



PALÚ

Guía del Facilitador/a

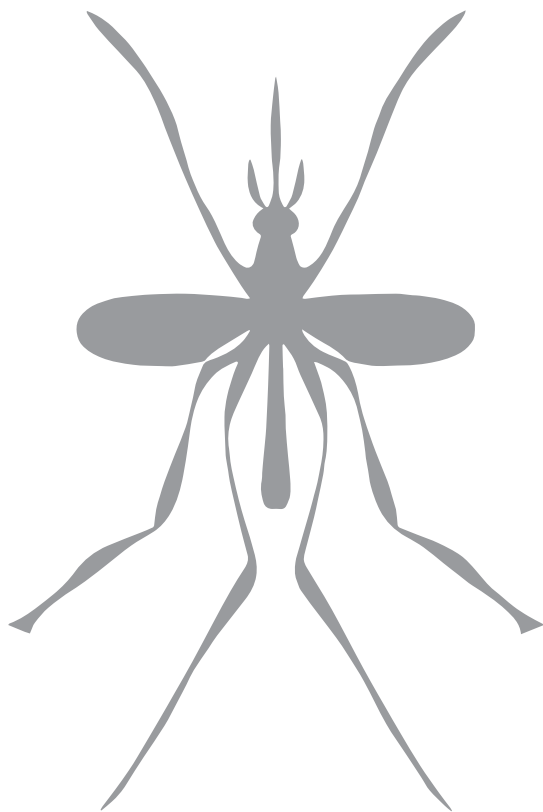
**Juego Educativo para la Prevención y
Control Integral de la Malaria a nivel de los
Hogares, escuelas y la Comunidad, sin el
uso de DDT ni otros Contaminantes
Orgánicos Persistentes.**



PALÚ

“Guía del Facilitador/a”

Juego Educativo para la Prevención y Control
Integral de la Malaria a nivel de los Hogares,
Escuelas y la Comunidad, sin el uso de DDT ni otros
Contaminantes Orgánicos Persistentes.



Ministerio de Educación de Nicaragua, 2013

Diseño gráfico y diagramación:
Quyen Nguyen y Publicidad Guisselle

El juego educativo PALÚ fue diseñado en 2003, por el Proyecto BASICS II, con financiación de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID).

La adaptación de PALÚ para Centro América y México fue realizada en el 2007, por la Organización Panamericana de la Salud (OPS/OMS), a través del proyecto DDT/PNUMA/GEF/OPS, con financiamiento del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente Mundial (PNUMA/GEF).

La adaptación de PALÚ para Nicaragua se completó en el 2013, por el Ministerio de Educación de Nicaragua (MINED), en coordinación con la Organización Panamericana de la Salud (OPS/OMS), gracias al financiamiento de El Fondo Mundial, con el proyecto consolidado "Nicaragua, todos unidos sosteniendo los logros y consolidando acciones enfocadas a la preeliminación y eliminación de la malaria"

Esta publicación está disponible en el internet en <http://www.paho.org/>.

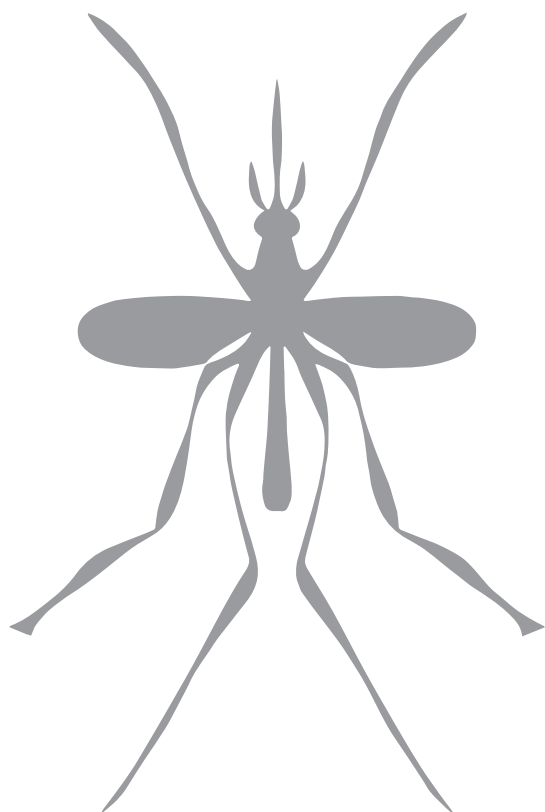
El juego educativo PALÚ puede ser reproducido y distribuido de manera gratuita. La modificación del texto o formato no está permitida sin permiso expreso de la Organización Panamericana de la Salud. Para cualquier adaptación de PALÚ, puede contactar a:

Dr. Alfonso Contreras

Organización Panamericana de la Salud (OPS/OMS)
525 23rd Street, N.W.
Washington, DC
Tel. +1 (202) 974-3000
E-mail: contrera@paho.org

GUIÓN

¿Qué es PALÚ?	1
¿Quién puede jugar al PALÚ?	1
¿Cuántos jugadores/as se necesitan?	1
¿Cuánto tiempo se tarda en jugar?	1
¿Qué se necesita para jugar?	2
¿Quién es el ganador/a?	2
¿Cuál es el papel del facilitador/a?	2
¿Qué necesita preparar el facilitador/a de PALÚ?	3
Reglas del Juego	3
Para empezar	3
Para jugar	5
Cuando el jugador/a NO tiene protección	8
Cuando el jugador/a SI tiene protección	8
Casillas para divertirse	9
Casillas para aprender ¿Cuánto sabes?	11
Mensajes Claves	12
Preguntas y Respuestas	15
Contribuciones	21
Anexo 1. Tarjetas de Protección de PALÚ	25
Anexo 2. Planilla de billetes de 100 PALÚS	26
Anexo 3. Coplas y canciones	27



¿Qué es PALÚ?

Es un juego de mesa que enseña a los jugadores/as cosas sobre la Malaria. PALÚ nos enseña por qué es peligrosa la Malaria y cómo podemos prevenirla en nuestro hogar, escuela y en la comunidad. Hay mucho que aprender con PALÚ, pero de una manera divertida.

El nombre de PALÚ es una contracción del término “paludismo” como también se conoce a la Malaria en muchas partes del mundo.

¿Quién puede jugar a PALÚ?

¡Todos/as podemos! El juego educativo PALÚ es muy apropiado para hombres y mujeres, jóvenes y mayores, trabajadores de la salud y escolares. Las ilustraciones combinadas con texto lo hacen accesible, incluso para personas que no saben leer ni escribir.

¿Cuántos jugadores/as se necesitan?

PALÚ requiere de 2 a 10 jugadores/as, aunque lo más recomendable es que haya entre 6 y 8 jugadores/as y un facilitador/a. Los participantes también pueden jugar en equipo ayudándose a contestar las preguntas y a completar las pruebas que indique el facilitador/a.

¿Cuánto tiempo se tarda en jugar?

Con 6 a 8 jugadores/as, se tarda unos 45 minutos hasta completar una partida. Se recomienda un tiempo mínimo de 1 ½ hora a 2 horas como máximo.

¿Qué se necesita para jugar?

- 1 tablero plegable de PALÚ
- 1 dado
- 3 juegos de 3 tarjetas de protección (anexo 1)
- 1 ficha diferente para cada jugador/a (8 fichas)
- 45 billetes de 100 PALÚS (anexo 2)

¿Quién es el ganador/a?

Cada jugador/a saldrá de la casa con la misión de recorrer el camino de la comunidad y regresar a la casa. El jugador/a que llegue primero de regreso a la casa, con todas sus deudas pagadas, será el ganador/a.

Para hacerlo más divertido, los y las jugadoras pueden contar la cantidad de dinero que tienen al final del recorrido (incluyendo el valor de sus tarjetas de protección) para decidir quién es el ganador/a. Tal y como sucede en la vida real, hay que devolver el dinero que se prestaron unos jugadores/as a otros.

¿Cuál es el papel del facilitador/a?

El papel del facilitador/a es hacer que los jugadores/as se diviertan mientras elabora los mensajes claves de cómo evitar la Malaria en sus hogares y en su comunidad. Con la práctica, un facilitador/a experimentado/a busca crear una buena dinámica de grupo, jugando a buen ritmo, y asegurando que se maneje la información de manera correcta.

La persona encargada de la facilitación tiene que saber leer, **y será también responsable de la banca.**

¿Qué necesita preparar el facilitador/a de PALÚ?

El facilitador/a debe leer las **Reglas de Juego** que figuran a continuación para explicar a los y las jugadoras cómo se juega.

Antes de cada juego, deberá revisar la sección de **Mensajes Claves** para garantizar que los y las jugadoras aprendan mientras están jugando, y la sección de **Preguntas y Respuestas** para contestar las dudas de los y las jugadoras. ¡Aproveche la ocasión para divertirse y aprender con los y las jugadoras!

Compruebe que tiene suficientes fichas para cada jugador/a.

REGLAS DEL JUEGO

Para empezar

La forma más cómoda de jugar es en círculo, de manera que los y las jugadores estén sentados alrededor de una mesa, o en el suelo, y puedan alcanzar con sus manos todas las partes del juego.



La práctica ha mostrado que la interacción entre el facilitador/a y los y las jugadoras es óptima con

un número de alrededor de 6 jugadores/as. Si hay más personas dispuestas a jugar, se pueden organizar equipos que apoyen y ayuden a cada uno de los y las jugadoras.

CLAVES DE LOS SIMBOLOS DEL TABLERO

- Gana (Blanco)
- Paga (Rojo)
- Costo (Amarillo)

Pida a los y las jugadoras que elijan su propia ficha. Puede utilizar tapones de botellas, piedras, semillas, monedas, o lo que se tenga a mano, siempre y cuando cada jugador/a reconozca su propia ficha.



La persona encargada de la facilitación hará también de banquero.

Después de explicar a los y las jugadores las reglas del juego, el facilitador/a entregará 4 billetes de 100 PALÚS a cada jugador/a.

Cada jugador/a coloca su ficha en la casilla **"INICIO"**.

Es hora de adentrarse en un mundo fascinante: el de la **imaginación**. Para que los y las jugadoras se empiecen a familiarizar con el tablero



y para ambientar la partida invite a los y las jugadoras a iniciar un viaje a PALÚ, un país de aventuras donde hace calor, mucho calor, tanto calor que los y las jugadoras empiezan a sentir chorreones de sudor en sus ropas.

Muestre a los y las jugadoras que apenas 4 casillas más adelante de la "casa de inicio" hay zancudos portadores de la Malaria, y que los zancudos se sienten atraídos por el sudor.

Afortunadamente, los y las jugadoras que caigan en la casilla 3 podrán pagar por darse una ducha para ayudar a reducir el riesgo de picadura si así lo desean.

Atención, porque más adelante también van a pasar por una casa sucia donde se esconden los zancudos y un pequeño río descuidado donde se crían zancudos. ¿Quién llegará primero de regreso a la casa?

Para jugar

Cada jugador/a tira el dado una vez para ver quien sale primero. La persona que saque el número más alto empieza el juego. Le sigue el turno al jugador/a que esté a su izquierda, siguiendo el sentido de la agujas de un reloj, y así sucesivamente.

Los y las jugadoras se turnan tirando el dado y moviendo sus fichas tantas casillas como marque el dado. Por ejemplo, si un jugador obtiene un "5", moverá su ficha cinco casillas hacia delante.

Si un jugador/a cae en una casilla que diga **"PAGA"**, tendrá que pagar al banquero la cantidad de billetes que se indica debajo de cada casilla. Si un jugador/a, se queda sin dinero, puede pedir prestado a otro jugador/a.



Cuando un jugador/a cae en una casilla que diga **"GANA"**, el facilitador/a leerá el texto que está encima de la casilla y felicitará al jugador/a pagándole la cantidad de billetes que se indiquen debajo de la casilla.



Hay 3 casillas especiales que ofrecen medidas de **"PROTECCIÓN"** frente a la Malaria. Si un jugador/a cae en alguna de estas 3 casillas, tendrá que decidir si desea o no invertir su plata y realizar la medida de protección que indica la casilla; es decir: eliminar los criaderos de larvas en su comunidad, limpiar su casa, o bañarse.

El costo de cada una de estas medidas de protección es de 1 billete, por lo cual el jugador/a recibirá una **tarjeta de protección**.



Eliminación de criaderos
de zancudos

Los y las jugadoras tendrán que administrar bien sus finanzas. Si un jugador/a cae en una casilla donde hay un zancudo, una casa sucia, o una larva y no tiene tarjeta de protección correspondiente, itendrá que pagar las consecuencias!

A lo largo del recorrido hay **3 entornos** donde se encuentran zancudos que causan Malaria. Las casillas que aparecen al margen representan estos 3 entornos para el control de **riesgo**: comunitario, vivienda, e individual.

Los zancudos picarán sólo al jugador/a que caiga en estas casillas y no haya realizado la medida de protección correspondiente (eliminar los criaderos, limpiar su casa o bañarse).

Tal y como indica el texto en la parte superior de la casilla, el facilitador/a preguntará al jugador/a: **"¿tienes protección?"**



Casa en riesgo



Río con larva



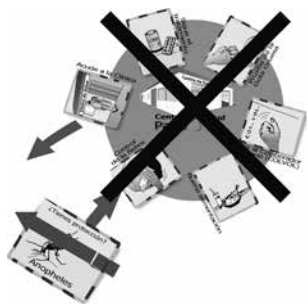
CUANDO EL JUGADOR/A “NO” TIENE PROTECCIÓN

Aquellos que no tengan la tarjeta de protección del entorno correspondiente (individual, vivienda, o comunidad), tomarán el **desvío** que señalan las flechas. En este caso, el jugador/a deberá tirar el dado nuevamente, y avanzar por el desvío, pagando por arreglar sus problemas según indique su casilla. Tal y como se indica en el interior del desvío, el costo de cada casilla es de 3 billetes.



Qué pena, pero aquellos jugadores/as que caigan en más de una casilla de desvío se pueden quedar rápidamente sin plata. La mala noticia es que el banco NO puede prestar plata. ¡La buena noticia es que tal vez hayan jugadores/as dispuestos a hacer préstamos!

CUANDO EL JUGADOR “SI” TIENE PROTECCIÓN



Aquel jugador/a que haya realizado la medida de protección correspondiente a la casilla (eliminar los criaderos en la comunidad, limpiar la vivienda, o asearse) entregará al facilitador/a

su tarjeta de protección diciendo **“TENGO PROTECCIÓN”**.

Sin tomar el desvío, el jugador/a seguirá su recorrido normal al turno siguiente.

Casillas especiales

CASILLAS PARA DIVERTIRSE

¿Quién dijo que aprender debe ser aburrido?



Además de educar, PALÚ le permitirá pasar buenos ratos en compañía de otras personas.

Sólo se requiere buen humor y deseos de aprender. Aquí van algunas ideas creativas para jugar en algunas casillas:

- **Mímica:** Pida al jugador/a que haga una mímica de alguna acción preventiva de la Malaria a nivel de higiene personal, vivienda o comunitaria. Si la persona que hace la mímica representa una acción correcta y los otros jugadores/as adivinan sus gestos, ganará 200 PALÚS.

- **Canta o di Coplas sobre Malaria.** Gana! El jugador/a que caiga en esa casilla tendrá la ocasión de ganar 200 PALÚS si canta una canción. ¿Será el jugador/a capaz de inventarse una canción sobre la Malaria? Si algún jugador/a no se anima, tal vez otro voluntario/a quiera ganarse el premio. Lo mismo se aplica a las casillas de **"Invita para que participen"** y **"¡Arriba baila al son de la prevención de la Malaria!"**.
- **Fondo Comunal:** todos cooperan. Cada vez que un jugador/a caiga en esta casilla, todos deben aportar 100 PALÚS cada uno y colocarlos en el recuadro de al lado que dice Fondo Comunal. Atención, porque un poco más adelante está la casilla. **"Recibe y utiliza el fondo comunal en prevención de la Malaria"**.
- **"Recibe y utiliza el fondo comunal en prevención de la Malaria":** El jugador/a que tenga la fortuna de caer en esta casilla, ganará toda la plata acumulada en el Fondo Comunal para realizar trabajos comunitarios.
- **Cumpleaños:** Todos los y las jugadoras regalarán 100 PALÚS al jugador/a que caiga en esta casilla. Es una buena ocasión para cantarle la canción de Cumpleaños Feliz.

CASILLAS PARA APRENDER ¿CUÁNTO SABES?



Los y las jugadoras podrán ganar dinero poniendo a prueba sus conocimientos sobre la malaria.

Cada vez que un jugador/a caiga en una casilla con el signo “?”, deberá contestar una pregunta que le formulará el facilitador/a.

Si un jugador/a, no sabe la respuesta, otro jugador/a puede contestar la pregunta correctamente y ganarse 2 billetes (200 PALÚS).

El facilitador/a dispone de una lista de 10 Preguntas y Respuestas que se irán contestando por orden. Esta guía incluye también unos **Mensajes Claves** para complementar y elaborar mejor las respuestas de los y las participantes.

MENSAJES CLAVES

- **La Malaria es una enfermedad peligrosa**

La Malaria (también conocida como paludismo) es una enfermedad que se transmite a través de la picadura de zancudos infectados. El zancudo Anopheles que transmite la Malaria pica principalmente por la noche. Se estima que cada año mueren alrededor de 1 millón de personas a causa de la Malaria en todo el mundo.

- **La Malaria se puede prevenir**

La mejor forma de combatir la Malaria en nuestros hogares, escuelas y en la comunidad es a través de la prevención. Podemos reducir el riesgo de picadura del zancudo que transmite la Malaria con la eliminación de los criaderos de larvas del zancudo en la comunidad, limpieza de la vivienda, y la higiene personal.

- **Dormir bajo mosquitero es una de las formas más efectivas de evitar la picadura del zancudo que transmite la Malaria.**

Los zancudos que transmiten la Malaria pican por la noche. Las personas que duermen bajo mosquitero están protegidas de las picaduras de los zancudos.

La Malaria puede afectar a cualquier persona, pero es especialmente peligrosa para los bebés y las mujeres embarazadas. Por ello,

todos los miembros de la familia deben dormir bajo mosquitero en los lugares donde se da la Malaria.

- **Una vivienda limpia y ordenada protege a toda la familia contra la Malaria.**

Las “casas palúdicas” son hogares donde hay casos repetidos de Malaria. Los zancudos se infectan al picar a una persona enferma con Malaria y la transmiten al picar a otros miembros de la familia. Estas son algunas medidas efectivas para evitar la Malaria en nuestras viviendas:

- * Eliminar refugios para los zancudos: barriendo y ordenando la casa y el patio, y cortando la maleza alrededor de la casa.
 - * Eliminar criaderos incluyendo lugares alrededor de la vivienda donde pueda estancarse el agua.
 - * Establecer barreras para el acceso de los zancudos a la vivienda: completando paredes, durmiendo bajo mosquitero, instalando mallas en puertas y ventanas, y pintando tu casa con cal o carburo.
- **La Malaria es problema de toda la comunidad.**

Los zancudos que transmiten la Malaria viven y se reproducen a través de huevos que depositan en lugares donde hay agua estancada. Para

lograr beneficios a largo plazo, es importante identificar y eliminar criaderos de zancudos en toda la comunidad.

- **La higiene personal ayuda a reducir el riesgo de picadura del zancudo**

Los zancudos se sienten atraídos por ciertos olores. Se ha comprobado que el sudor, la orina y la respiración contienen sustancias que los zancudos usan para identificar a las personas. La higiene corporal y el cambio de ropa limpia a diario ayudan a prevenir las picaduras de los zancudos.

- **La Malaria se cura con tratamiento en los centros de salud**

Muchas muertes causadas por la Malaria podrían evitarse acudiendo oportunamente a los centros de salud. La fiebre es uno de los primeros síntomas que aparecen en personas enfermas con Malaria. En zonas donde se da la Malaria, es importante acudir al “colaborador/a voluntario/a”, tan pronto como sea posible, para hacer la prueba de la gota gruesa que sirve para diagnosticar la Malaria.

Los enfermos diagnosticados de Malaria deben completar el tratamiento siguiendo las instrucciones del personal de salud.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Cada vez que un jugador/a cae en una casilla de ¿CUÁNTO SABES?, el facilitador/a le formulará una pregunta de la lista que sigue abajo. Por favor, siga el orden de las preguntas ya que están organizadas de manera que coincidan con las distintas etapas del recorrido del juego. Cada pregunta ofrece al facilitador/a la oportunidad de compartir un mensaje clave.

Algunos jugadores/as se pueden sentir avergonzados de contestar en frente de otras personas. Después de darles un tiempo, pregunte si desean ayuda de otros jugadores/as. Si es así, pregunte si hay algún otro jugador/a que quiera contestar la respuesta y ganar su premio.

Lo más importante es que los y las jugadoras pasen un rato agradable y aprendan las repuestas a las preguntas. Si el facilitador/a cree que han quedado algunas dudas, puede repetir las mismas preguntas tras completar la lista inicial de 10 preguntas, o abrir una discusión al final del juego.

#1. ¿Qué medidas de limpieza personal podemos hacer para no atraer a los zancudos?

Hay olores que atraen a los zancudos y otros que los repelen. Los zancudos identifican la presencia de las personas a través de sustancias y olores que emitimos a través del sudor, la orina, y la respiración. Para reducir los olores que atraen a los zancudos es importante que nos bañemos y pongamos

ropa limpia a diario. También hay algunos árboles y plantas que se usan como repelentes naturales de zancudos, como por ejemplo el árbol de Nim.

#2. ¿Cuál es el síntoma más importante que nos hace pensar que una persona pueda estar enferma de Malaria?

En las zonas donde se da la Malaria, debemos pensar en la Malaria cada vez que una persona tenga calentura (fiebre). En raras ocasiones, algunas personas enfermas de Malaria no presentan calentura. Dado que la Malaria puede tener complicaciones graves, una persona con calentura y escalofríos (tiritona), o síntomas sospechosos de Malaria, debe ser llevada, tan pronto como sea posible, a que le hagan el pinchazo de la gota gruesa en el dedo.

La prueba de la gota gruesa sirve para diagnosticar si una persona con calentura está o no enferma de Malaria.

#3. ¿Qué se debe hacer cuando una persona tiene calentura?

La calentura es una de las primeras señales que aparece cuando una persona se enferma de Malaria. En las zonas donde se da la Malaria, si una persona tiene calentura debemos llevarla lo antes posible al Centro de Salud o Unidad de Salud, o al "colaborador/a voluntario/a" más cercano.

El pinchazo de la gota gruesa sirve para determinar si una persona tiene Malaria.

Los enfermos de Malaria deben iniciar el tratamiento lo antes posible. Para bajar la calentura se pueden usar paños de agua fría, y algunas medicinas para aliviar el malestar y controlar la temperatura, si así lo recomienda el personal de salud.

#4. Los zancudos de la Malaria ¿pican durante el día, la noche, o a todas horas?

Los zancudos que transmiten la Malaria pican por la noche, desde que empieza a anochecer hasta que amanece.

Esta es la razón por la que se recomienda dormir bajo un mosquitero en las zonas donde se da la Malaria.

#5. ¿Por qué es importante eliminar la maleza que se encuentra alrededor de la casa?

Para eliminar los refugios de los zancudos. Los zancudos vuelan distancias cortas. Les gusta ocultarse y reproducirse en zonas húmedas, donde hay sombra, y en lugares cercanos al agua para poner sus huevos, y cerca de lugares donde vivan personas y animales que les provean de sangre. La maleza descuidada alrededor de las casas constituye un hábitat ideal para los zancudos que transmiten la Malaria.

#6. ¿Qué podemos hacer en nuestras viviendas para prevenir la Malaria?

Muchas familias enferman una y otra vez de Malaria por las condiciones del entorno donde habitan. El zancudo se infecta al picar a una persona con Malaria y es capaz de transmitir la Malaria al picar a otra persona sana. Una vivienda descuidada, incluyendo sus alrededores, proporciona un entorno donde los zancudos pueden esconderse con facilidad. Para evitar la Malaria en el hogar, es importante promover buenas prácticas de higiene y limpieza de la casa y de sus alrededores, así como poner barreras para que no entren los zancudos.

Estas son algunas medidas concretas que podemos realizar a nivel del hogar:

- Limpiar y barrer el patio.
- Cortar la maleza alrededor de la casa.
- Poner mallas metálicas o de plástico en puertas y ventanas.
- Dormir bajo un mosquitero.
- Pintar con cal o carburo la casa.
- Completar paredes para no dejar espacios por donde puedan entrar los zancudos a la vivienda.

#7. ¿En qué se convierten las larvas que encontramos en el agua estancada?

La **larva** es una de las 4 etapas del ciclo de crecimiento de los mosquitos. Las hembras adultas ponen huevos en el agua. Las larvas nadan y respiran en la superficie del agua.

Después de cambiar varias veces su piel, la larva se convierte en **pupa**, permaneciendo quieta hasta romper su cubierta y desplegar sus alas, surgiendo del agua como **zancudo adulto**. Con miras hacia la prevención en las viviendas, es importante recordar que los zancudos necesitan agua para completar su ciclo reproductivo.

#8. ¿Cómo se eliminan los criaderos de zancudos en la comunidad?

Desde hace años, los países de Centro América y México no utilizan pesticidas como el DDT para evitar el daño a las personas y el medio ambiente. Estas son algunas medidas seguras y efectivas de eliminar criaderos:

- Eliminar los residuos de agua estancada. A nivel comunitario, se recomienda el drenaje de canales, relleno de charcos, limpiar la lama y la basura de las orillas de los arroyos, corrección de los márgenes de los ríos para evitar estancamientos del agua donde ponen sus huevos los zancudos.
- Eliminar los refugios de zancudos, cortando la maleza alrededor de las casas y los ríos, y botar la basura donde puede acumularse el agua de lluvia y servir de perfecto escondite para los zancudos.
- Promover la protección y cría de peces que se alimentan de larvas de zancudos.

- Sembrar árboles o plantas propias del lugar que tengan un efecto repelente sobre los zancudos.

#9. ¿Cuánto tiempo dura el tratamiento de la Malaria?

El tratamiento de la Malaria puede variar de unos países a otros, y en función de la edad. Algunos medicamentos como es el caso de la **Primaquina** no se utiliza en embarazadas ni en menores de 6 meses. Las autoridades sanitarias de cada país determinan cuáles son las medicinas más efectivas y el tiempo de tratamiento para curar la Malaria. Con base en la normativa nacional, anote aquí el medicamento de primera elección contra la Malaria, su dosificación según la edad y la duración del tratamiento.

#10. Una persona enferma de Malaria

¿Debe suspender el tratamiento con antimaláricos cuando se sienta mejor?

Una persona enferma de Malaria debe completar el tratamiento a la dosis y durante el tiempo que le indique el personal de salud. Si una persona suspende por su cuenta el tratamiento antimalárico porque empieza a sentirse mejor, corre el riesgo no sólo de volver a enfermarse, sino también de hacer que los parásitos de la Malaria sobrevivan al medicamento y se hagan resistentes. La resistencia a los antimaláricos es un problema serio en todo el mundo que hace que las medicinas dejen de ser efectivas para curar la malaria.

CONTRIBUCIONES

La adaptación de PALÚ para el contexto cultural y epidemiológico de la Malaria en Centro América y México se realizó a través de un taller de diseño realizado en Puerto Escondido, Oaxaca, México del 10 al 15 de Julio del 2006. El diseño preliminar fue validado en pruebas posteriores de campo realizadas en Honduras y Costa Rica.

A continuación se incluye la lista de participantes:

Angel Betanzos Reyes
OPS/OMS México

Xinia Bustamante Castillo
OPS/OMS Costa Rica

Adelfo Carrasco Martínez
Oaxaca, México

Alfonso Contreras
OPS/OMS Washington

Marcos A. García
Candelaria, México

Petra Espino Carmona
Oaxaca, México

Daniel Estrada
Proyecto DDT/PNUMA/GEF
México

Norberto Gómez Hernández
Proyecto DDT/PNUMA/GEF
OPS/OMS México

Verónica Gómez Martínez
Oaxaca, México

José I. Gómez Mendoza
CENAVECE, México

Hannah Kurtis
OPS/OMS Washington

José I. López
Oaxaca, México

Emilio López Quero
Oaxaca, México

Mary Carmen Martínez
Secretaría de Salud, México

Jorge Méndez Galván
Secretaría de Salud, México

Victor Prieto Coz
Diseñador gráfico, México

Emilio Ramírez Pinto
Coordinador Regional
Proyecto DDT/PNUMA/GEF
OPS/OMS Guatemala

Simeón Rodríguez
Oaxaca, México

Edith Severo Quiroz
CENAVECE, México

Martín I. Sinclair
Proyecto DDT/PNUMA/GEF
OPS/OMS Honduras

José F. Vega Alonso
Oaxaca, México

La adaptación de PALÚ para Nicaragua se llevó a cabo a lo largo del 2012 y 2013, por iniciativa del Ministerio de Educación de Nicaragua (MINED), en coordinación con la Organización Panamericana de la Salud (OPS/OMS), a través de talleres, pruebas de campo y consulta a expertos. Las siguientes personas contribuyeron a la adaptación del juego educativo PALÚ al contexto de Nicaragua:

Financiado por El Fondo Mundial, con el proyecto consolidado “Nicaragua, todos unidos sosteniendo los logros y consolidando acciones enfocadas a la preeliminación y eliminación de la malaria”

Alfonso Contreras
OPS/OMS

Giovanna Daly López
MINED/Directora de Consejería Escolar y Formación
de Valores

Karla Angulo López
MINED/Facilitadora en Salud/Componente Malaria

Equipo de Asesoras de Consejería Escolar y Formación
de Valores de la Sede Central del MINED

Red de Consejeras/os Escolares Docentes de los
Distritos I,II,III,IV,V,VI y VII

Alvhents Rodríguez Solís (D.G)
Adaptación de Ilustraciones Guía y Tablero PALÚ

Maria Lourdes Cuadra (D.G)
Rediseño de Diagramación Guía PALÚ

CONTRIBUCIONES ADICIONALES

Las siguientes personas revisaron y dieron sus aportaciones para la edición final de esta Guía del Facilitador adaptada para México y Centroamérica en 2007:

Lorenzo Cáceres
OPS/OMS Panamá

Keith Carter
OPS/OMS Washington

Gilles Collette
OPS/OMS Washington

Sally Edwards
OPS/OMS Washington

Luiz A. Galvão
OPS/OMS Washington

Gerardo Gálvis
OPS/OMS Costa Rica

Eduardo Guerrero
OPS/OMS Washington

Samuel Henao
OPS/OMS Washington

Jaime Juarez
OP/OMS Guatemala

Gilroy Lewis
OPS/OMS Belice

Enrique Loyola
OPS/OMS Washington

Rodrigo Marín
OPS/OMS Washington

Wilmer Marquino
OPS/OMS Costa Rica

Romeo H. Montoya
OPS/OMS El Salvador

Quyen Nguyen
OPS/OMS Washington

Ajibola Oyelele
OPS/OMS Washington

Rocio Rojas
OPS/OMS Ecuador

Ary Silva
OPS/OMS Washington

Aida Soto
OPS/OMS Nicaragua

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

COPLAS

"La Malaria hay que erradicar y
nunca hay que claudicar"

"Para la Malaria erradicar,
Consejería hay que buscar
Limpieza más limpieza
Quitando toda la Maleza"

"La Consejería Escolar,
Viene a luchar,
promoviendo día a día
la Malaria
hay que erradicar"

"Si te pica el zancudo Anopheles
al centro de salud debes correr
porque fiebre vas a tener
y a la muerte debes temer"

CANCIONES

Al ritmo de la canción pican los Zancudos:

"Pican, pican Los Zancudos, pican de noche y con
disimulos,
si tú te mantienes, todo limpio, la Malaria
evitarás"

Al ritmo de la Canción Soy Rebelde:

"Yooo soy rebelde en contra de la prevención,
porque nadie me brindó la informaciónnn..."

Y quisiera ser como el niño aquel!!!
como el hombre aquel que es felizzz

Y quisiera compartir todo lo que hoy
Aprendí... Y pensar y vivir...

Libre de Malaria"



"Los puntos de vista descritos aquí dentro son los puntos de vista de esta institución y no representa los puntos de vista u opiniones del Fondo Mundial de lucha contra el sida, tuberculosis y la malaria, ni hay aprobación o autorización de este material, expreso o implícito por parte del Fondo Mundial de Lucha contra el Sida, la Tuberculosis y la Malaria"