

RECURSOS COMUNITARIOS

Protegido: Around Me: una nueva herramienta pedagógica para sensibilizar acerca de los determinantes de la salud

Isabel Claveria Guiu, Hakima Ouaarab Essadek, Jordi Gómez i Prat

Equip de Salut Pública i Comunitària (eSPiC), Unitat de Salut Internacional Drassanes-Hospital Universitari Vall d'Hebron. Programa de Salut Internacional de l'ICS (PROSICS)

Para contactar:

Jordi Gómez i Prat: j.gomez@vhebron.net

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), los determinantes de la salud comprenden las circunstancias en que las personas nacen, crecen, viven, trabajan y envejecen, y el sistema de salud al que tienen acceso. En otras palabras, abarcan los estilos de vida, los comportamientos, los ingresos económicos, la posición social, la educación, el trabajo y las condiciones laborales, el acceso a servicios sanitarios adecuados y los ambientes urbanos, rurales o selváticos. Por otro lado, los determinantes de la salud tienen relación directa con la inequidad en la distribución de la riqueza, el poder y los recursos a nivel mundial, nacional y local, inequidad que depende a su vez de las políticas públicas aplicadas. La interacción de todos estos factores crea distintas condiciones de vida con repercusiones claras para la salud y explica la mayor parte de las diferencias entre las situaciones sanitarias de los distintos territorios. Esas diferencias, observadas dentro de los países y entre ellos, son injustas y en gran medida evitables. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas, fruto del acuerdo alcanzado en septiembre de 2015 por los 194 Estados miembros y la sociedad civil mundial, consisten en 17 objetivos mundiales y 169 metas que configuran una agenda hasta el año 2030 («Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible»). La salud ocupa un lugar destacado en el objetivo 3 («Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades»), articulado en 13 metas. Desde la perspectiva de la OMS, el resto de los ODS están relacionados con la salud directa o indirectamente, ya que hacen referencia a cuestiones que pueden ser consideradas factores de riesgo o determinantes de la salud.

Around Me es una herramienta pedagógica para sensibilizar acerca de los determinantes de la salud y reforzar la formación tanto de los profesionales sanitarios como de las personas o comunidades. La idea de Around Me surge como una iniciativa enmarcada en el proyecto europeo Knowledge Identity Language Tools – Créer des Outils d'Appropriation Linguistique et Culturelle pour Faciliter la Relation à la Personne Accompagnée en Travail social (KILT). Es un instrumento de soporte pedagógico cuya actividad está mediada por el juego. Su propósito es reforzar la formación tanto de profesionales, como de agentes comunitarios y de la propia comunidad, con la finalidad de promover y compartir conocimientos sobre la salud y sus determinantes de una forma dinámica y lúdica.

Combina conocimientos, comunicación y construcción. Trabaja la participación guiada, mediante la conducción de grupos, para promover el aprendizaje, involucrando a las personas en el proceso de la comunicación y la coordinación del juego.

Partiendo de la idea de que la salud se crea en el contexto cotidiano de la vida, donde las personas crecen, viven, trabajan y se relacionan, la dinámica de este juego permite construir una visión de la realidad *around me* («a mi alrededor») desde la visión individual a la colectiva y global, reconociendo también los valores que están presentes en el grupo.

Cuenta con el apoyo del Departamento de Control de Enfermedades Tropicales Desatendidas de la OMS.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

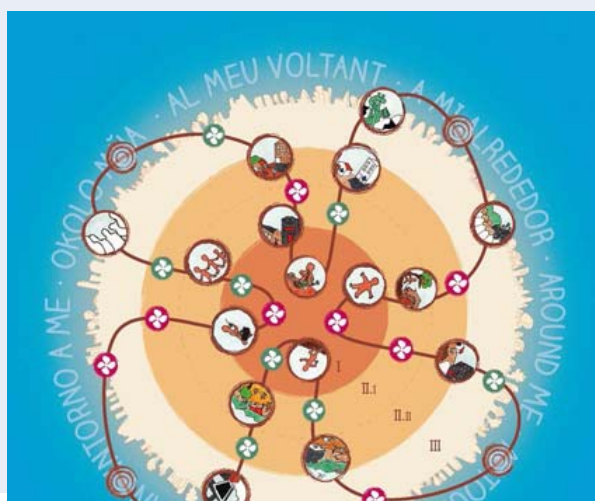
El juego consiste en un marco gráfico (tablero) donde los diferentes factores determinantes que influyen en la salud de las personas están agrupados en tres bloques en forma de círculos concéntricos de diferentes tonalidades (figura 1):

- I. Determinantes personales de dimensión territorial individual.
- II. Determinantes sociales de dimensión interterritorial y transterritorial.
- III. Determinantes políticos globales de dimensión universal.

Los participantes son conducidos por una persona previamente formada (dinamizador o conductor) según la metodología formar X actuar, que modera y guía la actividad con el objetivo de conseguir un ambiente participativo, ameno y relajado. Más que un juego de preguntas/respuestas, es un juego de debate/discusión.

Se puede participar de forma grupal o individual, siendo más indicado hacerlo de forma grupal. El número de jugadores puede variar, pero el ideal es que sea de entre 4 y 12 participantes.

Figura 1. Tablero del juego Around Me



Materiales:

- Un tablero de juego.
- 4 iconos con forma de persona.
- Un dado.
- 16 fichas de juego de colores: 4 del color de los DI, 8 del color de los DII y 4 del color de los DIII.
- 16 fichas comodín: 8 de color rojo, 8 de color verde.
- Fichas guía con temas/preguntas orientativas relacionadas con los determinantes.



DINÁMICA

Un camino con casillas recorre los diferentes bloques. El camino adquiere una forma de hélice que, simbólicamente, representa el concepto de motor y cambio, ya que los determinantes no son estáticos, sino que son procesos dinámicos que interactúan estrechamente relacionados, a nivel individual, familiar, comunitario y global, en diferentes dimensiones (económica, política, social y cultural) y en el tiempo. El resultado de estos procesos es un continuo de inclusión/exclusión caracterizado por el acceso desigual a los recursos, capacidades y derechos de las personas.

Cada participante (grupo o persona) tiene un icono de persona. Mediante las fichas y el dado se va participando y avanzando por las diferentes etapas del camino. La selección de las preguntas/tema que se trabajan está basada en el azar y están recogidas en las fichas auxiliares. Si el participante cae en una casilla de determinantes, la pregunta o tema está relacionada con el grupo de determinantes donde haya caído; si la casilla es un comodín, la pregunta o tema estará relacionado con acciones positivas (verdes) o negativas (rojas) que realizamos y que intervienen en los determinantes.

El dinamizador/conductor del juego elige la pregunta del grupo de determinantes donde está situada la ficha de los participantes. Las preguntas están agrupadas por colores para introducir en el debate conceptos relacionados con los diferentes niveles:

- Analíticos: ¿qué sabemos?
- Descriptivos ¿cómo son?
- De acción: ¿qué se hace?, ¿qué podemos hacer?

Se inicia el juego tirando el dado y avanzando la ficha el número de casillas que marca el dado. El dinamizador plantea una pregunta o una hipótesis sobre el tema en el que se encuentra en ese momento el jugador o jugadores. Por ejemplo, si se encuentra en una casilla del bloque de los determinantes personales relacionados con factores de estilo de vida (ficha 1: I. Determinantes personales de dimensión territorial individual), puede preguntar: «¿La alimentación influye en nuestra salud?», «¿Cómo repartimos la ingesta de alimentos a lo largo del día?», «¿En nuestro entorno cómo accedemos a los alimentos?». El participante inicia entonces el debate referente al tema. Si se trata de un comodín, este puede pedir, por ejemplo: «Nombra alguna acción que hagas para favorecer tu alimentación», «Nombra alguna acción que no favorezca tu alimentación. ¿Puedes cambiarla?»

Las fichas de los participantes van quedando en las casillas de los determinantes y comodines tratados. El juego concluye cuando las casillas del tablero están todas ocupadas por las diferentes fichas de los determinantes.

A medida que avanza el juego van saliendo las distintas percepciones de los participantes sobre su salud, la salud de su entorno, sus determinantes, los recursos, las necesidades, las posibles soluciones, etc.

Los conceptos debatidos se irán interrelacionando con las ideas ya trabajadas por los otros participantes, lo que permite realizar discusiones tanto a nivel de los grupos pequeños como del grupo grande.

En definitiva, se trata de tomar conciencia mediante el juego de que las condiciones de vida, la relación con el entorno y la responsabilidad determinan la salud tanto a nivel individual como colectivo.

Si se realiza más de una sesión donde este juego es el conductor, se puede compaginar con un ejercicio de investigación por parte de los participantes sobre los determinantes del entorno de los jugadores (su ciudad, barrio, viviendas, servicios, patrimonio arquitectónico, histórico, existencia de programas políticas sociales, etc.) que se hayan tratado. En otra etapa, más avanzada del juego, se puede dirigir el debate hacia los determinantes de las desigualdades en salud.

CONCLUSIÓN

Around Me es una herramienta pedagógica útil para sensibilizar acerca de los determinantes de la salud y reforzar la formación tanto de los profesionales sanitarios como de las personas o comunidades. Cuenta con el apoyo del Departamento de Control de Enfermedades Tropicales Desatendidas de la OMS. Como en tantos otros casos, no es posible entender la distribución de las enfermedades tropicales desatendidas en el espacio y en el tiempo sin los determinantes de la salud, así como no es posible idear, planificar y aplicar medidas de control, eliminación o erradicación de las enfermedades tropicales desatendidas sin tomar plenamente en consideración estos determinantes. La finalidad de Around Me es promover y compartir conocimientos sobre la salud y sus determinantes de una forma dinámica, interactiva y lúdica.

[Volver](#)

Around Me: una nueva herramienta pedagógica para sensibilizar acerca de los determinantes de la salud

Isabel Clavería Guiu, Hakima Ouaarab Essadek y Jordi Gómez i Prat

Comunidad Junio 2017;():11

ISSN: 2339-7896

COMENTARIOS

Dejar un comentario

Su Nombre

Su Email

Web (opcional)

Mensaje

Comentar

