Escape 30 TRR: inovação como ferramenta para treinamento de reconhecimento e acionamento do código amarelo

Cristiana de Farias Bezerra,
Elisangela Borges da Vale,
Eliane Fernandes Ribeiro,
Fabiana Alves da Conceição Melo*
Karina de Oliveira Tavares Bernardi

HOSPITAL
SÃO CAMILO

*Fabiana.melo@hospitalsaocamilosp.org.br

Total de leitos: 861 leitos

Total de colaboradores ativos: 6400

Total de colaboradores da enfermagem: 2.400

Introdução: A gamificação é originária do termo em inglês “*gamification*” cujo **objetivo principal é qualificar e despertar a curiosidade de seus jogadores**, concedendo-lhes recompensas após cada ação bem executada.

Um dos jogos é o **Escape Room** trata-se de uma estratégia inovadora onde o **participante aprende jogando**.

Ele precisa usar **o raciocínio e a lógica para desvendar enigmas e conseguir escapar do cenário**. Nesta estratégia além de conseguirmos trabalhar o conteúdo técnico, possibilita trabalhar habilidades comportamentais como: empatia, cooperação, interação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, inovação e gestão de crise.

Objetivo: Apresentar a estratégia educacional de Escape Room 30 TRR na semana do Time de Resposta Rápida.

Metodologia: Anualmente o Serviço de Educação Continuada Corporativo e o Grupo de TRR, realiza uma campanha corporativa que tem por objetivo que o colaborador seja capaz de aplicar o fluxo de identificação e acionamento do Código Amarelo, utilizando raciocínio clínico através da verbalização e das ações executadas.

- Público alvo: Colaboradores da CMC adulto
- O Treinamento aconteceu em 4 dias com turmas nos períodos manhã, tarde, noturno ímpar e noturno par.
- Foram criados 07 enigmas, 10 personagens, 01 cruzadinha, 01 caça palavra e 27 palavras que foram entregues após cada enigma decifrado.
- Ao término do treinamento em até 30 minutos a equipe deveria montar uma frase com as 27 palavras.

ESCAPE 30TRR

ESCAPE 30TRR MATERIAL DO INSTRUTOR

SEJAM BEM-VINDOS! O ESCAPE 30TRR é uma experiência vivenciada em um ambiente de mistério e especialmente desenvolvida para aguçar seus conhecimentos, habilidades e raciocínio lógico na assistência prestada aos nossos pacientes.

Vocês serão trancados neste quarto com o paciente que foi envenenado e que, ao morrer, liberará um gás tóxico que contaminará o ambiente e os isolados em minutos. Para impedir a morte de todos, vocês terão 30 minutos para decifrar códigos, achar itens escondidos e resolver enigmas que os levarão à saída.

VOCÊ E SUA EQUIPE NUNCA VIDAM IGUAL!

1. Caso alguém passe mal ou queira desistir nos procure durante o jogo.
2. O jogo é uma sequência de ações, dentro de cada envelope vocês encontrarão um enigma que após decodificado, direcionará uma corda de vocês enquanto a equipe.
3. Ainda nos envelopes, vocês encontrarão peças maniatadas que devem ser colocadas neste quadro imantado. Atenção, vocês precisarão de todas as peças no final do game.
4. Durante o game, pode ser que elementos entrem no cenário, fiquem atentos, vocês NÃO podem INTERAGIR com eles, somente eles podem interagir com vocês.
5. Alguma dúvida?
6. Então entregue em mãos o primeiro envelope e aguarde o condutor, que os jogos comecem. Boa sorte!

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

CONCEITO – CEITO – FIMBA – BAA – MERCÚRIO – RCURIO – ?
SINO – NO – NAPOLITANO – POLITANO – VOGAIS – VOGA – ?
VIDA – DA – TATAME – TAME – VOGAIS – VOGA – ?

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

“...Um dia sua vizinha teve alucinações...
Dizia estar vendo sapo, vaca, serpente, cavalo,
víboras, vespas, cães e muitos gatos...”

Para evitar esta tragédia, você precisa tomar as condutas corretamente... o que você deve fazer?

SUA CONDUTA É REALIZAR...

RESPOSTA: A PRIMEIRA LETRA DE TODOS OS RÉPTEIS E INSETOS QUE SUA VIZINHA DEIXE TER VÍDO.

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

1. Considerado 5º Sinal Vital.
2. É um sinal vital cujo valor normal é de 10 a 20.
3. Quem com o Fetiche Fere com o Fetiche Seta?
4. O Bato Bato a Bato de quem lá em Roma?
5. Qual o limite superior aceitável na FE?
6. O paciente está quente, você lembra... que está 38,5°C.
7. Sinal vital representado em minúto?
8. Água mole em pedra dura, tanto bate até que?
9. Cabelo duro não se alisa...
10. Meio de comunicação que começa com a letra “T”.

SEU PACIENTE ESTÁ FEBRIL. SUA PRÓXIMA CONDUTA É...
(A RESPOSTA DA DÉCIMA + A SEXTA COLUNA INVERTIDA)

ESCAPE 30TRR

10

CONCEITO: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

SAOCAMILLO

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

“Os isolados estão aqui. Mas não podem lhe atrapalhar.
Junte os 6 e jogue-os todos no lixo”.

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

CONSCIÊNCIA E TRAVESSERO TODO MUNDO TEM.
MANTENHA SUA CONSCIÊNCIA,
MAS RETIRE O TRAVESSERO.

ESCAPE 30TRR ENIGMA!

“O isolado se sente só,
mas só o isolado não está...
O isolado sempre leva a
equipe a pensar”.

“Técnico de enfermagem verifica SSVV e se 1 alterado
aciona o enfermeiro que confirma SSVV e verifica sinais de
alerta e se 2 alterados aciona código amarelo”

MATERIAL DO INSTRUTOR

SEJAM BEM-VINDOS! O ESCAPE 30TRR é uma experiência vivenciada em um ambiente de mistério e especialmente desenvolvido para aguçar seus conhecimentos, habilidades e raciocínio clínico na assistência prestada aos nossos pacientes.

Vocês serão trancados neste quarto com o paciente que foi envenenado e que, ao morrer, liberará um gás tóxico que contaminará o ambiente e os matará em minutos. Para impedir a morte de todos, vocês terão 30 minutos para decifrar códigos, achar itens escondidos e resolver enigmas que os levarão à saída.

VOCÊ E SUA EQUIPE NUNCA VIRAM NADA IGUAL!

1. Caso alguém passe mal ou queira desistir nos procure durante o jogo.
2. O jogo é uma sequência de ações, dentro de cada envelope vocês encontram um enigma que após desvendado, direcionará uma conduta de vocês enquanto equipe.
3. Ainda nos envelope, vocês encontrarão peças imantadas que devem ser colocadas neste quadro imantado...Atenção, vocês precisarão de todas as peças no final do game.
4. Durante o Game, pode ser que elementos entrem no cenário; fiquem atentos, vocês NÃO podem INTERAGIR com eles, somente eles podem interagir com vocês.
5. Alguma dúvida?
6. Então entrego em mãos o primeiro envelope e aciono o cronômetro. Que os jogos comecem. Boa sorte!

1- Envelope entregue em mãos

?

“...Um dia sua vizinha teve alucinações...
Dizia estar vendo sapo, vaca, serpente, cavalo,
víboras, vespas, cães e muitos gatos...”

Para evitar esta tragédia, você precisa tomar as
condutas corretamente... O que você deve fazer?

SUA CONDOTA É REALIZAR...

RESPOSTA: A PRIMEIRA LETRA DE TODOS OS RÉPTEIS E INSETOS QUE SUA VIZINHA DISSE TER VISTO.

2- Envelope em cima da bandeja SSVV

1. Considerado 5º Sinal Vital.
2. É um Sinal Vital cujo valor normal é de 10 a 20.
3. Quem com o Ferro Fere com o Ferro Será?
4. O Rato Roeu a Roupas de quem lá em Roma?
5. Qual o limite superior aceitável na FC?
6. O paciente está quente, você mensura a... Que está 38,5°C.
7. Sinal vital representado em mmHg?
8. Água mole em pedra dura, tanto bate até que?
9. Cavalo dado não se olha os...
10. Meio de comunicação que começa com a letra "T".

SEU PACIENTE ESTÁ FEBRIL. SUA PRÓXIMA CONDUTA É...
(A RESPOSTA DA DÉCIMA + A SEXTA COLUNA INVERTIDA)

Carta envelope 2

HOSPITAL
SÃO CAMILO

ESCAPE 30^{TRR}

ABERTURA OFICIAL PRÉ SEMANA

HOSPITAL
SÃO CAMILO

AGENDA DE ATIVIDADES:

UNIDADE POMPEIA PROGRAMAÇÃO • 8 A 11 DE OUTUBRO

DATAS	HORÁRIO		LOCAL	PÚBLICO
08/10	8h às 9h	16h às 17h	Centro de Simulação	Equipe de Enfermagem CMC e TMO/Oncologia
	9h às 10h	18h às 19h		
	10h às 11h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
	15h às 16h	—		
09/10	8h às 9h	16h às 17h	Centro de Simulação	Equipe de Enfermagem CMC e TMO/Oncologia
	9h às 10h	18h às 19h		
	10h às 11h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
	15h às 16h	—		
10/10	18h às 19h		SEC Pompeia	Equipe de Enfermagem CMC e TMO/Oncologia
	19h às 20h			
	20h às 21h			
11/10	8h às 9h	18h às 19h	Centro de Simulação	Equipe de Enfermagem CMC e TMO/Oncologia
	9h às 10h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
	15h às 16h	—		

UNIDADE IPIRANGA PROGRAMAÇÃO • 8 A 11 DE OUTUBRO

DATAS	HORÁRIO		LOCAL	PÚBLICO
08/10	8h às 9h	15h às 16h	Sala SEC – 5º andar	Equipe de Enfermagem CMC
	9h às 10h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
09/10	8h às 9h	15h às 16h	Sala SEC – 5º andar	Equipe de Enfermagem CMC
	9h às 10h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
10/10	8h às 9h	15h às 16h	Sala SEC – 5º andar	Equipe de Enfermagem CMC
	9h às 10h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		
11/10	8h às 9h	15h às 16h	Sala SEC – 5º andar	Equipe de Enfermagem CMC
	9h às 10h	19h às 20h		
	14h às 15h	20h às 21h		

UNIDADE SANTANA PROGRAMAÇÃO • 8 A 11 DE OUTUBRO

DATAS	HORÁRIO		LOCAL	PÚBLICO
08/10	7h às 8h	15h às 16h	Auditório	Equipe de Enfermagem CMC
	8h às 9h	18h às 19h		
	14h às 15h	19h às 20h		
09/10	7h às 8h	15h às 16h	Auditório	Equipe de Enfermagem CMC
	8h às 9h	18h às 19h		
	14h às 15h	19h às 20h		
10/10	7h às 8h	15h às 16h	Auditório	Equipe de Enfermagem CMC
	8h às 9h	18h às 19h		
	14h às 15h	19h às 20h		
11/10	7h às 8h	15h às 16h	Auditório	Equipe de Enfermagem CMC
	8h às 9h	18h às 19h		
	14h às 15h	19h às 20h		

Resultado:

Total de turmas

76

Total de participantes

573

❖ Agradecimento das equipes em poder participar dessa atividade em que todos foram desafiados em desvendar os enigmas.

ESCAPE 30^{TRR}

ESCAPE 30^{TRR}

ESCAPE 30^{TRR}

Relembrar o passo a passo do cenário abordando:

- 1- alteração SSVV (o que fazer e como fazer?)
- 2- avaliação do enfermeiro (confirmar SSVV e verificar Sinais de Alerta)
- 3- pensar nos critérios isolados
- 4- acionamento de Código Amarelo (como acionar e o que fazer enquanto espera?)

Conclusão: As campanhas institucionais quando bem elaboradas e com peças criativas possuem velocidade e impactos favoráveis para a disseminação das informações, sensibilizando e envolvendo as equipes e quando atreladas às atividades práticas é possível detectar possíveis gaps e trata-los, de forma em que ocorre o engajamento de todos.

Bibliografia: Alves, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: Um guia completo do conceito à prática, 1 ed. São Paulo - DVS Editora, 2014.

Contato:

fabiana.melo@hospitalsaocamilosp.org.br

(11) 982891579

“Mais coração nas mãos”
São Camilo de Lellis