **Introducción a los temas:**
  - Presentación en Power Point de las primeras diapositivas que exponen la iniciativa e introducen los temas a abordar.
  - Juegos de tarjetas:
    . Los facilitadores elegirán los juegos que consideren más apropiados de acuerdo con el grupo, la información que poseen y el tiempo disponible.

    . Repartirán las tarjetas del juego entre los presentes, indicarán las consignas y les darán un tiempo de trabajo en subgrupos para luego realizar una puesta en común de lo trabajado en cada subgrupo.

    (Consultar instrucciones de las distintas alternativas de uso de las tarjetas en la página siguiente).

- **Síntesis y cierre de la primera parte del taller.**

SUGERENCIAS PARA ESTE MOMENTO:

- Antes de empezar el encuentro, preparar y ambientar el lugar ubicando las sillas en ronda de modo que todos los participantes puedan verse y escucharse bien.
- Preparar todos los materiales y recursos necesarios.
- Es muy importante la ronda de presentaciones de los participantes para conocerlos e indagar acerca de la información y expectativas con las que vienen. Regular el tiempo de presentación de cada uno de acuerdo a la cantidad total de asistentes. La ronda de presentaciones debe ser breve y ágil.

Si alcanza el tiempo se sugiere poner en práctica dos juegos, con la siguiente secuencia:

1° el juego de **Verdadero o Falso**

2° el juego del **Semáforo**, **Historias para armar** o **Dramatizaciones**

A medida que se lleva adelante la actividad con las tarjetas de Verdadero o Falso se puede ir armando al frente el Mapa conceptual de los temas trabajados. Durante el receso, entre la primera y segunda parte del taller, se invita a los participantes a recorrerlo.

Una vez concluidas las actividades, la idea es que quienes facilitan hagan un balance y puesta en común de lo trabajado para luego reforzar los mensajes clave y despejar dudas que aún persistan.

RECURSOS NECESARIOS

- Computadora, cañón y lugar donde proyectar
- Pen drive con presentación en Power Point
- Juegos de tarjetas
- Papeles afiches o pizarra (opcional)

Tiempo estimado: 120 minutos

Se sugiere hacer un receso entre el MOMENTO 1 y el MOMENTO 2 del taller.

EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS

La utilización de los juegos de tarjetas permitirá conocer qué y cuánta información traen los participantes sobre el tema, despejar dudas y brindar información apropiada.

OPCIONES DE USO DE TARJETAS:

1. **Verdadero o Falso:** Se reparten las tarjetas que contienen afirmaciones. Se distribuyen las cantidades de acuerdo al total de asistentes.

   Se puede jugar entre todos o divididos en subgrupos. Si se juega de a uno: repartir una tarjeta por persona. Si se juega en grupos: repartir dos o tres tarjetas por grupo.

   Cada participante debe definir si la afirmación que le tocó es Verdadera o Falsa (en el caso del grupo, los integrantes tienen que debatir y establecerlo de manera consensuada).

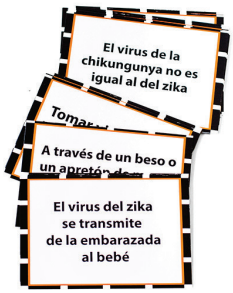
   Se van colocando en el frente las tarjetas, organizándolas en dos grupos, según sean Verdaderas o Falsas las afirmaciones. Sugerimos ordenarlas de arriba hacia abajo por temas.

2. **El semáforo:** Se reparten las tarjetas con ilustraciones (una por cada participante, o varias por subgrupos) y cada uno tiene que identificar si la escena que le tocó corresponde a una situación de riesgo (ROJO), de cuidado (VERDE) o dudosa (AMARILLO). Luego de debatir internamente en cada grupo, por turno se colocan las tarjetas en el centro para que todos vean cómo quedaron ubicadas según sea la calificación de la situación VERDE (de cuidado), AMARILLO (dudosa), ROJO (de riesgo).

3. **Mapa conceptual:** Se reparten todas las tarjetas, una por cada participante. Quien facilita va guiando y armando colectivamente en el frente un mapa conceptual utilizando las tarjetas que poseen los participantes. Comienza por quien tiene la tarjeta del mosquito que transmite el dengue, luego continúa por quién tiene la que muestra la forma de transmisión, etc. Así sucesivamente se va armando una secuencia o mapa conceptual.

4. **Historias para armar:** Se dividen en subgrupos. A cada uno le toca entre 4 o 5 tarjetas con escenas, con las que tienen que crear historias en relación con el dengue, el zika, la chikungunya y la fiebre amarilla. Se sugiere guiar con consignas: que pongan un nombre a la historia, que tenga personajes, inicio, desarrollo y fin; y que cada grupo trabaje sobre temas diferentes: síntomas, acciones comunitarias, dengue, etc. Una vez que terminaron, cada grupo pasa al frente y mostrando las tarjetas cuenta la historia.

5. **Dramatizaciones:** Utilizando las tarjetas con escenas, los participantes se reúnen en grupos y arman una dramatización para trabajar el tema que presenta la tarjeta en la comunidad. Por ejemplo, algunos son multiplicadores o promotores que tienen que sensibilizar a personas o familias sobre los riesgos que están corriendo y sobre la importancia de erradicar criaderos de mosquitos *Aedes Aegypti*.



SEGUNDO MOMENTO

PRESENTACIÓN DE ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE COMUNICACIÓN/PREVENCIÓN.

OBJETIVOS

- Presentar los distintos recursos y materiales didácticos para usar en acciones de información y prevención de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.
- Introducción al rol de los participantes como facilitadores/multiplicadores: ¿qué significa ser multiplicador?
- Promover acciones comunitarias que tiendan a la sensibilización y prevención de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla.

TEMAS A TRABAJAR

- **¿Qué significa ser facilitador o multiplicador comunitario?**
- **La participación comunitaria.**
- **Mapeos de zonas críticas.**
- **¿Cómo usar los juegos de tarjetas y el rotafolios?**
- **¿Cómo protegernos de la picadura de mosquitos *Aedes aegypti*?**
- **¿Cómo utilizar correctamente los repelentes?**
- **¿Cómo usar la lona?**

RECORRIDO Y ACTIVIDADES

- **Introducción al rol del facilitador comunitario**. Presentación en Power Point.
- Divididos en subgrupos juegan en torno a la dinámica de la lona para buscar e identificar riesgos y posibles soluciones en los escenarios comunitarios.
- Puesta en común donde cada subgrupo expone sus propuestas con afiches.

- **Presentación de los materiales del facilitador comunitario**: rotafolios, lona y juegos de tarjetas. Características y posibles usos y aplicaciones.
- **Muestra de aplicaciones y uso de los distintos repelentes**: en aerosol y hojas insecticidas.

Cierre: Síntesis de lo trabajado

SUGERENCIAS PARA ESTE MOMENTO

- Se sugiere que cada grupo vaya registrando mapeos de zonas donde trabajan o de riesgo, y lugares clave o grupos de interés con quiénes trabajar.
- Destinar algún momento oportuno para explicar cómo se utilizan y aplican los productos repelentes.
- Alentar el uso y aplicación de los distintos materiales y recursos en sus comunidades: folletos, rotafolios, lona, juegos de tarjetas, presentación en Power Point.

RECURSOS A UTILIZAR

- Computadora, cañón y lugar donde proyectar.
- Pen drive con presentación en Power Point.
- Rotafolios, lona, tarjetas.
- Productos Off repelentes de muestra.
- Papeles afiches o pizarra (opcional).
- Fibrones.

Tiempo estimado: 120 minutos

MODELO DE PLANIFICACIÓN DEL PRIMER MOMENTO:

CAMPAÑA **CHAU MOSQUITO**

DISEÑO DE CAPACITACIÓN
Prevención de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla

Destinatarios: multiplicadores comunitarios

Bloque 1
Información sobre dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla

Horario	Descripción	Actividad | "Consignas"	Recursos
8 hs.	**Llegada y acreditaciones**	**Completar planilla con datos de multiplicadores:** nombre, apellido, edad, ocupación, profesión, nivel de estudios, datos de contacto, cómo se enteraron de la campaña, uso de teléfono | celular | whatsapp | computadora | redes sociales	Planilla para completar.
8.30 hs.	**Inicio Bloque 1**	**Presentación capacitadoras:** campaña, encuentro y presentaciones personales y asistentes. **Presentación participantes:** Cada participante escribe en una hoja su nombre, la organización de la que proviene, la tarea que realiza con relación al dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla y si tiene experiencia en el tema o no.	Presentación en ppt. Hojas A4, lapiceras , papeles afiches donde colocar las hojas y cinta adhesiva para pegar el afiche en alguna pared.
8.45 hs.	**Desarrollo Bloque 1**	**Introducción al tema.** **Alternativas de dinámicas con tarjetas** para conocer qué y cuánta información traen sobre el tema, despejar dudas y brindar información. • **Afirmaciones: JUEGO V o F** • **Escenas: JUEGO Semáforo o JUEGO Historias para armar**	• Presentación en ppt • Tarjetas de afirmaciones • Tarjetas de escenas **Material de apoyo:** presentación digital del rotafolios.
9.45 hs.	**Debate y cierre Bloque 1**	**Puesta en común** (mapa conceptual). **Ideas principales**, se despejan **dudas** y se aclaran temas que hayan quedado confusos.	**Material de apoyo:** presentación digital del folleto y de la revista y opcional el mapa conceptual.

MODELO DE PLANIFICACIÓN DEL SEGUNDO MOMENTO

CAMPAÑA **CHAU MOSQUITO**

DISEÑO DE CAPACITACIÓN
Prevención de dengue, zika, chikungunya y fiebre amarilla

Destinatarios: multiplicadores comunitarios

Bloque 2
Estrategias y recursos de comunicación y prevención

Horario	Descripción	Actividad | "Consignas"	Recursos
10.30 a 11 hs.	**Corte | Refrigerio**	Se hace un **break**. Se invita a los participantes a ver la información de los asistentes en los afiches que completaron en el inicio.	Refrigerio
11 hs.	**Inicio Bloque 2**	**Introducción al rol de los asistentes:** ¿qué significa ser multiplicador?	**Material de apoyo:** presentación digital sobre el rol de los multiplicadores.
11.30 hs.	**Desarrollo Bloque 2**	**Juego de la lona organizados en subgrupos** para buscar escenarios de riesgo y posibles soluciones. Cada subgrupo arma un afiche con sus propuestas.	Lona Afiches Lapiceras Marcadores
12 hs.	**Puesta en común**	Se retoman **líneas de accion posibles**.	Folleto Revista Rotafolios
12.30 hs.	**Explicación y difusión del concurso**	Es clave motivar a los asistentes para que participen en el concurso. Reforzar la información de las redes sociales para consultas.	**Material de apoyo:** presentación digital de las bases del concurso. Recordar que las bases del consurso están en las carpetas de los asistentes.
12.45 hs.	**Cierre y evaluación**	Completar la hoja de evaluación.	Hojas de evaluación Lapiceras

Esta guía tiene por objetivo acercar una herramienta de trabajo a quienes llevan adelante el rol de facilitadores en las acciones de capacitación de la Campaña **Chau Mosquito.**

Desde SC Johnson & Son queremos colaborar para que puedan proteger mejor a sus comunidades apoyándose en los expertos que hemos convocado para llevar adelante esta campaña.

Realización y coordinación general:
Nelson Cardoso · Carmen Hernáez
Edupas - Asociación civil

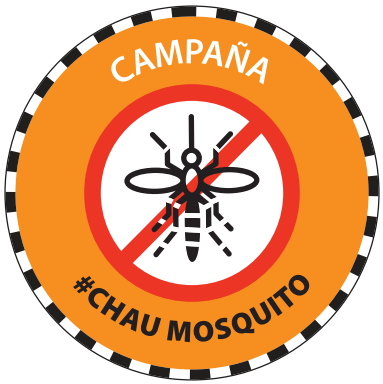
Colaboración:
Mariela Fraiman

Ilustraciones:
Verónica Fradkin

Edición:
Carmen Hernáez · Nelson Cardoso

Diseño gráfico:
Alejandro Cácharo · Estudio Liebre de Marzo

MIXTO
Papel procedente de fuentes responsables
Certificate: RVEOCV270029
FSC-C101994
FSC
www.fsc.org



EDUPAS

SCJohnson
A family company
at work for a better world