



TÍTULO
SERGIO Y LA HISTORIA DE LA MEDICINAS

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El desobediente Sergio enferma y es atendido por un médico. Cuando se cura, organiza un festín con sus amigos donde todos consumen grandes dosis de medicinas con sabor dulce. Naturalmente, todos caen enfermos. El médico les hace beber medicinas con un sabor desagradable, para evitar que en lo sucesivo los pequeños "jueguen" con los medicamentos.

Hace muchos años, en lo alto de una montaña, vivían felices varias familias en una pequeña aldea escondida en medio de enormes rocas y gigantescos peñascos. La vida era agradable porque todos se ayudaban entre sí y se repartían las tareas, como la caza, la pesca en el río y la agricultura. Su forma de vida era tan sana que casi nadie se ponía enfermo. Comían alimentos sanos, dormían lo suficiente y se abrigaban cuando hacía frío. Si alguien caía enfermo, bastaban unas horas de reposo para que su salud se recuperara.

Pero Sergio se aburría. Era un niño listo pero inquieto; no le gustaba estar mucho tiempo haciendo la misma cosa, ya fuera cuidar del ganado, plantar semillas o recoger alimentos. Su madre trataba de educarle en la paciencia, el trabajo y la ayuda a los demás. Pero a Sergio sólo le gustaba nadar y gastar pequeñas bromas.

Un día decidió esconderse para dar un susto a todos. Se alejó de la aldea, bajando la montaña. ¡Qué divertido sería cuando le buscaran! ¡Y qué gracioso sería cuando apareciera de repente!. Pero una gran tormenta oscureció el día. Las negras nubes no le dejaban ver lo que había más allá de dos pasos de distancia, y la lluvia le calaba hasta los huesos. Em-

pezó a estornudar y a tiritar, pero como no sabía qué le estaba pasando, se asustó mucho.

Sergio, perdido en la montaña, siguió un camino que le llevó directamente a la entrada de un pueblecito del valle, donde pudo por fin pedir ayuda. Una buena mujer le llevó a la casa de un señor que llevaba una bata blanca y al que la mujer llamaba "doctor". El niño se sentía tan débil que no pudo decir nada. El "doctor" le puso un objeto extraño debajo del brazo (era un tubo fino de cristal) y unos minutos después se lo quitó, mirándolo muy serio. Después le pidió que abriera la boca y dijera "Aaaaah". Por último le dio a beber un líquido dulce y agradable.

-Con esto te curarás. ¿De dónde vienes, niño?- preguntó el señor.

Pero Sergio no quiso revelar el secreto de la aldea escondida. Se hizo el dormido, y le dejaron solo. Aprovechando la situación, el niño se escapó por la ventana no sin antes coger varios botes llenos de líquido y un montón de hierbas raras.

La tormenta había desaparecido, y el niño escaló la montaña hasta llegar a su aldea. Su madre le recibió medio aliviada, medio enfadada. Cuando le preguntaron qué le había pasado, Sergio sólo quiso decir que se había perdido en la montaña por culpa de la tormenta.

Al día siguiente, muy emocionado, el niño buscó a sus amigos y les reunió en un escondite secreto. Allí les contó su aventura; para demostrar que no mentía sacó de una bolsa los frascos y las hierbas. Como les había hablado de lo dulce que sabían las bebidas, los niños se dieron un festín: todos bebieron grandes bucheros del líquido y masticaron las hierbas. Al cabo de un rato, empezaron a vomitar y se fueron a sus casas con dolor de estómago.

Los mayores no sabían qué hacer; nunca habían visto a nadie con esos dolores, ni podían entender por qué vomitaban. Pensaron que se estaban

muriendo, y la tristeza llenó los corazones de los asustados padres, que decidieron reunirse en asamblea. El más anciano dijo que montaña abajo había un pueblo, y quizá podrían pedir ayuda. Tras mucho dudar, dos adultos fueron al pueblo de noche, encontraron la casa del médico y le contaron lo sucedido. El buen doctor les acompañó a lo alto de la montaña, pero antes preparó varias pociones, a las que añadió unas gotas de vinagre y el jugo de unas extrañas plantas.

Ya en la aldea, el médico hizo tragar a los niños el brebaje, que tenía un sabor espantoso. Al terminar su tarea, el doctor se reunió con los adultos, y les entregó varias plantas, enseñándoles a cocerlas para hacer distintos brebajes que curaban, y a los que llamó "medicinas", pero les advirtió que nunca debían estar al alcance de los niños. Les explicó que debían tomarlas únicamente cuando cayeran enfermos. También les dijo que había añadido plantas de sabor fuerte y amargo para que los niños no quisieran beberlas. Después se marchó, recibiendo el agradecimiento de los mayores.

Cuando se recuperó, Sergio tuvo que contar toda la verdad, recibiendo un castigo por ello.

Y aquí termina la historia de un niño desobediente, un médico amable... y la razón por la que muchas medicinas tienen un sabor desagradable.

Sergio y la historia de las medicinas

[Cuento creado por Luis Salarich para el Banco de Herramientas]

REFERENTE TEÓRICO: los medicamentos son sustancias que sirven para curar enfermedades pero de las que no se debe abusar. Debemos utilizarlas cuando el médico las recete y evitar la automedicación, ya que además de ser peligroso puede restar eficacia al medicamento ingerido. Las medicinas siempre estarán fuera del alcance de los niños y los adultos serán modelos a seguir en su adecuado uso.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento, el educador transmitirá a los niños que las medicinas son necesarias pero que los adultos serán los que controlen su uso a partir de los consejos del médico. Ellos nunca deberán "jugar" con los medicamentos. A través de una dinámica, el profesor tratará de que los niños indaguen sobre los síntomas que pueden indicar enfermedad o daño y qué hacer en caso de detectarlos (en el mismo o en otros). Con un juego los niños aprenderán a cuidarse unos a otros por medios naturales a su alcance como el masaje.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento al grupo de alumnos y a continuación se formulan **preguntas para estimular la implicación** de los niños y para centrar el diálogo en torno a la precaución en el uso de los medicamentos.

- *¿Qué le pone bajo el brazo el señor de la bata blanca a Sergio?; ¿Para qué sirve?; ¿Alguien sabe cuál es la temperatura normal de un ser humano sano?*
- *¿Es cierto que cuanto peor sabe una medicina más peligrosa es?.* [No es cierto. Son muchos los niños que asocian mal sabor con mayor riesgo, y entienden equivocadamente que las medicinas dulces son inocuas].
- *Si un niño tiene fiebre y el médico le ha recetado una medicina ¿tú puedes tomar la misma cuando tengas también fiebre?.* [La respuesta debe ser clara: NO. Muchos adultos se auto-medican a partir de la forma en que otros se curan y esto es algo que tenemos que trabajar desde que los niños son pequeños].

2ª Fase

El educador pide a los alumnos que enumeren los errores de Sergio en el cuento. Los niños responderán, y sus aportaciones se anotarán en la pizarra.

Se solicita a los alumnos que mencionen distintos síntomas de estar enfermos o posibles daños corporales ocasionados por lesiones o accidentes. En

un segundo momento, se les invitará a señalar qué deben hacer en cada caso. Se utilizará el modelo de la **"tormenta de ideas"**, es decir, los alumnos hablarán espontáneamente y a continuación el profesor, con ayuda del grupo, discriminará lo correcto de lo erróneo.

Síntomas: dolor de estómago, de cabeza, de garganta, etc.; vómitos; diarrea; mareos; heridas de cualquier tipo aunque no sangren [importante que se resalte, pues aún sin sangrar se corre riesgo de infección]; caídas que produzcan impacto en la cabeza [los niños deben saber que a veces los daños aparecen más tarde]; sensación de calor (probable fiebre), etc.

Acciones a emprender: avisar a un adulto [en todos los casos]; hacer sentar o tumbar al herido o enfermo mientras llega la ayuda adulta; no dar de beber o comer al niño; tranquilizarle y estar a su lado; abstenerse de darle cualquier medicamento que pudiera estar a su alcance.

3ª Fase

Se invita a los niños a participar en un **juego**: deberán imaginar que sus manos son mágicas, capaces de curar cualquier enfermedad.

1ª Fase: El educador divide el grupo-clase en parejas de alumnos. Todos se sentarán en el suelo. En cada pareja, un niño se sitúa detrás del otro y le da masajes suaves, empezando por la coronilla, y descendiendo por la nuca, el cuello y la espalda. El educador modelará el masaje con un alumno para que los demás aprendan. Los masajes se pueden dar con la palma de las manos o las yemas de los dedos.

2ª Fase: Se forman filas de cuatro alumnos. La forma de selección de los subgrupos puede realizarse de forma lúdica; por ejemplo: un niño lanza al aire un balón. El que lo recoja lo lanza de nuevo al aire, y así sucesivamente hasta completar el número. Cada niño "masajeará" al de delante.

3ª Fase: Todo el grupo formará una única fila.

Al finalizar el juego se pedirá a algunos alumnos que comenten qué han aprendido de la actividad.