



Medicina en Acción – Icesi Camps

¡Conoce tu médico interior!

Jóvenes de 12 a 15 años



**07 al 11
de julio**



**8:00 a.m. a
1:00 p.m.**



Alimentación



**Materiales
+ kit de bienvenida**

Este campo de verano está diseñado para que niños y niñas exploren el fascinante universo de la salud desde una perspectiva práctica, divertida y educativa. A lo largo de la semana, los participantes aprenderán sobre el autocuidado y el cuidado de los demás, mientras desarrollan habilidades fundamentales para su vida diaria.

Que verán en nuestro campo:

- **Unidad 1: RCP – Reanimación Cardio Pulmonar:** conocer la importancia de los primeros auxilios y simular una reanimación cardiopulmonar.
- **Unidad 2: Glucometría – Presión Arterial y Auscultación:** explorar en pacientes simulados el manejo de un glucómetro, tensiómetro y fonendoscopio. Construcción artesanal de fonendoscopio.
- **Unidad 3: Vendajes y torniquete:** Identificar los tipos de vendajes que existen en Primeros Auxilios y simular el control de sangrado en extremidad inferior.
- **Unidad 4: Inmovilización (extremidades, creaciones de inmovilizadores para brazo, pie y cuello):** Identificar la manera en que se inmovilizan las extremidades superiores, inferiores y cervical. Creación artesanal de inmovilizadores.
- **Unidad 5: Rescate de paciente:** ejecutar la simulación en un rescate de paciente en zona al aire libre (caballerizas), aplicando de manera ordenada cada una de las actividades aprendidas previamente.

Llega más lejos

Bloques/ Horarios	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4	Unidad 5
8:30 a. m. a 10:00 a.m.	<ul style="list-style-type: none"> Inducción al campamento. Definición de RCP. Reconocimiento de materiales y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Impacto del control en los niveles de azúcar y presión arterial en el ser humano. Reconocimiento de materiales y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de vendajes y su función. Reconocimiento de materiales y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuándo un paciente requiere inmovilización de una extremidad? Tipos de inmovilizadores. Reconocimiento de materiales y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Importancia de traslado en camilla de una persona para ser auxiliada. Experiencia en campo abierto. Reconocimiento de materiales y su uso.
Break	Break	Break	Break	Break	Break
10:30 a. m. a 11:30 a.m.	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de materiales, simuladores y uso de skill guide. Enseñanza en el manejo de un ambú, compresiones torácicas y ventilaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de parámetros de glucómetro y demostración de tirillas. Componentes de: Tensiómetro arterial. Estetoscopio. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las vendas y manejo. Enseñanza de venda en mano, venda circular, venda rodilla y venda cabeza. 	<ul style="list-style-type: none"> Moldes; explicación y creación: Toma de medidas, iniciación de trazos sobre cartón y colocación de inmovilizadores entre los asistentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de simulación: <ul style="list-style-type: none"> Maniobra de RCP. Curación de Heridas. Auscultación. Inmovilización. Traslado.
11:30 a. m. a 1:00 p.m.	<ul style="list-style-type: none"> Creación de escenario de simulación aplicando todo lo aprendido en la práctica. Cada grupo deberá ejecutar la simulación al resto del salón. Competencia: Carrera de compresiones con el carrito (competencias de eliminación). Ganador: moneda de 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de escenario de simulación aplicando todo lo aprendido en la práctica. Cada grupo deberá ejecutar la simulación al resto del salón. Competencia: Carrera de compresiones con el carrito (competencias de eliminación). Ganador: moneda de 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de escenario de simulación aplicando todo lo aprendido en la práctica. Cada grupo deberá ejecutar la simulación al resto del salón. Competencia: Carrera de compresiones con el carrito (competencias de eliminación). Ganador: moneda de 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de escenario simulado por grupo. Representación del escenario. Competencia: Dos representantes por grupo; y la pareja ganadora entra a eliminación, de ahí sale quien lo haga más rápido y en articulación. Ganador: moneda de 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Práctica Grupo B (monta escenario y hace preguntas durante la simulación al grupo A). Grupo A (Ejecuta escenario y responde preguntas). Competencia: El participante que más respuestas haya tenido, gana las monedas. Ganadores: 1 puesto moneda de 40 2 y 3 puesto moneda de 10