

Buscando Remedio: uso racional de medicamentos a través del cine comunitario

Luisa María Mendieta Chaparro¹
Geny Carolina Silva Carrillo²
Aura Cristina Restrepo Sierra³

Resumen

En este documento se muestran los resultados del proyecto de investigación “Buscando Remedio”, donde se diseñó y ejecutó una intervención educativa en torno al uso racional de medicamentos en estudiantes de una Institución Educativa Distrital de la ciudad de Bogotá D.C. Además, se hace un recuento de los antecedentes prácticos y los fundamentos teóricos del proyecto. Por otra parte, se relata el proceso para el diseño y la ejecución de la intervención. Como resultado, la intervención aplica una metodología donde se aprovechan las herramientas del cine comunitario y del aprendizaje basado en el juego para transmitir mensajes relevantes en materia de salud pública, así como conocimientos técnicos y prácticos de una forma sencilla. Los estudiantes demostraron estar más receptivos a aprender sobre el uso racional de medicamentos, asumiendo un rol activo en la creación de cuatro cortometrajes y divulgando dicha información en la red social Instagram, como uno de los medios de información frecuentado por sus pares.

Palabras clave: política de la salud, uso racional de medicamentos, filmación, educación sanitaria, cine comunitario.

¹Universidad Nacional de Colombia,
(Bogotá) Colombia.
Correo electrónico:
Immendietac@unal.edu.co

Como citar: Mendieta Chaparro, L. M.,
Silva Carrillo, G. C., & Restrepo Sierra, A.
C. (2024). Buscando Remedio: divulgando
el uso racional de medicamentos a través
del cine.. *Educación y Ciencia*, 28, e17485.
[https://doi.org/10.19053/uptc.0120-7105.
eyc.2024.28.e17485](https://doi.org/10.19053/uptc.0120-7105.eyc.2024.28.e17485)

Historia del Artículo

Recibido: 16/Abril/2024

Revisado: 24/Junio/2024

Aprobado: 24/Agosto/2024

Publicado: 16/Septiembre/2024



Seeking for Remedy: rational use of medicines through community cinema

Abstract

Here are the results of the research project “Buscando Remedio,” which designed and implemented an educational intervention on the rational use of medications in students of a District Educational Institution in Bogotá D.C. The article recounts the practical background and theoretical foundations of the project, as well as the process for designing and executing the intervention. The intervention utilized a methodology that harnessed the tools of community cinema and game-based learning to convey relevant public health messages and technical knowledge in a straightforward manner. As a result, students were more receptive to learning about the rational use of medications, taking an active role in creating four short films and disseminating the information on Instagram, one of the social media platforms frequented by their peers.

Keywords: Health policy, Medicines, Film making, Health education, community cinema.

Introducción

Durante los últimos años se han presentado grandes retos para la formación de estudiantes en las aulas de las instituciones educativas colombianas. Uno de los temas de creciente interés, que no es abordado por los lineamientos curriculares de las escuelas del país (MEN, 2018), pero que hace parte de la cotidianidad de toda la comunidad educativa, tiene que ver con el papel de los medicamentos en la salud de los estudiantes, así como la circulación de información en redes sociales, que puede determinar un uso racional o irracional de estas tecnologías.

La irrupción de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), el creciente interés de los adolescentes por las redes sociales, especialmente en los grados de educación media que abarcan entre los 15 y los 17 años, y la dificultad para encontrar información clara, precisa y verificable sobre el uso adecuado de los medicamentos, inspiró el proyecto de investigación “*Buscando Remedio: formación de divulgadores en torno al uso racional de medicamentos*”. Este proyecto fue formulado con el propósito de divulgar información sobre el tema, así como inspirar a los estudiantes a compartir dicha información con sus pares. Este artículo describe los detalles de esta intervención educativa para permitir su replicación y mejoramiento en futuras intervenciones.

El primer lugar, se crearon y llevaron a cabo cinco sesiones para todos los estudiantes de décimo grado, de la jornada de la tarde en el Colegio El Salitre – Suba, Institución Educativa Distrital (IED) (Sede A). Las principales preocupaciones relacionadas con el uso irracional de medicamentos en las escuelas y la importancia

de adquirir prácticas diarias que fomenten su uso racional fueron abordadas durante las intervenciones. Para comunicar los mensajes fundamentales de las sesiones, se crearon y llevaron a cabo tres talleres de cine comunitario. Por último, los estudiantes presentaron los productos que habían creado a la comunidad educativa en dos sesiones de socialización.

Figura 1

Instalaciones del Colegio El Salitre – Suba IED (Sede A).



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Antecedentes y marco teórico

Uso racional de medicamentos como asunto de salud pública

Los medicamentos tienen un estatus doble en nuestra sociedad debido a su naturaleza. Por un lado, las tecnologías que son esenciales para mejorar la salud, como prevenir, diagnosticar, tratar o aliviar enfermedades y sus síntomas (National Cancer Institute, 2011). Por otro lado, hablamos de bienes que se distribuyen y comercializan a través de un mercado descentralizado en el que participan varios actores.

La salud pública e individual están afectadas por este doble estatus. Garantizar que las personas tengan acceso adecuado y oportuno a estos productos es fundamental a nivel público, mientras que a nivel privado, es necesario que las personas adopten prácticas para racionalizar su uso, lo cual ayuda a mejorar estas condiciones de acceso.

Así las cosas, el Uso Racional de Medicamentos (URM), es un escenario en donde “los pacientes reciben una medicación apropiada para sus condiciones clínicas, en dosis acordes con sus necesidades individuales, por un periodo adecuado de tiempo, al menor costo posible para ellos y para su comunidad” (Kar et al., 2010, p. 11).

El ámbito privado también está influenciado por este concepto que surge del ámbito público¹, destacando la importancia de disponer de medicamentos asequibles y accesibles. No obstante, a través de guías de práctica clínica que orientan la prescripción y dispensación de medicamentos, las diversas iniciativas y recomendaciones del gobierno han enfocado sus intervenciones hacia los intermediarios.

Por ejemplo, el Convenio Hipólito Unanue (2015), emitido por el Organismo Andino de Salud, propone usar el sistema educativo para incorporar una perspectiva fundamental del URM, en la educación de estudiantes de pregrado y posgrado en Ciencias de la Salud. Sin embargo, no se considera el potencial de los escenarios que la educación básica y media ofrece para fomentar estas prácticas en la vida diaria.

Se ha demostrado que fenómenos asociados con una baja alfabetización en salud (como el sobreconsumo, la falta de adherencia terapéutica o el uso erróneo de los medicamentos), contribuyen a que menos de la mitad de los pacientes prescritos usen su tratamiento según las pautas establecidas (Holloway et al., 2013; Huarte-Royo y Moranta-Ribas, 2021). A esta situación se suman alarmantes reportes de intoxicaciones provenientes de las instituciones educativas colombianas, donde estudiantes están expuestos a ciertos medicamentos no prescritos cuyo uso irracional puede representar un alto riesgo para la salud y la vida. Así, algunos medicamentos como el sildenafil (RTVC Noticias, 2022), el clonazepam (Vanguardia, 2019) o el lorazepam (Fernández y Perilla, 2011) son usados frecuentemente con fines recreativos, llegando a reportarse casos de abuso con graves consecuencias para la salud de sus usuarios.

La intervención educativa en el uso de medicamentos en estudiantes de secundaria ha demostrado ser efectiva para mejorar el conocimiento general acerca de la salud y los medicamentos (Castillo et al., 2001), así como fenómenos como la automedicación y los peligros relacionados con su uso recreativo (Maldonado et al., 2007). Un conjunto de iniciativas, como las siguientes, tienen como objetivo fomentar prácticas éticas en el consumo de medicamentos mediante la implementación del URM, en los contextos de la educación básica y media.

¹ Fue formulado durante la Conferencia de Expertos sobre Uso Racional de los Medicamentos, organizada por la Organización Mundial de la Salud y celebrada en Nairobi, Kenia en 1985 (OMS, 1985).

Figura 2*Señales y síntomas de infecciones de transmisión sexual.***Nota:** Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Salud y medicamentos desde el aula: precedentes latinoamericanos

Las historias como herramientas para la educación en salud

Para comunicar mensajes precisos sobre el uso adecuado de medicamentos particulares, algunos de los métodos más significativos del URM desde el aula han usado la narrativa y las historias como herramientas. Las iniciativas enfocadas en el uso de antibióticos, como la amoxicilina (Elisbet y Granados, 2018), enfrentan el desafío de explicar a un público no experto, la problemática de su uso inadecuado y las prácticas que se deben seguir para usarlos de manera racional. Así, se han propuesto intervenciones educativas para estudiantes de primaria y secundaria, con el propósito de transmitir los mensajes fundamentales de la sesión mediante la creación de cómics y la narración de historias (Dandolini et al., 2012).

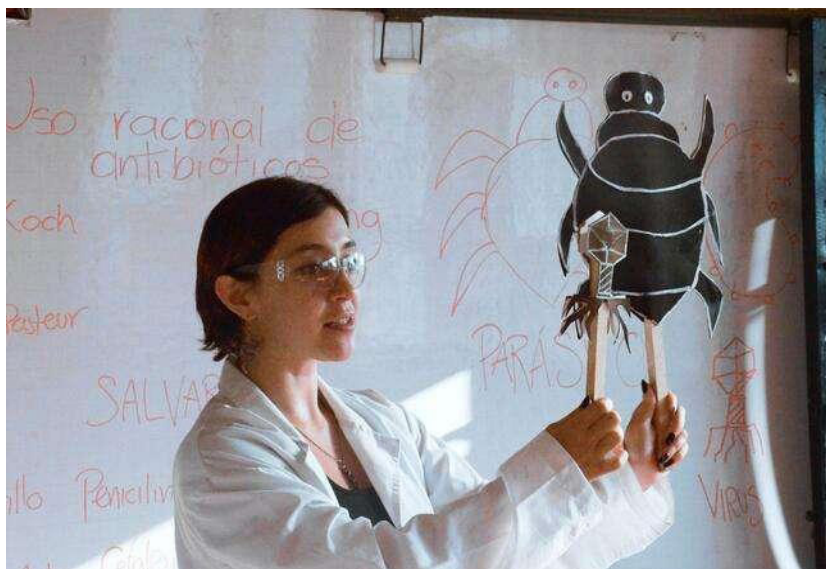
El conocimiento de la población sobre el medicamento, la frecuencia de uso, la identificación de reacciones adversas y la búsqueda de información verificada para guiar las decisiones del paciente, han cambiado un año después al evaluar el impacto de estas intervenciones (Maldonado et al., 2007). El uso de herramientas narrativas para comunicar toda esta información fue fundamental para alcanzar los objetivos de aprendizaje en estos antecedentes, ya que permite identificarse y empatizar con personajes y situaciones sobre las cuales se pueden transmitir mensajes claros acerca de las prácticas diarias.

Herramientas para la docencia en intervenciones sobre salud

Otro antecedente directo para la estructuración del programa fue el proyecto titulado “Experiencia piloto en Nicaragua para la introducción del tema salud y medicamentos en el currículo de educación secundaria en América Latina”, liderado por AIS-Nicaragua² y el Colectivo de Mujeres de Matagalpa. Esta iniciativa buscaba ofrecer al personal docente de las instituciones educativas nicaragüenses ideas, metodologías y dinámicas para facilitar el abordaje de temas generales relacionados con la salud y los medicamentos. Del proyecto resultó una guía para docentes titulada “¿Cómo trabajar temas de salud y medicamentos desde el aula?” (AIS-Nicaragua y Colectivo de Mujeres de Matagalpa, 2010).

Figura 3

Diferencias entre virus, bacterias y parásitos: uso de antibióticos.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Base teórica de la intervención

Para el diseño y la implementación de las sesiones, se estableció un enfoque de aprendizaje basado en el juego. El proyecto, sin embargo, investigó las oportunidades que brinda el cine comunitario para difundir elementos particulares del URM y compartir con un grupo de estudiantes conceptos fundamentales de filmación y narrativa audiovisual, utilizando la familiaridad de los mismos con diversos medios digitales.

² Asociación Acción Internacional por la Salud – Nicaragua.

Aprendizaje basado en el juego: juego dirigido y juego mutuamente dirigido

El aprendizaje basado en el juego, cuando se aplica al contexto del aula, suele contraponerse a la instrucción directa del docente. Aunque estos dos conceptos no son excluyentes, sí cuentan con diferencias que determinan el diseño de las dinámicas que guiarán al estudiante a lo largo de las sesiones. Por un lado, en la instrucción directa, es el docente quien está al mando de la situación de aprendizaje y quien dirige la lección. Esta dinámica unilateral es el corazón de una sesión magistral³, donde el docente comunica, construye modelos y demuestra la habilidad o el conocimiento que debe enseñar a sus estudiantes (Baumann, 1983).

Por otro lado, las estrategias basadas en el juego, suelen ser bilaterales, ya que fomentan la retroalimentación de los estudiantes y los alientan a participar en dinámicas lúdicas. El maestro las utiliza como herramientas de apoyo para transmitir las lecciones de la sesión o evaluar el conocimiento adquirido (Calayud-González, 2021). Para brindar esas oportunidades de aprendizaje, las estrategias de juego guiado se usaron como base para la intervención de este proyecto.

Es posible que este tipo de juego guiado sea dirigido o mutuamente dirigido. El maestro establece las premisas y las reglas del juego dirigido, asumiendo el control para que los estudiantes participen con base en estas pautas. Por otro lado, en el juego dirigido mutuamente, tanto el maestro como los estudiantes trabajan juntos para crear las dinámicas; sin embargo, el maestro no intenta controlar su desarrollo o finalidad (Danniels y Pyle, 2018). Por tal razón, se crearon las sesiones para que las dinámicas de juego dirigido de las primeras sesiones se transformaran en dinámicas de juego mutuamente dirigido.

Figura 4

Explicación sobre resistencia antimicrobiana



³ De acuerdo con Baumann (1983), la instrucción dirigida es la etapa más importante de una estrategia instructiva. Las etapas de la estrategia descrita por él consisten en (a) Introducción, (b) Ejemplo, (c) Instrucción dirigida, (d) Aplicación dirigida por el docente, y (e) Práctica independiente.

Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

El cine comunitario como herramienta para la educación en salud

La colaboración de una comunidad para la creación y producción de obras audiovisuales, es el enfoque del cine comunitario. El cine comunitario se centra en contar historias que reflejan las realidades, preocupaciones y experiencias de una comunidad, ya sea geográfica, cultural o socialmente definida. Esta es la diferencia entre el cine comercial y el cine de autor (Montoya, 2016).

El cine comunitario busca involucrar a la comunidad en todas las etapas del proceso cinematográfico, desde la concepción de la historia hasta la producción y distribución. A menudo, se usan talleres, grupos de trabajo y otros métodos participativos para capacitar a los miembros de la comunidad en técnicas de filmación, edición y narrativa audiovisual.

Las imágenes, no solo transmiten emociones y pensamientos, sino que también pueden servir como una herramienta poderosa para el aprendizaje. Es un medio para moldear la percepción del mundo, transmitir mensajes y comunicar ideas. Esta comprensión más amplia nos hace valorar su importancia en la cultura y cómo las interactuamos en nuestra vida diaria. Pues el lenguaje audiovisual tiene el potencial de generar un vínculo entre el objeto y el acto de mirar, el cual “involucra lo sensorial, lo afectivo y lo cognitivo como vías de acceso al conocimiento” (Svensson, 2013, p. 6).

El ejercicio de producir cortometrajes teniendo completa libertad creativa y narrativa, es también un ejercicio filosófico y de resistencia, pues allí “el cine se sitúa en el ámbito ético y político, no simplemente en el ámbito estético” (Zunino, 2020, p. 73). Estas producciones tienen “un lenguaje propio que no ha sido predeterminado por otros ya existentes, y pretende cumplir en la sociedad la función de representar políticamente a colectividades marginadas, poco representadas o ignoradas” (Gumicio-Dragón, 2014, p. 9). Así, es clara la conexión del audiovisual comunitario y popular con las producciones realizadas por colectivos de mujeres, jóvenes, campesinos y, en general, poblaciones vulnerables en contextos particulares.

Estas producciones audiovisuales no solo son manifestaciones políticas, sino también una reafirmación de identidad que busca impactar en quienes las ven a través de narrativas que se mueven entre lo individual y lo colectivo, “confrontando así representaciones que tienden a homogeneizar la diferencia” (Cabrera-Ardila, 2022, p. 17).

Figura 5

Material: inserto para entender los medicamentos de control especial.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Metodología

Para el desarrollo de este proyecto, se llevó a cabo una intervención educativa en diez sesiones, con el propósito de enseñar a divulgar los aspectos pertinentes de los medicamentos y cómo usarlos adecuadamente en la vida diaria, basándose en los fundamentos mencionados.

Selección de la población objetivo

Esta intervención fue dirigida a 107 adolescentes entre los 15 y los 17 años, pertenecientes al décimo grado. El descubrimiento de intereses para orientar algunas de las actividades curriculares o extracurriculares permite a los estudiantes replicar lo que han aprendido con sus compañeros en los siguientes periodos académicos.

Para seleccionar la IED en la que se llevaría a cabo el proyecto, se priorizó a los grupos vulnerables socioeconómicamente, cuyos niveles de desigualdad y pobreza podrían dificultar el acceso a información acerca del uso de medicamentos en situaciones diarias. El programa fue llevado a cabo en esta institución ubicada en Suba, Localidad 11 de la ciudad de Bogotá D.C., donde el coeficiente de Gini, es superior al promedio nacional (0.56 local vs. 0.52 nacional), lo que indica que existe una gran concentración de la riqueza y de la desigualdad (Secretaría Distrital de Planeación, 2016).

Para identificar las IED de la Localidad 11 - Suba, se emplearon los índices de pobreza multidimensional (Secretaría de Integración Social, 2021), recogidos para

cada una de las Unidades de Planeación Local (UPL) de la ciudad⁴. Los deciles de pobreza censal en la UPL #8 Britalia son particularmente altos, dado que esta es una UPL con vocación tanto urbana como rural. Finalmente, el Colegio El Salitre – Suba IED (Sede A), fue seleccionado al ser el primer colegio de la zona en avalar el proyecto de investigación y en mostrar disposición para apoyar su ejecución.

Figura 6

Vista superior del Colegio El Salitre – Suba IED (Sede A).



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Preparación de las sesiones

Para desarrollar este programa de formación se conformó un grupo interdisciplinario de facilitadores (farmacéuticos, actores de teatro y cineastas) encargados de ejecutar las sesiones y los talleres de creación audiovisual. La puesta en ejecución este programa cumplió los siguientes pasos:

1. Encuesta de diagnóstico inicial

Antes de comenzar con el contenido, las dinámicas y el material necesario para la ejecución de las sesiones, se diseñó una encuesta de **Conocimientos, Actitudes y Prácticas (CAP)**, con el propósito de indagar cómo los estudiantes conciben el uso de medicamentos en su cotidianidad y cuáles son sus prácticas comunicativas en torno al tema (OPS, 2008).

En primer lugar, se determinó cuáles son las principales fuentes de información referentes a las tecnologías en salud que usan y cuán fácil es acceder a ellas. Segundo, se

⁴ Las UPL son subdivisiones territoriales de las localidades en la ciudad de Bogotá, que agrupan diferentes barrios con propósitos de planificación urbana y medición estadística (Secretaría Distrital de Planeación, 2022).

investigó cómo estas fuentes de información definen las costumbres de la población a la hora de consumir medicamentos. Tercero, se identificaron los medios de expresión que los estudiantes estarían dispuestos a emplear para hablar acerca del URM. Los resultados de la encuesta se explican en la sección correspondiente.

2. Plan de trabajo inicial

El plan de trabajo incluyó el contenido de las diez sesiones de la intervención, las cuales se dividieron en tres etapas. Cinco sesiones enfocadas en la instrucción directa y el aprendizaje basado en el juego dirigido, que se desarrollaron con toda la población seleccionada. Tres sesiones usando el juego mutuamente dirigido y las técnicas del cine comunitario, para recopilar los mensajes esenciales de las sesiones y convertirlos en un cortometraje, en talleres dirigidos a 30 estudiantes y, por último, dos sesiones dirigidas a socializar los materiales audiovisuales a la comunidad educativa.

3. Estructuración del contenido y dinámicas de cada sesión

A continuación, se contactaron cinco profesionales farmacéuticos a través de Universidades Aliadas por Medicamentos Esenciales (UAEM Colombia) para llevar a cabo una intervención sobre URM de una hora. Como se detallará más adelante, el contenido inicial de cada sesión se sustentó en una investigación técnica respaldada por una bibliografía, con un límite de 1500 palabras por tema. Adicionalmente, se crearon dinámicas detalladas para la presentación del contenido. Para garantizar la continuidad y la coherencia del programa, el equipo revisó y ajustó estas propuestas. Asimismo, cada tallerista proporcionó un listado de los materiales necesarios para llevar a cabo las dinámicas.

Después de la formulación inicial y estructuración de las intervenciones educativas, Escuela Kiné diseñó dinámicas y juegos interactivos para reforzar el conocimiento sobre el URM y fomentar una experiencia de aprendizaje rica y participativa. Estas actividades incluían juegos de rol, simulaciones y ejercicios prácticos que integraban el aprendizaje técnico con expresiones artísticas como la actuación, la dramaturgia y el *collage*. Al invitar a los estudiantes a explorar estas formas de expresión, se buscaba no solo reforzar la comprensión del contenido, sino también motivar sus intereses artísticos para comenzar un proceso de cine comunitario.

Finalmente, se resumieron los mensajes clave de cada sesión en tres frases, que servirían de inspiración para diseñar tres *stickers* por sesión.

4. Elaboración del material de las sesiones

Con el contenido y las dinámicas iniciales de las sesiones, el equipo de trabajo procedió a elaborar el material necesario para cada una de las diez sesiones del programa de formación. La elaboración de este material implicó las siguientes etapas:

- Con base en la investigación inicial llevada a cabo por cada tallerista, se editó, ilustró y diagramó una cartilla titulada “**Farmanual**”. Este documento es un material bibliográfico destinado a que los estudiantes profundicen en los objetivos de aprendizaje de las primeras cuatro (4) sesiones.
- Con base en las frases que resumen los mensajes clave de cada sesión, se diseñaron 12 *stickers*, acompañados de un código QR que conduce a la cartilla del “**Farmanual**”. Esto con el fin de repartir los *stickers* durante las sesiones, emplearlos como estímulos en las dinámicas planificadas y promover la difusión del material bibliográfico de apoyo.
- Con base en el documento de dinámicas de cada sesión, se prepararon los materiales necesarios para su ejecución, como se detalla en apartados posteriores.

Como resultado de esta etapa de preparación, el equipo de trabajo fue capaz de ejecutar este programa de formación en las tres etapas previstas que se detallan en la sección de resultados.

Resultados

Los resultados serán abordados a partir de las metas propuestas al momento de formular el proyecto de investigación:

1. Estudiantes alcanzados. Las primeras 5 sesiones de divulgación sobre URM beneficiaron a 107 estudiantes. Adicionalmente, se les brindó la opción continuar participando en los talleres de creación audiovisual a un total de 30 estudiantes, a través de un muestreo voluntario, es decir, por elección activa de los participantes debido a su interés personal en las actividades y sus habilidades artísticas.

2. Intervención educativa. Este proyecto dio lugar a una primera versión de una intervención educativa en torno al URM, a través del cine comunitario. El contenido temático de esta intervención se encuentra compilado en la cartilla, la cual recoge los objetivos de aprendizaje, tiempos, las dinámicas y materiales para cada sesión.

3. Cartilla. Se editó, ilustró, diagramó y publicó una cartilla para fundamentar y profundizar el contenido de las sesiones del programa de formación. Esta cartilla vino acompañada del diseño de *stickers* con mensajes relacionados con el URM.

4. Medio de divulgación virtual. Por último, se estructuró una estrategia de manejo para la red social Instagram, debido a su capacidad para difundir videos cortos y su gran popularidad entre los jóvenes. Esta plataforma digital se utilizó como una estrategia complementaria a las socializaciones presenciales.

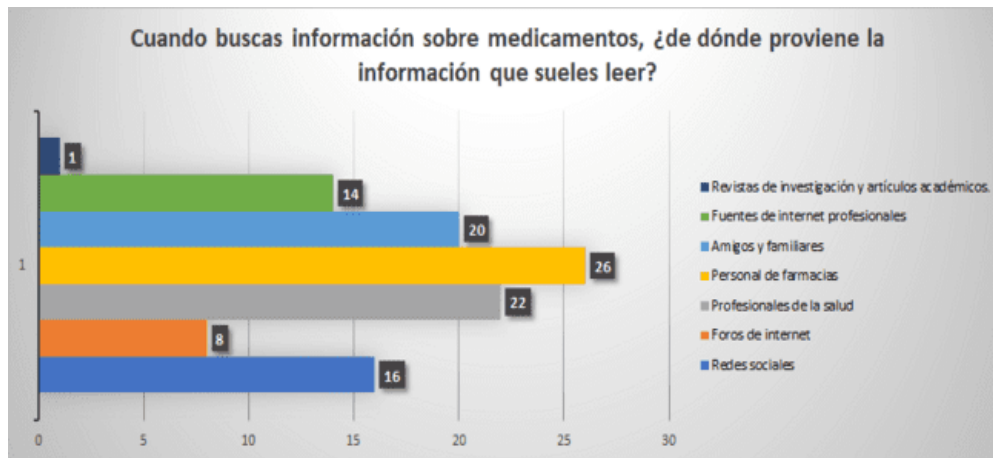
A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

Resultados de la encuesta diagnóstica

A partir de los resultados de una encuesta tipo CAP, la población fue caracterizada de la siguiente manera:

Figura 7

Estadísticas de respuesta a la pregunta 1. Cuando buscas información sobre medicamentos, ¿de dónde proviene la información que sueles leer?

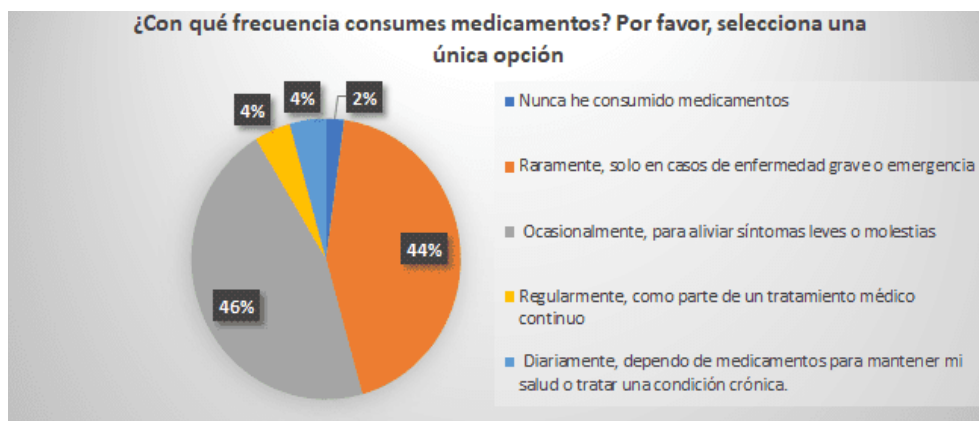


Nota: Elaboración propia con base en la encuesta CAP aplicada.

1. De las 107 respuestas recibidas, el 38 % se enfocó en el uso de medios digitales, como redes sociales, foros de internet o páginas de divulgación en salud, como fuentes de información de medicamentos. La búsqueda de un profesional o técnico en regencia de farmacia corresponde al 44.8 %, mientras que 20 de estas respuestas, es decir, el 18.6 %, se enfocaron en buscar dicha información con amigos o familiares.

Figura 8

Estadísticas de respuesta a la pregunta 2 ¿Con qué frecuencia consumes medicamentos?

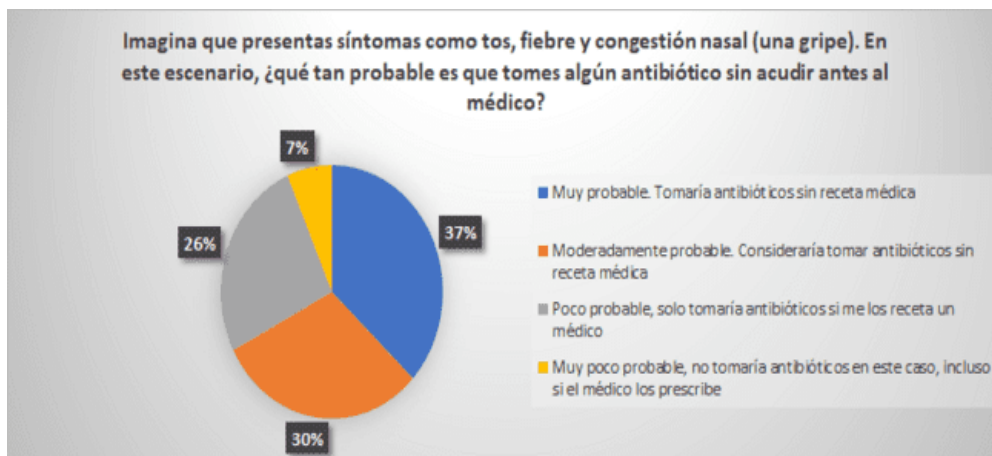


Nota: Elaboración propia con base en la encuesta CAP aplicada.

2. Respecto a la frecuencia con la que consume medicamentos, el 90 % de los encuestados manifestó consumir medicamentos de forma ocasional o raramente, en caso de alguna molestia leve o grave. Por otra parte, el 8 % declaró consumirlos de manera frecuente como parte de un tratamiento para una condición continua o crónica.

Figura 9

Estadísticas de respuesta a la pregunta 3 ¿Qué tan probable es que tomes algún antibiótico sin acudir antes al médico?

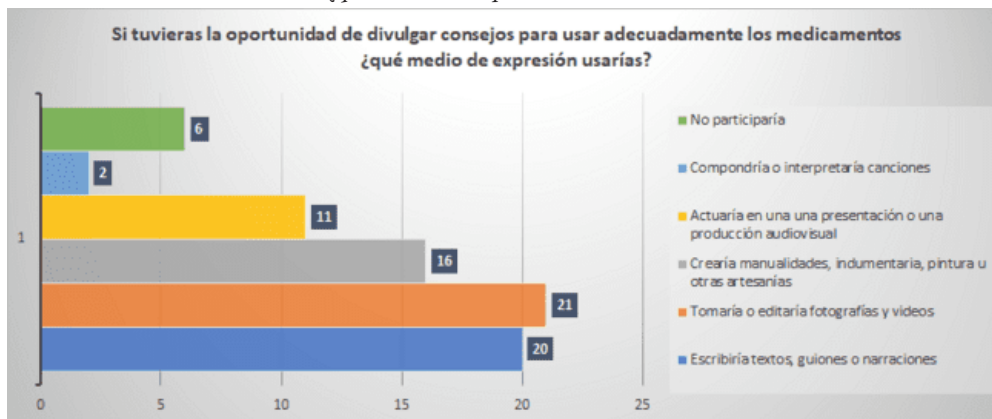


Nota: Elaboración propia con base en la encuesta CAP aplicada.

3. El 67 % de los encuestados afirmó con alta o moderada probabilidad que tomaría antibióticos sin una fórmula médica en un contexto en el que tenían la posibilidad de hacerlo. El 26 % consideró el escenario como poco probable, mientras que el 7 % lo consideró muy poco probable, incluso si existiera una fórmula médica.

Figura 10

Estadísticas de respuesta a la pregunta 4. Si tuvieras la oportunidad de divulgar consejos para usar adecuadamente los medicamentos, ¿qué medio de expresión usarías?



Nota: Elaboración propia con base en la encuesta CAP aplicada.

4. Por último, al momento de divulgar consejos para usar adecuadamente los medicamentos, la mayoría se inclinó por la redacción de textos o historias, así como la toma y edición de fotografías y contenido audiovisual dedicado a la divulgación. Una parte significativa del grupo también se mostró interesado en la creación de indumentaria y manualidades, así como en la actuación o la puesta en escena.

Resultados de la ejecución de las sesiones

Primera etapa: aprendizaje basado en el juego dirigido

1. Sesión 0. Presentación del proyecto y actividad rompe hielo

La presentación del proyecto en su conjunto y del equipo de expositores fue el primer acercamiento con la comunidad educativa. Los facilitadores crearon un *sketch* teatral que presentaba una situación relacionada con el consumo de medicamentos y se presentaba a los integrantes del equipo. Dicho *sketch* se componía de piezas dramáticas cortas de alrededor de cinco minutos, y su principal objetivo era plantear el problema de la falta de métodos de divulgación y comunicación adecuados sobre el uso adecuado de medicamentos, además, despertar el interés en los estudiantes y motivarlos a participar de esta intervención artística.

Finalmente, se aplicó la encuesta de diagnóstico CAP. A partir de esta, se hicieron las modificaciones pertinentes a los programas y el diseño de las sesiones preparado con antelación.

2. Sesión 1. Una introducción al uso racional de medicamentos

Usando un modelo a escala para leer el inserto de un medicamento, esta sesión tenía como objetivo capacitar a los estudiantes en los principios fundamentales del URM. Asimismo, se llevó a cabo una dinámica en la que se presentó un “juego de *match*”, en el que los estudiantes se dividieron en dos grupos y compitieron por relacionar ciertos medicamentos con actividades diarias.

En este juego, se les preguntaba a los participantes, por ejemplo, si la insulina debía conservarse en el congelador o en el refrigerador. El medicamento en cuestión se ajustaba a los hábitos relacionados con un uso adecuado. Los *stickers* creados durante la etapa de preparación fueron entregados como recompensa a aquellos que acertaron. Al conectar el conocimiento teórico con situaciones prácticas y diarias, esta dinámica facilitó la comprensión de conceptos clave de manera dinámica y participativa.

Figura 11

Juego para identificar buenas prácticas en el uso de medicamentos.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

3. Sesión 2. Una introducción al uso racional de medicamentos

Esta sesión presentó el impacto de la Resistencia a los Antimicrobianos (RAM), a través de marionetas que sirvieron para explicar la diferencia entre virus, bacterias y parásitos. Posteriormente, se hizo un *sketch* teatral sobre los antibióticos y su revolucionaria importancia en la medicina moderna. Por último, se llevó a cabo un ejercicio de jalar la cuerda, en el que los estudiantes se dividían en dos grupos: los antibióticos y los microorganismos. Los antibióticos recibían manillas de colores que representaban un antibiótico de uso comercial. Conforme avanzaban las rondas, los microorganismos adquirían a un jugador del grupo de antibióticos como una representación del proceso de la RAM.

Al final, el grupo de antibióticos estaba tan mermado que le fue imposible superar la fuerza de su oponente. De esta manera se presentó el problema de la RAM y se brindaron consejos sobre cómo usar los antibacterianos y antivirales de manera adecuada.

Figura 12

La historia de los antibióticos: representación teatral.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

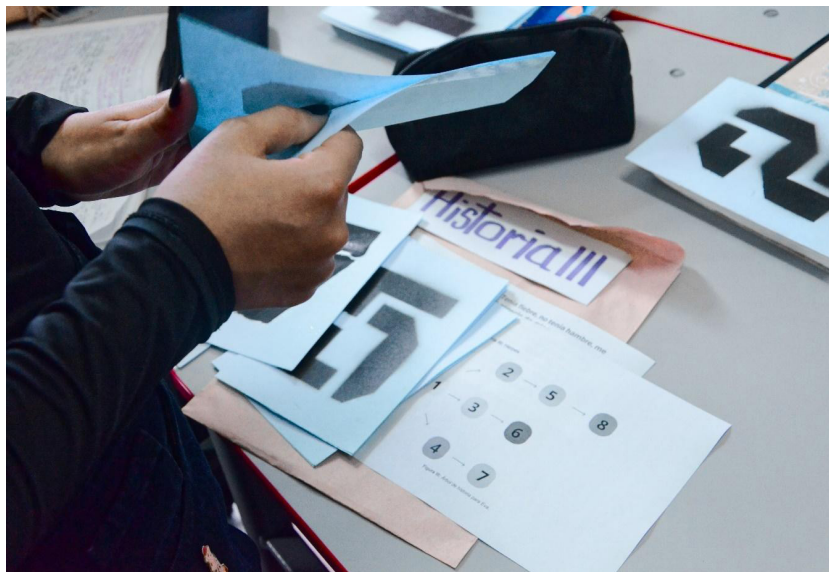
4. Sesión 3. Uso de tecnologías para la salud sexual y reproductiva

El propósito de la tercera sesión fue considerar el URM y las prácticas sexuales seguras. Se abordaron temas como las causas y el impacto de las Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) en la salud poblacional, así como las dificultades relacionadas con el acceso insuficiente a anticonceptivos y otras tecnologías. Para fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico y la toma de decisiones, se usó un juego de tarjetas interactivas para estudiar los componentes fundamentales de una estructura dramática (inicio-nudo-desenlace). En este, los estudiantes pudieron elegir varias vías para el desarrollo de la historia. De esta manera, pudieron interiorizar las posibles causas y efectos del uso adecuado de los medicamentos y el cuidado sexual. Asimismo, se retomaron los mensajes claves y se introdujo el término de prácticas sexuales seguras.

Seguido a esto, los participantes trabajaron en la creación de un muro de mitos y realidades con marcadores, papel kraft o papel periódico. En este muro, debatieron y contrastaron ideas sobre el uso de anticonceptivos, las prácticas sexuales y las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS). Al abordar mitos comunes y proporcionar información basada en evidencia, se fortaleció el proceso de formación en el uso adecuado de medicamentos y prácticas saludables, integrando elementos de cine al crear un espacio interactivo y participativo que facilita el aprendizaje significativo y la concienciación comunitaria.

Figura 13

Juego de historias y decisiones en torno al uso de tecnologías para la salud sexual y reproductiva.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

5. Sesión 4. Uso de medicamentos de control especial con fines recreativos

El riesgo de abuso y adicción a medicamentos de control especial se discutió en la sesión, enfatizando los efectos perjudiciales de cualquier medicamento. Con el fin de motivar a los estudiantes y despertar sus sensibilidades corporales, se llevó a cabo un ejercicio de teatro y estimulación motriz. Conociendo el ritmo con el que caminaban, que iba aumentando y disminuyendo, se dio inicio al ejercicio caminando por el espacio y mirando a los ojos de sus compañeros. Los estudiantes recibieron instrucciones para modificar su forma de caminar y su percepción del espacio. Por ejemplo, se les pidió que caminaran como si estuvieran muy cansados, muy activos, con mucha hambre, con sed o con mareo, etc. Esto les permitió percibir los principales síntomas o reacciones que experimenta nuestro cuerpo cuando se abusa de medicamentos de control especial.

Después, los estudiantes se dividieron en grupos y recibieron cajas con información relevante y diferentes medicamentos. A continuación, cada uno de los grupos recibió una noticia para que la leyeran. Con el fin de entrenar la memoria, la expresión teatral y las habilidades comunicativas, los estudiantes seleccionaron personajes para interpretar y grabar rápidamente el cabezote de un noticiero.

Figura 14

Estudiante sosteniendo un ejemplo de inserto de difenhidramina.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Segunda etapa: el juego de roles para la comunicación en salud

Luego de las sesiones de divulgación, 30 estudiantes se inscribieron en los talleres de realización audiovisual, cuyo objetivo fue producir cuatro (4) cortometrajes en formato de *reel*, para ser publicados en Instagram.

6. Sesión 5. Introducción al cine y creación de historias

Los conceptos fundamentales de la producción audiovisual, como la preproducción, la producción y la posproducción, se explicaron a los participantes durante la sesión. El director, el guionista, el productor, el director de fotografía, el editor y otros actores cruciales en la creación de una película, fueron discutidos, además de las tareas y responsabilidades particulares de cada fase. Posteriormente, los estudiantes fueron divididos en tres grupos, y a cada uno se le asignó una temática específica para elaborar guiones y escaletas de cortometrajes. Este ejercicio les permitió aplicar los conocimientos adquiridos al crear historias coherentes y estructuradas, ajustadas a las temáticas propuestas. Los grupos trabajaron en el desarrollo de sus ideas, construyendo tramas, personajes y diálogos.

Una vez que los estudiantes finalizaron sus proyectos, los facilitadores de la Escuela Kiné brindaron retroalimentación detallada sobre las ideas y los guiones presentados, sugiriendo escenas específicas y asignando tareas para la producción de cada una de estas.

Figura 15

Instrucción en el uso de la cámara.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

7. Sesión 6. Primer rodaje

Durante la Sesión 6, se dio inicio a la grabación simultánea de los cortometrajes de los tres grupos. Para esto, se llevó a cabo una inducción en el manejo de cámaras, fomentando la exploración de la composición y estética visual de cada escena, usando las instalaciones de la IED y las interacciones entre los estudiantes. Durante la filmación, los estudiantes desempeñaron los diferentes roles requeridos en una producción audiovisual. Algunos se centraron en la grabación de sonido con micrófonos de solapa, mientras que otros se encargaron del vestuario, el maquillaje y la iluminación para cada cortometraje. Promoviendo así una realización cinematográfica horizontal, donde todos pudieran participar y aportar desde el campo en el que se sintieran más cómodos. Esta metodología resultó muy provechosa, ya que varios estudiantes pudieron trabajar en distintos campos y aprender sobre el manejo de los equipos.

8. Sesión 7. Segundo rodaje

Durante la Sesión 7, los participantes se dedicaron a completar la grabación de los cortometrajes desarrollados en los grupos, asegurando que todas las escenas y elementos del guion se capturaran de manera efectiva. Además, se produjo un cortometraje colectivo que involucró a todos los participantes, abordando el tema de los antibióticos. Este cortometraje exploró la lucha entre antibióticos y bacterias, el uso responsable de medicamentos y la resistencia a los antimicrobianos.

En la producción del cortometraje colectivo, los facilitadores guiaron a los actores y brindaron retroalimentación para mejorar la calidad de las interpretaciones. Al finalizar la sesión, se llevó a cabo una reflexión de todos los cortometrajes producidos, motivando a los estudiantes a ver el resultado final de su trabajo y reflexionar sobre su aprendizaje en producción audiovisual y el uso adecuado de medicamentos.

Figura 16

Maquillaje para el rodaje.



Nota: Créditos de autor a Manuel Ricardo Bohada Cortés.

Tercera etapa: socialización del proyecto

Después del proceso de filmación, la Escuela Kiné se encargó de la edición y montaje de las escenas filmadas por los estudiantes, dando como resultado cuatro cortometrajes en formato de *reel*. Estos cortometrajes se presentaron en dos sesiones de proyección en las aulas a estudiantes de diferentes grados. Asimismo, se exhibieron los materiales creados durante todas las sesiones y se distribuyeron los *stickers* diseñados.

Esta labor de socialización estuvo acompañada de una estrategia de divulgación en redes sociales. Para esto, se creó, a modo de experimento, el perfil del proyecto Buscando Remedio⁵ en la red social Instagram. Esto formó parte de una campaña previa de expectativa que incluyó publicaciones resumiendo las actividades desarrolladas durante las sesiones. Posteriormente a la socialización presencial, los cortometrajes también fueron publicados en dicho perfil.

⁵ https://www.instagram.com/buscando_remedio_uuem/

Discusión

Para facilitar la divulgación de información sobre el URM, su relevancia y las prácticas diarias que determinan su uso adecuado, se usa una estrategia que combina el conocimiento farmacológico con las didácticas artísticas. A través del proceso de creación y producción audiovisual, esta metodología permite a los estudiantes acercarse al conocimiento técnico e interiorizar aplicaciones prácticas. Se descubrió que los estudiantes tenían presentes múltiples mensajes importantes de las sesiones durante la creación de las historias.

Es importante destacar que estos mensajes tendían a relacionarse más con contextos y vivencias propias de personas de la misma edad. Así, los cortometrajes se construyeron alrededor de situaciones como el uso de medicamentos en fiestas, su combinación con sustancias psicoactivas como el alcohol, el uso de tecnologías sexuales como el condón o la representación de la resistencia a los antimicrobianos a través de un partido de fútbol. Esta inclinación natural de la comunidad por representar sus experiencias, problemáticas y contextos, es una herramienta potencial para fomentar la formación de pares.

Por otro lado, el rodaje sirvió como ejercicio dinámico cuyos parámetros mínimos dieron a los estudiantes un rol proactivo al asumir tareas para lograr un objetivo común. Esto llevó a que las situaciones y obstáculos que surgieron a lo largo del rodaje fueran atendidas con soluciones propuestas por los mismos estudiantes. De esta manera, el ejercicio de actuar, grabar y estudiar las historias creadas, apropia a los estudiantes de la información y ofrece herramientas para replicarla a su manera y en su contexto.

Además de este enfoque en la apropiación del conocimiento, se desarrollaron herramientas educativas para la concienciación social y el empoderamiento de los jóvenes. El uso de las redes sociales como medio de divulgación, les brinda un papel activo en la difusión de información crucial sobre el uso responsable de los medicamentos, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Resultado del proceso de difusión de información en redes sociales.

Temática	Descripción	Vistas	Cuentas alcanzadas	Interacciones
Uso adecuado de medicamentos	Reflexión sobre el uso de medicamentos en fiestas y sus interacciones con otras sustancias.	1281	721	23
Antibióticos vs. microorganismos	Microorganismos y resistencia a los antimicrobianos.	410	206	10

Medicamentos de control especial	Un estudiante debe tomar decisiones frente al consumo de medicamentos de control especial.	770	411	744
Métodos anticonceptivos	Una pareja de estudiantes, próximos a iniciar su vida sexual, quedan en aprietos al no saber usar un condón.	888	470	25
Total		3349	1808	802

Demostando la eficacia del trabajo comunitario y horizontal, estas métricas muestran la relevancia y el alcance de los mensajes tratados. Además de aumentar la conciencia sobre asuntos significativos, este proceso capacitó a nuevos divulgadores jóvenes, quienes pueden difundir información valiosa y promover el debate sobre asuntos de salud en sus comunidades. Finalmente, la participación y la apropiación del conocimiento ayudan a formar personas más informadas, conscientes y con habilidades para tomar decisiones sobre su propia salud y bienestar.

Por lo anterior, resaltamos la importancia de la intervención educativa que aquí se presenta para la creación de didácticas que contribuyan a la difusión científica y farmacológica de este proyecto.

Conclusiones

La importancia de que los estudiantes conozcan prácticas adecuadas sobre el uso adecuado de medicamentos y lo expresen a través del cine comunitario, radica en varios aspectos clave:

1. Divulgación en temas de salud pública. Para prevenir problemas de salud relacionados con el uso inadecuado de medicamentos, es esencial tener conocimientos básicos sobre el URM. Al producir cortometrajes sobre este tema, los estudiantes pueden contribuir a educar a su comunidad sobre la importancia de usar los medicamentos de manera responsable y segura.

2. Empoderamiento. Los estudiantes pueden expresar de manera creativa sus opiniones y perspectivas al producir cortometrajes. Los estudiantes pueden empoderarse al abordar el tema del URM, al defender la seguridad en el uso de medicamentos, promover hábitos saludables y convertirse en agentes de cambio en su comunidad.

3. Cine comunitario. El uso del cine comunitario y las técnicas de aprendizaje mediante el juego, contribuyó al éxito de la intervención pedagógica, ya que permitió que los participantes comprendieran y se apropiaran de la información farma-

cológica desde sus propios contextos. Un recurso divulgativo que puede beneficiar a la comunidad son los cuatro cortometrajes sobre el uso adecuado de medicamentos, que los estudiantes produjeron a partir de sus ideas, historias y guiones. Para continuar educando a la población sobre la importancia de usar los medicamentos de manera responsable y adecuada, estas piezas tienen una gran riqueza informativa y artística que pueden ser usadas en programas de educación sanitaria, charlas informativas y campañas de sensibilización.

En conclusión, la combinación de información acerca del uso adecuado de medicamentos con el cine comunitario ofrece una poderosa herramienta para educar y empoderar a la comunidad en temas cruciales de salud pública. Los cortometrajes producidos por los estudiantes no solo sirven como recursos divulgativos efectivos, sino que también permiten a los jóvenes expresar sus perspectivas de manera creativa y convertirse en agentes de cambio. Al integrar metodologías de aprendizaje innovadoras, como el cine comunitario, los estudiantes no solo han adquirido conocimientos valiosos sobre el uso seguro de medicamentos, sino que también han desarrollado habilidades para transmitir esta información de manera impactante y accesible.

Referencias

- AIS-Nicaragua y Colectivo de Mujeres de Matagalpa. (2010). ¿Cómo trabajar temas de salud y medicamentos desde el aula? AIS-Nicaragua. Managua, Nicaragua.
- Baumann, J. F. (1983). A generic comprehension instructional strategy. *Reading World*, 22(4), 284-294.
- Cabrera-Ardila, M. (2022). De las máquinas de representación a las identificaciones múltiples: Lo plural y lo diverso en el cine y el audiovisual colombiano. En *Cuadernos de Cine Colombiano: Diversidades, disidencias y pluralidades* (Vol. 32, pp. 10-23). Cinemateca de Bogotá.
- Calayud-González, V. (2021). *Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)*. Universidad de Murcia. España.
- Castillo, M., Rodríguez-Morán, M. y Guerrero-Romero, F. (2001). El juego como alternativa para la enseñanza de conceptos básicos de salud. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 9.
- Dandolini, B. W., Batista, L. de B., Souza, L. H. F. de, Galato, D. y Piovezan, A. P. (2012). Uso racional de antibióticos: Uma experiência para educação em saúde com escolares. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17, 1323-1331.
- Danniels, E. y Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. En *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* (pp. 8-15). OISE University of Toronto.
- Elisbet, B. y Granados, N. (2018). Impacto de una intervención educativa para el uso

- adecuado de Amoxicilina en estudiantes del 4to año de secundaria de la IE Fe y Alegría. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, N° 14, Nuevo Chimbote.*
- Fernández, C. y Perilla, S. (2011, octubre 15). Adolescentes, cada vez más, se drogan con medicamentos psiquiátricos. *El Tiempo.*
- Gumicio-Dragón, A. (2014). Procesos colectivos de organización y producción en el cine comunitario Latinoamericano. *MEDIACIONES, 10(12)*, Article 12.
- Holloway, K. A., Ivanovska, V., Wagner, A. K., Vialle-Valentin, C., & Ross-Degnan, D. (2013). Have we improved use of medicines in developing and transitional countries and do we know how to? Two decades of evidence. *Tropical Medicine & International Health: TM & IH, 18(6)*, 656-664.
- Huarte-Royo, J. y Moranta-Ribas, F. (2021). Impacto de intervenciones educativas en el uso racional del medicamento por farmacéuticos comunitarios en estudiantes de bachiller. *Farm Comunitarios, 13(2)*, 11-24.
- Kar, S. S., Pradhan, H. S., & Mohanta, G. P. (2010). Concept of Essential Medicines and Rational Use in Public Health. *Indian Journal of Community Medicine : Official Publication of Indian Association of Preventive & Social Medicine, 35(1)*, 10-13.
- Maldonado, J.-C., Meléndez, S. D., & Figueras, A. (2007). Long-term effects of an educational intervention on self-medication and appropriate drug use in single-sex secondary public schools, Quito, Ecuador. *British Journal of Clinical Pharmacology, 63(1)*, 92-99.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. [MEN]. (2018). *Lineamientos Curriculares.*
- Montoya, A. K. (2016). Ante la brecha digital: El cine comunitario como herramienta de educación. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios, 72*, 121-133.
- National Cancer Institute. (2011, febrero 2). *Definition of medication.* National Institute of Health - United States.
- Organismo Andino de Salud - Convenio Hipólito Unanue. (2015). *Estrategia Andina de Uso Racional de Medicamentos.* Organización Panamericana de la Salud.
- Organización Mundial de la Salud. [OMS]. (1985). The rational use of drugs and WHO. *Development Dialogue, 2*, 1-4. Washington D.C.
- Organización Panamericana de la Salud. [OPS]. (2008). *Encuesta sobre Conocimiento, Actitudes y Prácticas (CAP): Una herramienta para el abordaje intercultural de la malaria.* Ministerio de Salud de Panamá. Panamá. ISBN 978-9962-642-37-4
- RTVC Noticias. (2022, abril 9). Alerta por efectos del viagra en jóvenes de colegios para hacer retos [Video]. *RTVC Noticias.* Bogotá D.C.
- Secretaría de Integración Social. (2021). *Focalización geográfica – mapa de pobreza de la Localidad (11) Suba.* Alcaldía Mayor de Bogotá. Bogotá D.C.

- Secretaría Distrital de Planeación. (2016). *Coefficiente de Gini para Bogotá y la región (2011 y 2014)*. Alcaldía Mayor de Bogotá. Bogotá D.C.
- Secretaría Distrital de Planeación. (2022). *Unidades de Planeamiento Local: UPL (8) Britalia*. Secretaría Distrital de Planeación. Bogotá D.C.
- Svensson, V. (2013). Relaciones entre cine, literatura y educación. *Revista Pilquen*, 16(1).
- Vanguardia. (2019, junio 6). Alerta por uso de clonazepam para drogar y abusar de adolescentes. <https://www.vanguardia.com/colombia/2019/06/06/alerta-por-uso-de-clonazepam-para-drogar-y-abusar-de-adolescentes/>
- Zunino, P. E. A. (2020). Deleuze y la filosofía del cine. En *Deleuze: El laberinto de la imagen* (pp. 63-113). Editorial Teseo. Bogotá D.C.