



Vacunación 360

1. Historia

El proyecto Vacunación 360° comenzó con la idea de hacer más amigable el proceso de vacunación en niños y niñas, en el ámbito de la salud pública. Para ello, se propuso la creación de una historia inmersiva que estuviera sincronizada con las acciones del personal de salud al momento de colocar la inyección.

La experiencia comenzó a gestarse desde Santalab, el Laboratorio de Innovación Pública de la provincia de Santa Fe, y en su desarrollo participaron los Ministerios de Salud y Cultura, trabajadores/as de la salud, estudiantes, guionistas, escritores/as e iniciativas interesadas en el tema.

La motivación para desarrollar este proyecto surgió en un encuentro de iniciativas ciudadanas organizado por Santalab y está inspirada en un desarrollo de la [clínica privada Hermes Pardini](#) en Brasilia (Brasil). Para su realización, se plantearon diferentes etapas de trabajo colaborativo donde se implementaron distintas dinámicas en articulación con la ciudadanía.

2. Encuentros

El objetivo de los primeros encuentros de Vacunación 360 fue establecer las pautas generales para la realización de un video de realidad virtual que facilite la aplicación de inyecciones en los centros de salud provinciales.



Los primeros encuentros se llevaron a cabo el 25 de octubre de 2017, en la Sede de Gobierno de Rosario y el 8 de Noviembre del mismo año en El Entrevero (Santa Fe).



A través de la implementación de mesas de trabajo y con la participación de integrantes de la Subsecretaría del Primer y Segundo Nivel de Atención de la Salud, definimos procesos y etapas de la vacunación y puntualizamos sobre los momentos más importantes a tener en cuenta a la hora de crear las historias. También estuvieron presentes comunicadores/as y escritores/as que ayudaron a la evolución de la historia que posteriormente fue guionada.

En el año 2018, nos reunimos en Esquina SF (Rosario) para continuar con el desarrollo de la actividad. En esta serie de nuevos encuentros, se avanzó en la creación del guión final de la historia.



Participaron de la actividad escritores/as, guionistas, profesionales del campo audiovisual, animadores/as e interesados/as que aportaron sus conocimientos en el tema.

2.1. Resúmenes de los encuentros

Primer Encuentro (Rosario, octubre de 2017)

Participaron de la actividad enfermeros, vacunadores, especialistas en atención primaria de la salud, payadoctores y directores de Salud. La actividad abrió con una presentación de Santalab a cargo de Mariana Romiti. Luego Andrea Uboldi, Subsecretaría de Atención Primaria y Segundo Nivel de Atención del Ministerio de Salud, explicó su interés en innovación de la salud, especialmente en el área de vacunas donde se formó con respecto a centros de vacunación como el Vacunatorio Modelo de la ciudad de Gálvez. A continuación, Miguel Cánaves contó la dinámica de la jornada de trabajo y Gregorio D'Angelo habló de las posibilidades de la realidad virtual.

Mientras se probaban un casco VR, para conocer la tecnología sobre la que tenían que trabajar, los asistentes se dividieron en tres grupos de trabajo para hacer anotaciones acerca de los pasos de vacunación.

Los equipos quedaron conformados de la siguiente manera:

- *Grupo 1:* Vacunatorio San Genaro, Vacunatorio Carcarañá, Vacunatorio Roldán, Vacunatorio Perez, Vacunatorio Zaballa.
- *Grupo 2:* Hospital Centenario, Payadoctores, Agentes Sanitarios
- *Grupo 3:* Programa Ampliado de Inmunizaciones, Vacunatorio Hospital Vilela, Ciudadano, Vacunatorio de Niños Zona Norte, Vacunatorio Villa Constitución, Vacunatorio Hospital Provincial.

Se completó un formulario donde los participantes tuvieron que describir los pasos del proceso, entre los que resaltamos:

Grupo 1

- 1) Admisión. Control del carnet de vacunación (en este paso se controlan las vacunas según la edad del paciente, si el mismo está completo se lo remite a la fecha correspondiente), se pregunta la edad al presente y se verifica si el mismo se encuentra apto para vacunarse.
- 2) Si debe vacunarse, se le pide que aguarde unos minutos afuera, mientras el personal administrativo carga los datos, en simultáneo el personal de enfermería se acomoda (lavado de manos, pre-preparación de las vacunas)
- 3) Se explica sobre los beneficios de las vacunas a niños y padres
- 4) Momento de la vacunación.

Estrategia:

- Se explica y educa a la madre sobre la misma, beneficios, de que se trata cada una pautas de alarmas en su domicilio. Se le recomienda que no asuste a los niños.
- Mucho se improvisa, según lo que surge en el momento de acuerdo a la edad y actitud de cada niño.
- La vacuna se prepara "cuando es posible" fuera de la vista de los niños, pero frente a padres.

Estrategia para el niño:

- Ambiente cerrado con paredes pintadas y móviles, mientras se le explica sobre la vacuna, también jugamos que somos los personajes que se encuentran pintados en las paredes, o se les cuenta una historia.

Grupo 2

- 1) Espera: video o mesa de juegos
- 2) Revisión del carnet y entrevista
- 3) Video relacionando lo visual con lo auditivo. 1- introducción 2- opción.
- 4) Preparación de vacunas

Vía Intramuscular: limpieza de la zona, aplicación, colocación de torunda de algodón y cinta adhesiva.

Vía oral: 2 sts sobre la lengua sin contacto del vial sobre la mucosa.

Consideraciones:

- Niños adoptados
- Niños extranjeros
- Niños con habla neutra
- Niños con problemas sociales
- Niños con problemas de salud
- Niños TOBA
- HIV

Grupo 3

Vacunación 11 años.

- 1) Recepción del paciente
Verificación de datos filiatorios
Registro vacunal
Antecedentes personales
- 2) Lavado de manos
- 3) Preparación de vacunas
- 4) Técnica de aplicación:
 - a) Limpieza de zona o sitio de punción, previa observación
 - b) Aplicación.
 - c) Colocación de algodón o cinta adhesiva en el sitio de punción.

Se repite en 3 vacunas, o tantas veces como vacunas requiera (esquemas atrasados) Dos van en 1 brazo y 1 en el otro.

Vacunación 6 años.

Técnica de aplicación:

1. Vacuna vía oral: 2 gotas en la lengua sin contacto del goteo con la mucosa-lingual.
2. Vacuna vía intramuscular. Igual técnica de vacunación para 11 años.

Algunas aclaraciones necesarias:

Según el calendario de vacunación, a los once años se aplican 3 vías intramusculares, mientras que a los 6 años dos intramusculares y 1 vía oral.

Los participantes, atestiguan haber presenciado casos de estrés post traumático, con baja de presión repentina, desvanecimientos, sofoco y taquicardia.

En esta etapa, también se anotaron los materiales necesarios para el proceso: algodón, agua segura o destilada o solución fisiológica, jeringa, agujas, bandeja, descartador, cinta adhesiva.

Una vez completado el formulario, se pasó a una segunda etapa creativa, donde los vacunadores compartieron distintas experiencias traumáticas y algunas técnicas que utilizan para que los chicos puedan superarlas. Entonces, comenzaron a trabajar para "Elegir su propia aventura".

Los grupos inventaron una historia posible para el videojuego, le pusieron un nombre y especificaron personajes, una tarea o dificultad que deberían superar. Por último, detallaron qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso de vacunación.

Grupo 1

a) "Superhéroes al ataque"

- Resumen de la historia 1. Un grupo de superhéroes reciben un llamado diciendo que un enemigo oculto acechaba la ciudad. El Capitán América los reúne para armar una estrategia y terminar con esta criatura que entristece a los niños y los enferma. Una vez que todos aceptan, Batman le muestra que hace tiempo está trabajando en una fórmula que con solo un disparo terminaría con las enfermedades de todos los niños del planeta. Todos se asombran y salen a la ciudad para deshacerse del malhechor y terminar con la tristeza, evitando que se enfermen.
- Personajes: superhéroes, criatura malvada (enfermedad) y niños.
- Dificultades a superar: deshacerse del malhechor que los acecha y enferma.
- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio? Los superhéroes -> la vacunadora controlando el carnet
La criatura malvada -> enfermedad
Batman y su fórmula -> la vacuna
Niños -> grupo de riesgo.

b) "Despertar en el bosque" Narración a cargo de una vacunadora, madre de un niño autista.

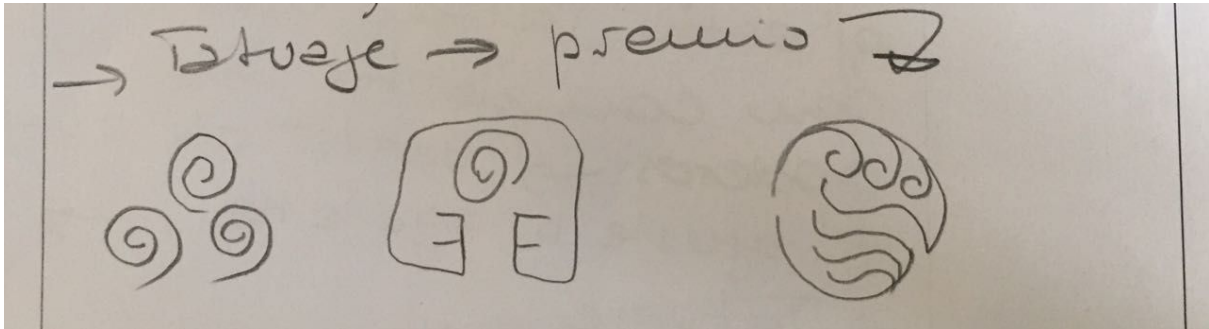
- Resumen de la historia 2: "En un bosque muy silencioso se encuentra una pequeña criatura a la que todos temían. No podían jugar, hacer sonidos, reír. El miedo inmovilizaba a quienes a su alrededor, curiosos, lo miraban, una voz que retumbaba, acechaba, y furiosamente repetía, 'No se acerquen' Un día, cuando todos dormían, un héroe muy pequeño logró tocarla. Sintió una sensación de enorme frío, y de pronto 'zaz' aquel estornudo que lo había acompañado insistentemente desapareció. Mientras más jugaba, más alivio él sentía. Al despertarse, todo el mundo en el bosque sintió alegría al unirse al juego. El ser que parecía amenazar sus vidas se llamaba 'prevención' y, al ser considerada humanamente una forma de amor, logró ser para todo el bosque un gran alivio.
- ¿Qué personajes participan? Criatura desconocida, habitantes del bosque, voz estruendosa
- ¿Qué dificultad deben superar? El temor
- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio? Bosque (vacunatorio) criatura (vacunas) habitantes del bosque (papás y niños)

Grupo 2 "Los desafíos avatares"

- Resumen de la historia: La historia de Avatar. Comienza conociendo su cuerpo, sus brazos, piernas. Acercar un elemento al brazo (algodón) y que de luz -> salen poderes. Luego viene el pinchazo que está relacionado con

compartir los poderes-> vestir de guerreros. Que ajuste el brazalete-> tatuaje. Continuará.

- ¿Qué personajes participan? Avatar, sus amigos
- ¿Qué tarea deben realizar nuestros personajes? Tarea de auto reconocimiento y sentirse fuerte. (brazalete: vacunas) Superar la adaptación al mundo que alcanzan.
- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio? Entrega del poder en 1º dosis. Tatuaje-> premio. Con final abierto -> 2da dosis. Invitación por video.



Otros temas propuestos: anime, deporte, música, sexual, género.

Grupo 3 "Superpoderes el del fin"

Contexto: niño/a

En la playa (agua)

Héroe: dos niños, vacunado y el que vacuna

Diseño del vestuario: antifaz, brazos, 1 propulsor del punto cero.

Para el cierre, compartimos las historias creadas por cada grupo. Andrea Uboldi, agradeció a todos por la asistencia y se comprometió en seguir adelante con el proyecto.

Segundo Encuentro (Santa Fe, noviembre de 2017)

En el segundo encuentro, participaron enfermeros, vacunadores, especialistas en atención primaria de la salud, docentes y profesionales vinculados al diseño 360.

Se comenzó con una introducción sobre qué es Santalab y el objetivo de la actividad, luego se contó la dinámica de la jornada de trabajo.

Luego, se armaron dos grupos de trabajo que completaron el formulario donde se describieron los pasos del proceso, entre los que se resaltan:

Grupo 1

- 1) Admisión. Control del carnet de vacunación (en este paso se controlan las vacunas según la edad del paciente, si el mismo está completo se lo remite

a la fecha correspondiente), se pregunta la edad al presente y se verifica si el mismo se encuentra apto para vacunarse.

- 2) Se deciden qué vacunas se le realizaran de acuerdo a la edad.
- 3) Se explica sobre los beneficios de las vacunas a niños y padres, y también las recomendaciones luego de la vacunación. (reacciones locales, síntomas, consejos, etc.)
- 4) Momento de la vacunación.
 - a) El niño es sostenido por el acompañante.
 - b) Se sigue alguna estrategia para distraer al niño.
 - c) Se realiza la limpieza local. (No con alcohol).
 - d) Presión para evitar sangrado.
- 5) Registro en SICAP
- 6) Entrega de "Certificados de Valientes"
- 7) Registro en carnet próxima fecha

Esquema según edad:

- 5-6 años: Triple Viral (subcutánea) - DPT (intramuscular) - Sabin Oral
- 11 años: DPT acelular (intramuscular) - HPV (intramuscular) - Tetravalente (intramuscular)
- La vacuna se prepara "cuando es posible" fuera de la vista de los niños, pero frente a padres.

Materiales:

Algodón - Agua destilada - Alcohol en gel - Jabón líquido antiséptico - Toallitas de papel - Bandeja - Jeringa - Agujas (descartables) - Vacunas - Carnet de vacunación - Sellos.

Nota: El proceso descrito es para niños/as con esquemas de vacunación completos

Grupo 2

- 1) Admisión del niño y su acompañante.. Control del carnet de vacunación. Charla con el acompañante
- 2) Corroborar el historial de vacunas en el SICAP y datos del niño (que coincida datos del carnet y el SICAP)
- 3) Se explica al acompañante sobre las vacunas que se le van a colocar al niño/a.
- 4) Preparación de las dosis correspondiente, previo aplicar normas de bioseguridad.
- 5) Aplicación de vacunas respetando técnicas para una vacunación segura
- 6) Momento de la vacunación.
 - a) El niño es sostenido por el acompañante.
 - b) Se sigue alguna estrategia para distraer al niño.

- c) Se realiza la limpieza local. (No con alcohol).
- d) Presión para evitar sangrado.

Estrategia

Mientras el personal de salud le explica a los acompañantes del niño las vacunas a administrar, disponer de un espacio que contenga al niño/a observando un material audiovisual interactivo y/o humorístico.

Armado de la historia

Una vez completado el formulario, se pasó a una segunda etapa creativa, donde los vacunadores compartieron distintas experiencias traumáticas y algunas técnicas que utilizan para que los chicos puedan superarlas. Entonces, comenzaron a trabajar para "Elegir su propia aventura".

Los grupos, inventaron una historia posible para el videojuego, le pusieron un nombre y especificaron personajes, una tarea o dificultad que deberían superar. Por último, especificaron qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso de vacunación.

Grupo 1 "BacterVirus Combate"

- Resumen de la historia: El personaje es invitado por un grupo de héroes o seres a unirse al combate contra las bacteria y los virus. (Sarampión, Rubiola, etc.)
- ¿Qué personajes participan? Virus, Bacteria, el niño/a superhéroe, otros niños vacunados y no vacunados..
- ¿Qué dificultad deben superar? Aceptar la invitación a vacunarse, deshacerse de los virus que los acechaban y los enfermaba, transformarse en un superhéroe que tiene que contarles a los otros chicos que tienen que vacunarse.
- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio? Invitación -> Asepsia, Vacunación -> transferencia de poderes

Nota: toda la historia se desarrolla en ambiente local (sonido, música, naturaleza autóctona, colores, paisaje, etc.) para lograr un sentido de pertenencia a la ciudad. Creación local con artistas independientes.

Grupo 2 "El Reproductor Humano"

- Resumen de la historia: El niño se encuentra en un ambiente donde es un reproductor de MP3 humanizado.
- ¿Qué personajes participan? El Reproductor de MP3, sus amigos que representan diversos temas musicales
- ¿Qué tarea deben realizar nuestros personajes? Seleccionar 3 (o el número de vacunas que se apliquen) canciones va a cargar en su cuerpo.

- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio? Por cada vacuna a aplicar debe elegir a un amigo que se acerca y le enchufa su brazo en forma de USB y empieza a sonar la canción mientras se aplica la vacuna.
Podría predeterminarse cada vacuna con un genero y que el niño/a elija solo la canción (Doble -> Tema Santafesino, BI -> Meluma-Reggae, y así)

Nota: Este grupo sugirió adecuar el espacio de espera con imágenes, figuras para pintar o material audiovisual con los personajes del videojuego para ir preparando al niño/a para lo que va a ver.

Grupo 2 “DEFENSORES”

- ¿Qué personajes participan? Cada vacuna representa un personaje. Mega Triple, Super Meningo, etc.
- ¿Qué tarea deben realizar nuestros personajes? El niño/a se encuentra congelado/petrificado y van apareciendo los personajes que con cada “aplicación” le permiten hacer algo, por ejemplo:
 - La primera mover la cabeza
 - Mejorar la visión (empieza a ver en colores)
 - Liberación de la congelación
- ¿Qué acción de los personajes corresponde con cada etapa del proceso vacunatorio?
 - Asepsia Tegumentaria (algodón con agua en el brazo): Aparece uno de los amigos, le toma del brazo y le cuenta que pasa o que va a pasar.
 - Administración vacunas: le van insertando cápsulas de poder

3. Concurso: Video Interactivo 360

El día 6 de julio de 2018 se lanzó el concurso Video Interactivo 360, organizado conjuntamente por los ministerios de Gobierno y Reforma del Estado, Salud e Innovación y Cultura, a través de Espacio Santafesino. El concurso estuvo destinado a game designers, realizadores y programadores para que den vida al guión co-creado en los primeros encuentros de Vacunación 360.

A fines de julio de 2018 concluyó el período de inscripciones y un mes más tarde se realizó la firma del convenio junto a los ganadores. El equipo, liderado por [Marcos Cabaña](#), se encargó del desarrollo del video interactivo, así como también de la realización de las descripciones técnicas del hardware necesario para su implementación y el material de difusión.



4. Avances

En los siguientes enlaces se puede acceder a entrevistas sobre los avances del proyecto Vakunación 360:

- [2º Encuentro con Vacunadores - Santa Fe](#)
- [Entrevista al equipo ganador del Concurso de Espacio Santafesino](#)
- [Presentación Vacunación 360º](#)