

RESUMEN

El objetivo del estudio fue evaluar una herramienta lúdica para ser utilizada como instrumento de aprendizaje acerca de la Equinococosis Quística en niños de nivel primario. Para ello se elaboró un juego con las siguientes características generales: las instrucciones, 32 tarjetas (16 tarjetas con preposiciones positivas y negativas y 16 tarjetas con preguntas), un tablero con 60 casillas de los cuales hay siete casilleros de color verde (correspondientes a las tarjetas de preposiciones) y siete (07) casilleros de color anaranjado (correspondientes a las tarjetas de preguntas), seis imágenes que muestren prácticas positivas (03) y negativas (03). Los evaluadores fueron dos (02) profesionales Médicos Veterinarios, dos (02) educadores, un psicólogo y una comunicadora social. Se entregaron a los expertos una copia del juego y documentos para la evaluación de los objetivos y elementos del juego (tablero, instrucciones y tarjetas). Para comprobar la validez de contenido a través del juicio de expertos, sobre las respuestas obtenidas se aplicó el coeficiente “V” de Aiken. La evaluación de objetivos de la herramienta lúdica y el tablero, tarjetas e instrucciones fueron evaluados favorablemente por los expertos alcanzando un “V” de Aiken de 0,83 y 0,89 respectivamente lo que correspondió a un resultado aceptable. Tras las modificaciones realizadas y con la opinión favorable de los evaluadores, se considera que la herramienta lúdica puede ser utilizada en niños para el grado de educación primaria para el que fue diseñado.

Palabras claves: Equinococosis, herramienta lúdica, zoonosis, educación sanitaria