

Jeopardy VACUNAS: resumen para el Premio *Vacunar para dar Oportunidades*

Datos generales

Campo	Detalle
Proyecto	Jeopardy VACUNAS: Jeopardy educativo de vacunación con temática <i>Avengers</i>
Categoría	B. Conocimiento que protege
Institución	Universidad de Colima
Asignatura	Educación para la Salud Pública (licenciatura en Medicina)
Responsable	D. en C. Fabián Rojas Larios
Colaboradores	QFB. Guadalupe Amezcua Cruz y L. E. Ximena Mendoza Vázquez
Fecha de realización	Septiembre 2026
Participantes	124 estudiantes de Medicina, 3er semestre

Resumen

Jeopardy VACUNAS es un concurso de preguntas que convierte el contenido de vacunación en un juego por equipos para estudiantes de Medicina. Se realiza cada año en la asignatura de Educación para la Salud Pública.

Cinco equipos finalistas compiten en un tablero de seis categorías con temática diferente, este año el tema fue del *Universo Avengers*. Las preguntas cubren esquemas de vacunación en todas las etapas de la vida, ESAVI, tipos de vacunas, casos clínicos, mitos e historia de la vacunología. Las preguntas de cultura pop se intercalan para mantener la atención y reducir la ansiedad de evaluación.

El formato busca que los futuros médicos refuercen conocimientos que aplicarán en consulta: indicar la vacuna correcta en el momento correcto, reconocer eventos adversos y responder con evidencia a la desinformación.

Justificación

Los estudiantes de Medicina serán quienes indiquen, apliquen y defiendan la vacunación ante sus pacientes. Sin embargo, el contenido de esquemas, intervalos y contraindicaciones es extenso, cambia con frecuencia y suele memorizarse sin contexto clínico.

A esto se suman la desinformación sobre vacunas y los brotes recientes de enfermedades prevenibles, como el sarampión en México. Un médico que domina el tema y sabe desmentir mitos con evidencia es una pieza clave para recuperar coberturas.

El aprendizaje basado en juegos favorece la participación activa, la retroalimentación inmediata y la retención del contenido. Jeopardy VACUNAS aprovecha estos elementos para que el conocimiento sobre vacunación se viva, se discuta y se recuerde.

Objetivo

Fortalecer y actualizar los conocimientos sobre vacunación de la comunidad estudiantil de Medicina, con énfasis en los cambios al esquema nacional y al Programa de Vacunación Universal (PVU) de los últimos tres años, mediante una estrategia de aprendizaje basada en juegos. Se busca concientizar a los estudiantes de que, como futuros responsables de la atención de pacientes, su conocimiento es una herramienta que protege: de su preparación dependerá indicar la vacuna correcta en el momento oportuno, prevenir enfermedades y fortalecer la confianza de la población en la vacunación.

Objetivos específicos:

1. Reforzar el dominio del esquema nacional de vacunación en recién nacidos, infancia, adolescencia, embarazo, adultos, adultos mayores y personal de salud.
2. Promover la identificación y clasificación correcta de los ESAVI.
3. Aplicar el conocimiento en casos clínicos que simulan decisiones reales de consulta.
4. Desarrollar argumentos basados en evidencia para responder a mitos sobre vacunas.
5. Fomentar el trabajo en equipo y la participación activa del grupo.

Población participante

Participaron estudiantes de Medicina de la asignatura de Educación para la Salud Pública. Cinco equipos finalistas, que superaron una ronda previa, compitieron en el tablero: LPC, Inmunoglobs, Tutankamones, Chiwis y Linfos.

El resto del grupo participó como porra aliada: cada estudiante eligió, mediante un código QR, a qué equipo apoyar y podía intervenir cuando ese equipo no conocía una respuesta. Así, todo el grupo se mantuvo involucrado, no solo los finalistas.



Metodología y dinámica

El juego se desarrolló en una sola sesión presencial, proyectado en PowerPoint con un tablero interactivo.

1. **Ronda previa:** se seleccionaron los cinco equipos finalistas.
2. **Elección de aliados:** el grupo eligió por QR al equipo que apoyaría; después se guardaron todos los dispositivos.
3. **Tablero principal:** seis categorías (*Avengers, Era de Ultrón, Civil War, Infinity War, Endgame y Doomsday*) con preguntas de 100 a 500 puntos, más seis preguntas bonus de hasta 1000 puntos.
4. **Muerte súbita:** cada equipo apostó puntos y completó por escrito una cartilla de vacunación, colocando cada vacuna en su lugar.
5. **Premiación:** se reconoció al equipo ganador y a su porra aliada.

Reglas: el orden de participación se sorteó y se mantuvo en ciclos; no se permitieron apuntes ni dispositivos; cada equipo tuvo 30 segundos para responder. Si fallaba, podía intervenir su porra; si también fallaba, la pregunta pasaba al siguiente equipo.

Formatos de pregunta: opción múltiple, verdadero/falso y casos clínicos. Tras cada respuesta se mostraba si era correcta, lo que permitía retroalimentar y aclarar dudas en el momento.

Contenidos abordados

Las preguntas recorrieron el curso de vida completo y combinaron conceptos básicos con decisiones clínicas.



Categoría	Temas de vacunación
<i>Avengers</i>	ESAVI: definición, causas, clasificación y vacuna del esquema infantil con mayor tasa de eventos
<i>Era de Ultrón</i>	Tiempo de respuesta inmune, vacunas contraindicadas en el embarazo, tipo de vacuna contra fiebre amarilla
<i>Civil War</i>	Vacunas del recién nacido, edad máxima para rotavirus, vacuna contra dengue, intervalo entre dosis de SRP/SR
<i>Infinity War</i>	Casos clínicos: Tdpa en el embarazo, dosis cero de sarampión en brotes, esquema de VPH, profilaxis antitetánica en heridas
<i>Endgame</i>	Mitos sobre vacunas, inmunidad de rebaño, historia de la vacunología, identificación de la BCG
<i>Doomsday</i>	Hepatitis A en adolescentes, VPH en adultos, vacunas del personal de salud y del adulto mayor
<i>Bonus</i>	ESAVI por BCG, meningococo del serogrupo B, herpes zóster en adultos mayores con comorbilidades

Estrategias del juego

- **Narrativa temática:** el universo *Avengers*, reconocible para los estudiantes, dio identidad al juego y generó expectativa. Las preguntas de cultura pop funcionaron como pausas que mantienen la energía del grupo.
- **Participación colectiva:** el sistema de porras aliadas convirtió a todo el grupo en participante, no solo en espectador.
- **Retroalimentación inmediata:** cada respuesta se revelaba en el momento y abría espacio para explicar el porqué.
- **Dificultad escalonada:** el valor de cada pregunta reflejaba su complejidad, de conceptos básicos a casos clínicos.
- **Riesgo y estrategia:** la muerte súbita con apuestas obligó a cada equipo a valorar qué tan seguro estaba de su conocimiento.
- **Incentivos académicos:** los premios, como la exención de examen, reforzaron la motivación para prepararse.



Resultados e impacto

Los datos de esta sección deben completarse con lo observado en la sesión.

Indicador	Resultado
Estudiantes participantes	124
Preguntas aplicadas	30
Porcentaje de respuestas correctas	83 %
Temas con más errores	ESAVI
Equipo ganador	LPC

Hallazgos cualitativos: Los casos clínicos generaron más discusión, algunos conceptos erróneos sobre ESAVI que fueron aclarados y los comentarios principales fueron sobre los intervalos de aplicación de vacunas.

Continuidad: la actividad se realiza cada año; y se continuará aplicando a futuras generaciones.

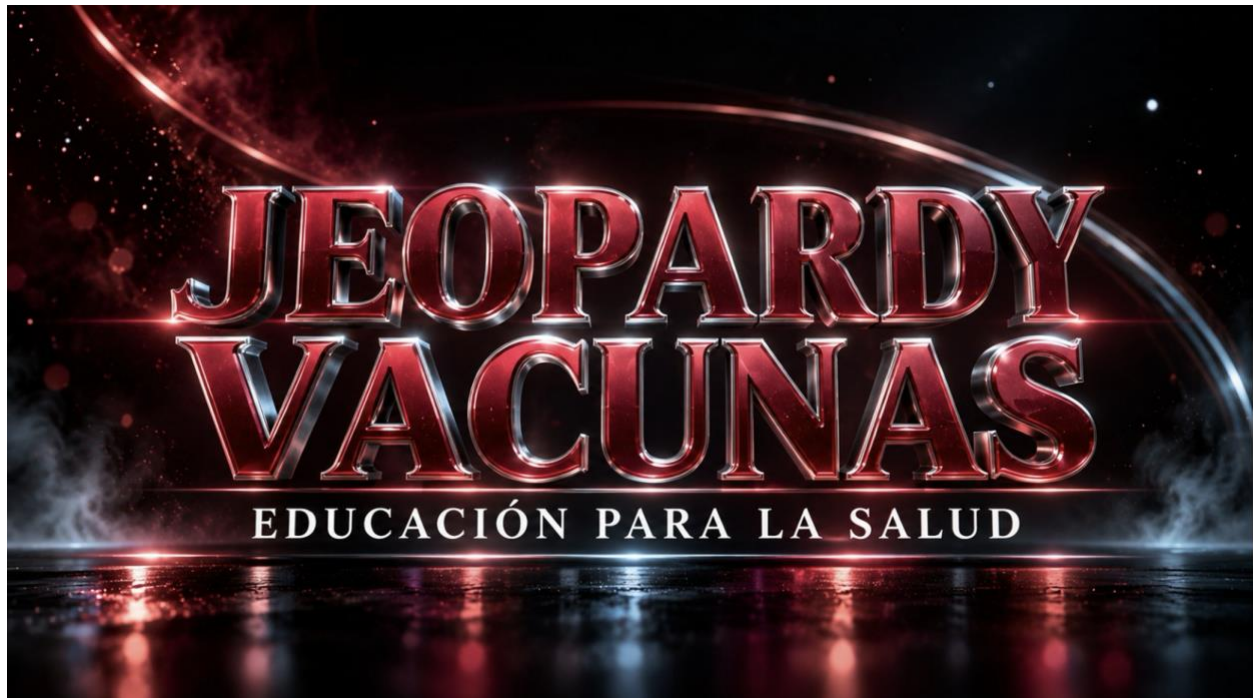
Vinculación con Conocimiento que protege

Jeopardy VACUNAS forma a quienes serán la primera línea de la vacunación. Cada médico que egresa sabiendo cuándo aplicar la Tdpa en el embarazo, cómo manejar una herida con riesgo de tétanos o cómo responder a un mito protege a sus pacientes y a su comunidad.

La propuesta es replicable y de bajo costo: requiere solo una presentación, un espacio de clase y docentes comprometidos. Puede adaptarse a otras escuelas de Medicina, Enfermería y ciencias de la salud, y a cualquier temática que motive al grupo.

En conclusión, el juego transforma un contenido extenso en una experiencia que se recuerda. Así, el conocimiento sobre vacunas deja de ser un tema de examen y se convierte en una herramienta para proteger.

Evidencia fotográfica



5 00:10

6 00:20

7

8

9

10

11

12



23

MUERTE SUBITA

Llena la cartilla con las vacunas en el lugar correcto

ESQUEMA DE VACUNACIÓN*

Vacuna	Enfermedades que previene	Dosis	Edad de vacunación oportuna	Fecha de aplicación	Lote de la vacuna
	Unica	Al nacer			
	Unica	Al nacer			
	Primera	2 meses			
	Segunda	4 meses			
	Tercera	6 meses			
		Reforzo	18 meses		
		Reforzo	4 años		
		Primera	2 meses		
		Segunda	4 meses		
		Primera	2 meses		
		Segunda	4 meses		
		Reforzo	12 meses		
		Primera	12 meses		
		Segunda	18 meses**		
			6 años**		

* De conformidad con los Lineamientos Generales de Vacunación vigentes.
 ** Nacidos a partir de julio de 2020 se les aplicará segunda dosis de SRP a los 18 meses.
 *** Nacidos antes de julio de 2020 se les aplicará segunda dosis de SRP a los 6 años.
 **** Esquema sujeto a los lineamientos vigentes según tipo de vacuna contra la COVID-19.
 ***** Refuerzo en niñas y niños con alguna comorbilidad. A fin de disminuir las oportunidades perdidas de vacunación, el intervalo mínimo podrá ser de 6 meses.

Coloca el número de la vacuna en el lugar donde corresponda:

1. Neumocócica conjugada
2. DPT
3. COVID-19
4. BCG
5. SRP
6. Rotavirus
7. Hepatitis B
8. Influenza
9. Hexavalente

22

INFINITY WAR - \$200

Durante un brote de sarampión, un lactante de 9 meses recibe una dosis "0". ¿Por qué esta dosis no cuenta para el esquema regular?



La respuesta inmunitaria es inmadura a esta edad.



La dosis "0" contiene una menor cantidad de antígeno.



Los anticuerpos maternos pueden neutralizar el antígeno vacunal.



La dosis "0" se administra por una vía diferente.



24

BONUS 2 - \$700

El serogrupo B de meningococo requiere una vacuna distinta a la conjugada tetravalente para su prevención.



Verdadero



Falso

