

.02

EL CUENTO Y SU
DRAMATIZACIÓN
COMO HERRAMIENTA
DE APRENDIZAJE DE
PATOLOGÍAS
CLÍNICAS
MICOLÓGICAS.
(DIVERTIRSE APRENDIENDO
PATOLOGÍAS HUMANAS)

Autora: Astrid Maribel Aguilera Becerra*

amaguilera@uniboyaca.edu.co.

THE STORY AND DRAMA AS A LEARNING
TOOL MYCOLOGICAL CLINICAL
CONDITIONS. (LEARNING FUN HUMAN
PATHOLOGIES)



Bacterióloga y laboratorista clínica. Especialista en Epidemiología.
Magíster en Dirección Estratégica. Especialidad: Gerencia.
Orientación: Prevención de Riesgos Laborales. Docente Asistente.
Programa de Bacteriología y laboratorio clínico. Facultad Ciencias
de la Salud, Universidad de Boyacá.

RESUMEN

Desde la asignatura de Micología médica se estudian las enfermedades producidas por los hongos, haciendo énfasis en métodos diagnósticos y formas de control de las diferentes micosis. El desarrollo de la competencia para el reconocimiento y caracterización de los hongos permite al estudiante proponer alternativas de solución integral en los diferentes entornos y/o reconocer tanto efectos negativos como positivos de los hongos en la humanidad y el medio ambiente, ayudando al diagnóstico de las relaciones patológicas de los mismos.

De esta manera, es necesario introducir a los estudiantes en el estudio de las micosis humanas, brindando herramientas que les permitan desarrollar competencias en procesos asistenciales en el área de investigación básica o aplicada de dichas patologías, es por eso, que desde la asignatura se utilizan herramientas de aprendizaje que le permiten al estudiante aprender de una manera amena y diferente.

Con esta experiencia docente exitosa se busca implementar alternativas de aprendizaje más activas, teniendo en cuenta la adquisición de habilidades para la construcción de un aprendizaje independiente, con la reducción de los tiempos de charlas magistrales y los procesos memorísticos.

PALABRAS CLAVE

Hongo, Micosis humanas, fisiopatología.

ABSTRACT

The subject known as Medical Mycology studies diseases caused by fungi, with emphasis on the diagnostic methods and forms of control of the various fungal infections. The development of the ability for the recognition and characterization of fungi allows students to propose complete solution alternatives in different environments, and to recognize both negative and positive effects of fungi on humanity and the environment, so helping to the diagnosis of diseases.

Thus, it is necessary to introduce students into the study of human mycosis, providing them with the tools needed in order to develop skills for care processes in the area of basic or applied research of these diseases, which is why, from this subject, learning tools are used to allow students to learn in a fun and different way.

This successful teaching experience seeks to implement more active learning alternatives, taking into account the acquisition of skills for the development of independent learning, with the reduction of the time used in traditional classroom and speeches, or rote learning.

KEY WORDS

Fungus, human mycosis, pathophysiology

INTRODUCCIÓN

La micología médica, comprende el estudio de las enfermedades producidas por los hongos y los agentes etiológicos de las mismas; en la asignatura se enfatiza en la relación huésped-patógeno, epidemiología y manifestaciones clínicas de las patologías fúngicas, haciendo énfasis en métodos diagnósticos y formas de control de las diferentes micosis.

El desarrollo de una competencia para el reconocimiento, identificación y caracterización de los hongos permitirá al estudiante proponer alternativas de solución integral en los diferentes entornos y/o reconocer tanto efectos negativos como positivos de estos agentes en la humanidad y el medio ambiente, ayudando al diagnóstico de las relaciones patológicas de los mismos.



Los hongos son un componente significativo del ecosistema, juegan un rol fundamental en el reciclaje de nutrientes, por otra parte, son considerados importantes patógenos de seres humanos, animales y plantas. De esta manera, es necesario introducir a los futuros bacteriólogos en el estudio de los mismos, brindando herramientas que les permitan desarrollar competencias en procesos asistenciales y competencias en el área de micología.

REFERENTE TEÓRICO

Los hongos y las enfermedades que producen, se conocen desde la antigüedad, la micología es la rama de la microbiología que estudia dichas enfermedades y el empleo de técnicas médicas novedosas en el medio hospitalario para realizar un diagnóstico oportuno y acertado. (Arenas, 2014)

La micología médica deber ser integrada con una visión global de los problemas de salud, ayudados con presentaciones esquemáticas de las manifestaciones clínicas originadas por los hongos en los seres humanos. (Koneman & Roberts, 2000)

El diagnóstico clínico de las micosis se ha considerado sencillo, tanto para el médico general como para el especialista; sin embargo, en la actualidad en pacientes inmunocomprometidos, la presencia de síntomas respiratorios o manifestaciones en la piel tan variadas como descamación, nódulos o lesiones ulceradas pueden ser la expresión de una micosis localizada o sistémica. Por eso se deben utilizar en la clínica de una manera racional y práctica las técnicas del laboratorio de micología, pues muchas veces un simple examen directo, por ejemplo ante sospecha de onicomycosis, da resultados benéficos a largo plazo, tanto para el manejo del paciente como para evitarle un gasto innecesario. (Restrepo, 2003)

La Ludo-pedagogía es una metodología educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora. Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación, que se intercalan y espiralan durante el proceso:

- Partir de la práctica (Es la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades).
- Teorizar sobre la realidad (construir colectivamente conocimiento a partir de reflexionar lo vivido individual y grupalmente en la práctica y trascender conceptualmente lo meramente anecdótico).



- Regresar a la práctica transformadoramente (equivale a decir que ponemos en práctica el conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes).

Por lo tanto, la metodología que se implementa es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones. (Max-Neef, Elizalde, & Hopenhayn, 2006).

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inocuos, inofensivos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana. Existe la necesidad, interés y/o deseo de apropiarse del conocimiento y ello dispara el mecanismo de la curiosidad; esta a su vez se transforma en pregunta para descubrir, desentrañar y escudriñar, o sea, “ver más allá de lo que nuestros ojos miran”. (Spanbauer, 1997)

En tanto se presenta como simple e inofensivo, al punto que nos remite siempre a nuestra infancia y nos aleja y distrae de las preocupaciones y los compromisos, genera actitudes de baja resistencia, apertura emocional y predisposición a la comunicación abierta y franca. Al mismo tiempo se desencadenan procesos personales y grupales de interacción, en los que se logra articular, desde la aceptación y respeto a la diversidad, capacidades y recursos en acciones concretas de modificación de las condiciones objetivas y subjetivas de la realidad.

Es por ello que la percepción de lo que no se sabe es un punto fundamental para lograr un conocimiento o explicación- sobre algún asunto- por tanto es posible convertir la ignorancia en un hecho fértil, en cuanto es motor de un conocimiento. (Algunas teorías del aprendizaje también confieren a la conciencia de un no-saber, la posibilidad de construir un aprendizaje. Esta sería una ignorancia fértil, por cuanto es el punto de partida para la construcción de un saber) (Morin, 2007)

METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA

Desde la asignatura se utilizan herramientas de aprendizaje que le permiten al estudiante divertirse aprendiendo, para lograr dicho objetivo, en la asignatura se utiliza la ludo - pedagogía, donde el docente como orientador del conocimiento dirige al grupo de estudiantes a recordar los juegos de la infancia y utilizar aquellas situaciones que permitieron



adquirir conocimientos básicos como aprender las vocales o el abecedario, dichas situaciones son jugar, dramatizar, narrar cuentos, hacer historietas y dejar volar la imaginación; herramientas didácticas que logran cautivar al estudiante hacia el estudio de las patologías micóticas y por lo tanto afianzar el conocimiento que en la vida profesional les permitirá ser competentes en el diagnóstico oportuno de dichas patologías.

La experiencia docente exitosa implementada desde la asignatura de Micología médica, correspondiente al V semestre del programa de Bacteriología y Laboratorio Clínico de la Universidad de Boyacá, incluye una revisión bibliográfica individual por parte de los estudiantes, relacionada con la respectiva patología a desarrollar, en la que se incluye la identificación del agente causal, manifestaciones clínicas, métodos de diagnóstico y tratamiento. Una vez se tienen todos los referentes teóricos necesarios, se construye un cuento didáctico el cual luego es dramatizado por los estudiantes.

En el contexto de la ludo-pedagogía, entendida como una herramienta para la apropiación del conocimiento, la actividad lúdica propuesta, favoreció en los estudiantes la comprensión e interrelación de los referentes teóricos de las patologías micóticas desarrollados en la asignatura de Micología Médica, la importancia de este curso dentro del plan de estudios del Programa de Bacteriología y Laboratorio Clínico y su aplicación en el futuro desempeño profesional.

El proceso de evaluación seguido y fundamentado en el modelo pedagógico de la Universidad de Boyacá, se constituye en un espacio de aprendizaje colectivo.

RESULTADO DE LA EXPERIENCIA

Dentro de la experiencia y la autoevaluación realizada con los estudiantes, refieren buenos resultados en cuanto a la temática, debido a que se combinan diferentes estrategias de aprendizaje que involucran el trabajo en equipo.

Es indispensable que los estudiantes del programa de Bacteriología y Laboratorio Clínico conozcan las patologías producidas por hongos, puesto que deben desarrollar competencias en el diagnóstico de las mismas, experiencias que serán útiles en el momento de atender pacientes reales.



CONCLUSIONES

El procesamiento de la información en este tipo de actividades demuestra que el conocimiento se adquiere recordando cómo ser niños de nuevo aplicando pedagogías que coadyuven a la adquisición de dichos conocimientos.

Con la generación de nuevas metodologías de aprendizaje, se genera en el estudiante una mayor motivación por las temáticas abordadas en la asignatura, y el desarrollo de competencias comunicativas para interactuar de una manera dinámica y fluida dentro del contexto laboral, con colegas y pacientes.

Se logra construir un aprendizaje en colaboración, gracias al trabajo grupal exigido en esta estrategia puesto que se aprende a comunicarse a través del lenguaje corporal, gestual, vencer la timidez, jugar, y sobre todo divertirse. Es una actividad muy creativa, donde se van a combinar muchos juegos, técnicas y dinámicas; no se trata de aprender un papel teatral, si no de utilizar el dramatizado como recurso que le permita al estudiante aprender - jugando y además divertirse haciéndolo.

Considero la experiencia como exitosa, dado que a través del desempeño académico y evaluativo de los estudiantes se desarrollan herramientas que les permiten interrogarse por los problemas de pacientes que padecen patologías micóticas, las actividades lúdicas han permitido que los estudiantes de bacteriología reconozcan, comprendan y relacionen el conocimiento de la asignatura.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arenas Guzmán, R. (2014). *Micología médica ilustrada* (5a. ed.). México: McGraw-Hill.
- Koneman, E. W., & Roberts, G. D. (2000). *Micología: práctica de laboratorio*. (3era. ed.) Buenos Aires, Argentina: Médica Panamericana.
- Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (2006). *Desarrollo a escala humana. Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. (3era. ed.) Barcelona. España: Icaria.
- Morin, E. (2007). *El método*. Corina Raddaello.
- Restrepo, A. (2003). *Fundamentos de Medicina, Enfermedades Infecciosas* (6a. ed.). Medellín, Colombia: Corporación para investigaciones biológicas.
- Spanbauer, T. (1997). *El hombre que se enamoró de la luna*. El Aleph.