

EL JUEGO DE LAS LOMBRICES (1 hora)

Objetivos:

- Entender el ciclo de vida de las lombrices y cómo romperlo

REGLAS:

1. Cada jugador escoge un huevecillo de papel (áscaris, tricocéfalo, strongyloides, solitaria o uncinaria). Hasta 5 personas pueden jugar (más si juegan en parejas).
2. Cada jugador tira un dado. El jugador que saque el número más grande empieza el juego.
3. El primer jugador tira el dado y mueve su huevecillo de acuerdo con el número que salga.
 - Los áscaris, tricocéfalo y solitaria empiezan por la mano (porque entran al cuerpo por las manos sucias que van a la boca).
 - El strongyloide y uncinaria empiezan por los pies porque la larva entra el cuerpo por los pies.
4. El jugador sigue las instrucciones de la casilla en la cual cae y pasa el turno al jugador siguiente.



El objetivo es que su lombriz logre reproducirse, y sacar huevecillos a la tierra.

Jugamos desde el punto de vista de las lombrices para entender mejor su ciclo de vida, cómo se reproduce, cómo se trata, etc.

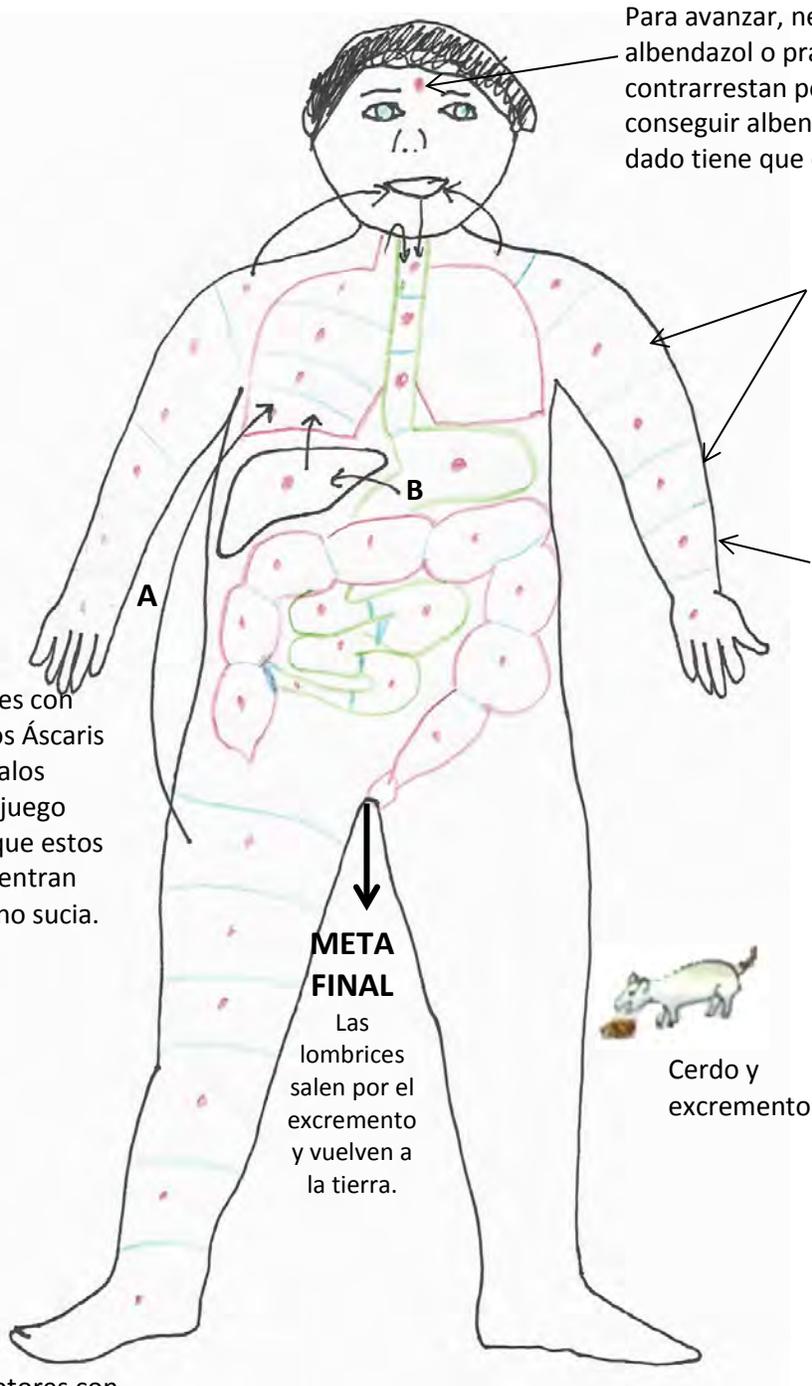
MATERIALES NECESARIOS:

Para su actividad:	✓
Los huevecillos de lombrices (vea pág. 75 en esta Guía)	
El dibujo del niño reproducido sobre una cartulina grande con instrucciones escritas en cada casilla	
Un dado por equipo	
Las páginas sobre lombrices y parásitos, pág. 49 hasta la pág. 69 en esta Guía	
Manual del promotor, lombrices y parásitos , páginas 21 a 24, y las páginas sobre medicamentos 47 a 50	

NOTA

Aproveche del juego para repasar los ciclos de vida, los tratamientos y cómo prevenir infección de las diferentes lombrices. Pregunte, por ejemplo: ¿Por qué los Áscaris tiene que pasar por los pulmones y el tricocéfalo no? ¿Por qué avanza 2 pasos el strongyloides y la uncinaria si los niños andan descalzos? ¿Por qué la solitaria avanza al cerebro si los cerdos están sueltos?

Ejemplo de un dibujo para jugar el “juego de las lombrices”



Para avanzar, necesitas las medicinas albendazol o prazicuantel. Estas contrarrestan posibles ataques. Para conseguir albendazol o prazicuantel el dado tiene que caer en 2 o 6.

En algunas casillas, escriba unas “trampas,” para obstaculizar el ciclo de desarrollo de los huevecillos (por ejemplo: “El niño se lavó las manos, dé 2 pasos por atrás.”)

Y en otras casillas escriba “ayudas” para ayudar a las lombrices a avanzar (por ejemplo, “El niño comió carne cruda, avance de 3 casillas.”).

Promotores con huevecillos Áscaris y Tricocéfalos inician su juego aquí, porque estos parásitos entran por la mano sucia.

Los promotores con huevecillos Strongyloides y Uncinarias inician su juego aquí, porque estos parásitos entran por el pie.

META FINAL
Las lombrices salen por el excremento y vuelven a la tierra.

Cerdo y excremento



Juego de las Lombrices, Colombia

La **Letra A** representa el camino del strongyloides y la uncinaria, desde que entran al cuerpo por el pie descalzo, pasando por la vena cava directo al pulmón.
 La **letra B** representa el camino de los Áscaris, pasando de la boca al intestino delgado, al hígado, al pulmón y de regreso al esófago.

Ejemplos de lo que se puede apuntar en las casillas. Usted debe adaptar las trampas según las lombrices más comunes en su región.

- En general, las manos y los pies tienen trampas o “avances” de tipo sanitario (por ejemplo: “Los niños no se lavan las manos: avanza su huevecillo 2 pasos,” o “Los niños usan las letrinas: Regresa a la casilla de la mano.”).
 - Los órganos tienen trampas o avances de tipo curativo (ejemplo “El niño tomó albendazol: la uncinaria y los áscaris regresan a la boca”)
 - Se pueden repetir las trampas si se quiere
1. Los niños no se lavan las manos: avanza su huevecillo 2 pasos.
 2. Los niños usan las letrinas: Regresa a la casilla de la mano
 3. Hay animales en las casas. Avanza de dos pasos.
 4. Todos usan letrinas. Regresa a tierra
 5. El niño toma agua del río, avanza de 3 pasos.
 6. Llega agua entubada en la comunidad. Regresa de 4 pasos
 7. La carne la cocinaron bien. Regresa 2 pasos
 8. El niño comió carne cruda: la solitaria avanza hasta la casilla de la boca
 9. Los cerdos están sueltos: la solitaria avanza al cerebro
 10. Las larvas provocan tos, las ascaris avanzan de 3 pasos.
 11. El niño tomó albendazol. La uncinaria vuelve a la tierra. La ascaris vuelve a la tierra.
 12. El niño tomó praziquantel: la solitaria regresa a la casilla de la mano
 13. El niño tomó mebendazol, el tricocéfalo y la uncinaria regresa a la tierra
 14. El niño tomó albendazol: las uncinarias y áscaris regresan a la boca, el tricocéfalo sigue
 15. El niño tomó mebendazol. El tricocefalo y la uncinaria regresan a la tierra, la ascaris regresa al pulmón.
 16. El niño tomó piperazina. La ascaris regresa al pulmón
 17. Adoptan letrinas para niños. La uncinaria regresa a la tierra.
 18. Hay agua entubada en la comunidad. Los Strongyloides regresan a la tierra
 19. Los niños caminan descalzos: uncinaria y strongyloides avanzan 2 pasos
 20. Los niños no usan las letrinas, la uncinaria avanza de 3 pasos.

HUEVECILLOS PARA FORMAR GRUPOS DE ESTUDIO (ver actividad pág. 47 en esta Guía) O
PARA JUGAR AL JUEGO DE LAS LOMBRICES (pág. 72)

