



PROJETO
**PACIENTE
SEGURO**

IMPLANTAÇÃO DO PROGRAMA NACIONAL
DE SEGURANÇA DO PACIENTE

Manual Jogos

PROJETO IMPLANTAÇÃO DO PROGRAMA DE SEGURANÇA DO PACIENTE E DESENVOLVIMENTO DE FERRAMENTAS DE GESTÃO, EDUCAÇÃO E PRÁTICAS COMPARTILHADAS

Em contínuos esforços para que o Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) se torne efetivamente implantado nos diferentes serviços de saúde do Brasil, o Ministério da Saúde, juntamente com a Associação Hospitalar Moinhos de Vento (HMV), desenvolveram o **Projeto Paciente Seguro (PPS)**. O objetivo é implantar e qualificar o PNSP em instituições de saúde, além de desenvolver e aperfeiçoar as ferramentas e estratégias para apoiar este processo. Este projeto destina-se a desenvolver instrumentos de melhoria e métodos que atendam as especificidades regionais. Busca principalmente fortalecer a estruturação dos Núcleos de Segurança do Paciente (NSP) nas instituições de saúde selecionadas em todas as cinco regiões do Brasil, considerando sua variedade cultural, com as seguintes estratégias:

- Desenvolver ferramentas de apoio para implantação/qualificação dos NSP (aulas, rotinas, protocolos, materiais educacionais, etc);
- Ações junto às instituições de saúde (visitas técnicas, desenvolvimento de planos de ação, suporte contínuo, educação permanente e monitoramento);
- Integrar as instituições de saúde ao tema segurança do paciente (eventos científicos, oficinas, etc.);
- Educar os pacientes.

O Hospital Moinhos de Vento é o colaborador técnico, científico e operacional deste projeto, sendo responsável pela logística de participação dos hospitais, educação dos participantes, atuando como exemplo de excelência em qualidade assistencial e também como instituição parceira, avaliando as mudanças propostas. A ênfase na segurança do paciente e na qualidade dos serviços prestados, utilizando ferramentas de gestão e organização assistencial para cada tipo de hospital, é a proposta do trabalho de todas as partes envolvidas.

O desenvolvimento de material educativo e de ferramentas para apoiar a implantação do PNSP nas instituições de saúde participantes é uma das grandes fases da estratégia utilizada no projeto. Junto ao material educativo foram desenvolvidos jogos para dar apoio didático às aulas presenciais, com o intuito de reforçar o aprendizado dos profissionais de saúde. Para cada meta de segurança do paciente foram criados um ou mais jogos, que serão entregues aos hospitais em sacolas de tecido contendo todo material que compõe os jogos, incluindo um infográfico para cada meta de segurança que sugere o momento ideal para aplicação do jogo junto às aulas presenciais, também elaboradas e fornecidas pelo projeto. Junto aos jogos será encaminhado um manual explicativo com o objetivo de cada jogo e com instruções de como utilizar cada um deles.

Na tabela apresentada abaixo estão descritos os temas dos jogos, o tipo de atividade, quantidade de itens e descritivo das peças que compõem os jogos.

COMPOSIÇÃO DE 01 KIT - JOGOS PROGRAMA SEGURANÇA DO PACIENTE		
TEMA	JOGO	PEÇAS
Identificação do paciente	1.1 - Painel de certo ou errado	Carte explicativo da atividade do Painel de certo ou errado
		Painel estilo banner com colunas de certo ou errado
		Conjunto com 12 cartões com cenas certas e erradas
		Carte de gabarito da atividade Painel de certo ou errado
Comunicação	2.1 - Telefone sem fio	Carte explicativo da atividade Telefone sem fio
		Telefone sem fio cartela exemplo exercício
	2.2 - Tele Pizza	Telefone sem fio bloco de 50 folhas de exercício
		Carte explicativo da atividade da atividade Tele Pizza
Medicamentos	3.1 – Jogo de memória	Carte explicativo da atividade do Jogo de memória
		Conjunto com 12 peças de Jogo de memória
	3.2 – Banner certo e errado	Envelope plástico para o jogo de memória
		Carte explicativo da atividade do Banner certo e errado
Cirurgia Segura	4.1 – Jogo do Boneco	Painel tipo banner de certo e errado com 8 espaços
		Conjunto com 12 cartões para atividade de certo e errado
		Envelope plástico para os cartões
		Carte explicativo da atividade do boneco
Higiene de mãos	5.1 - GloGerm®	Bloco com 50 folhas de exercício com boneco
		Conjunto com 4 cardes com os casos
		Envelope plástico para os cardes
	5.2 – Jogo do Curto ou Não Curto	Carte explicativo da atividade do GloGerm®
		Gel GloGerm®
		Lanterna com luz ultravioleta
Higiene de mãos	5.2 – Jogo do Curto ou Não Curto	Carte explicativo da atividade do jogo do Curto ou Não Curto
		Conjunto com 11 Cardes com as cenas
		Cartões “eu curto” e “eu não curto”

		Envelope plástico para os cardes e cartões
		Conjunto com 11 Cardes com as cenas
		Cartões “eu curto” e “eu não curto”
		Envelope plástico para os cardes e cartões
Lesões por pressão	6.1 – Caça- palavras	Carde explicativo da atividade Caça-palavras
		Bloco de 50 folhas com caça-palavras
	- Verdadeiro e Falso	Carde explicativo da atividade Verdadeiro e Falso
		Conjunto de cardes com perguntas de verdadeiro e falso
		Conjunto de cardes de afirmação de verdadeiro e falso
		Envelope plástico para os cardes
Quedas	7.1– Cruzadinha	Carde explicativo para atividade da cruzadinha
		Bloco de 50 folhas de atividade da cruzadinha
	– Perguntas e respostas	Carde explicativo da atividade Perguntas e Respostas
		Conjunto de cardes de Perguntas e Respostas
		Moeda para jogar “Pergunto” e “Respondo”
		Envelope plástico para os cardes e as moeda

MODO DE APLICAÇÃO DOS JOGOS

1) IDENTIFICAÇÃO DO PACIENTE

1.1) Painel de Certo ou Errado

Este jogo conta com 12 Cardes, sendo seis deles com imagens de situações certas e seis erradas que serão colocadas pelos participantes, em um banner específico, fixados com velcro.

OBJETIVO: Os participantes poderão identificar por meio de imagens, quais ações estão certas, as erradas e analisar os resultados obtidos.

MODO DE USAR: Separar os participantes em dois grupos, um grupo receberá os Cardes com as imagens para classificá-las no banner, indicando se estão certas ou erradas. O outro grupo receberá a tabela de gabarito para corrigir a execução do primeiro grupo, após finalizar a atividade de classificação.

Procurar distribuir os Cardes para vários integrantes do primeiro grupo, desta forma teremos vários participantes.

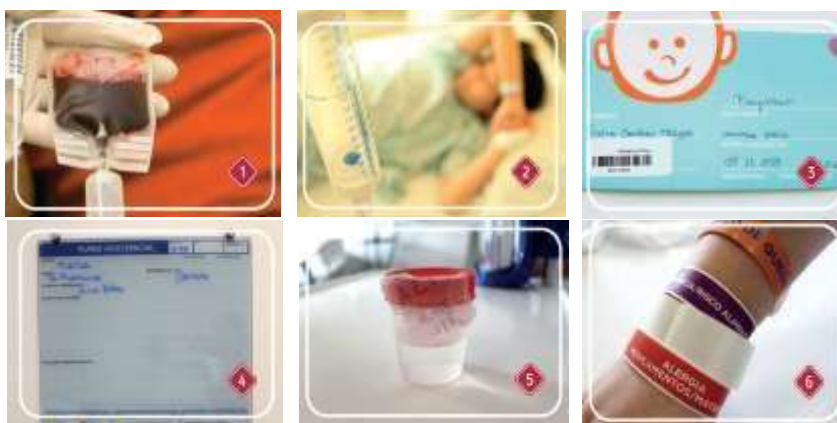
PEÇAS:

a) Carde explicativo

b) Banner



c) Cardes



d) Gabarito



2) COMUNICAÇÃO EFETIVA

Nesta ação de segurança foram desenvolvidos três jogos. O primeiro jogo refere-se a uma dinâmica de telefone sem fio, o segundo representa um pedido “Tele Pizza” e o terceiro consiste em realizar uma simples dinâmica com uma folha em branco.

21) Telefone sem fio

É uma dinâmica de telefone sem fio, onde os participantes irão ler a mensagem do cartão e repassar para um colega.

OBJETIVO: Vivenciar as dificuldades da comunicação verbal.

MODO DE USAR: Escolher o participante que se encontra no início da primeira. Este deverá ler o Cartão da atividade 1, memorizar e repassar para o participante mais próximo, este, por sua vez, repete a operação. Assim, sucessivamente, até o último participante, este deverá escrever o que ouviu em um formulário (bloco de atividade 2) e ler para todos o que escreveu.

PEÇAS:

- a) Cartão explicativo do Telefone sem fio



b) Cartão da Atividade 1



c) Bloco da Atividade 2



22) Tele Pizza

É uma dinâmica, que simula um pedido de pizza por telefone.

OBJETIVO: Aplicar a técnica do “leia de volta” (*Read back*) em uma situação cotidiana.

MODO DE USAR: Escolher dois participantes: um irá simular um telefonema para o outro, solicitando uma pizza. O outro participante, da pizzaria, receberá o pedido da pizza e escreverá este pedido em um papel, lendo de volta para o solicitante a fim de confirmar os dados (prática do “leia de volta”).

PEÇAS:

a) Cartão explicativo de Tele Pizza



23) Corte de papel

É uma dinâmica onde os participantes recebem uma informação para cortar uma folha de papel em branco.

OBJETIVO: Perceber os efeitos de uma comunicação imprecisa.

MODO DE USAR: Entregue uma folha de papel em branco para todos os participantes. Solicite que não conversem e nem olhem para o participante ao lado, apenas execute os comandos que serão ordenados. Dê o comando: “dobre o papel em quatro, após outro comando: “corte um canto”. Ao término solicite para que todos os participantes abram a folha ao tamanho normal e observem os efeitos do corte do papel.

PEÇAS:

a) Cartão explicativo Corte de Papel



3) USO SEGURO DE MEDICAMENTOS

Nesta ação de segurança foram desenvolvidos dois jogos. O primeiro refere-se a uma atividade de jogo de memória. A segunda atividade está relacionada a um jogo de selecionar situações certas e erradas.



3.1) Jogo de memória

Jogo onde os participantes escolherão as peças iguais.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre o tema de medicamentos com grafias semelhantes.

MODODO USAR: Divida os participantes em dois grupos. Cada grupo receberá um jogo de memória.

PEÇAS:

a) Cartão explicativo do Jogo de Memória



b) As peças do jogo de memória



3.2) Banner de certo e errado

Jogo onde os participantes da atividade poderão apontar, quais são os processos corretos em relação aos medicamentos.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre o tema medicamentos seguros.

MODO DE USAR: Selecionar alguns participantes, que escolherão cartelas com textos e classificarão se são certas ou erradas, fixando-as no banner. Há mais peças de texto do que espaços no banner. Algumas peças sobrarão.

PEÇAS:

a) Cartão explicativo Banner de certo e errado



b) Banner de certo e errado



c) Cartes com textos certos e errados



4) CIRURGIA SEGURA

4.1) Jogo do Boneco - marcação de lateralidade

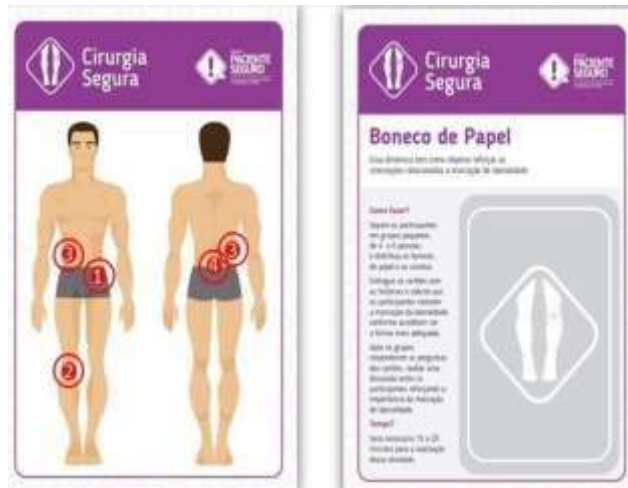
Jogo onde os participantes marcarão a lateralidade a partir de casos descritos de situações clínicas.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a marcação de lateralidade (sítio cirúrgico).

MODO DE USAR: Divida os participantes em até cinco grupos. Entregue os Cartes com casos clínicos para cada grupo. Distribua folhas do boneco para a marcação do sítio cirúrgico de acordo com os casos lidos. Espere 10 minutos e corrija a atividade.

PEÇAS

- a) Cartão explicativo do Jogo do Boneco com gabarito



- b) Cartões com os casos



c) Bloco com a imagem dos bonecos



5) HIGIENE DE MÃOS

Nesta ação de segurança foram desenvolvidos dois jogos. A primeira atividade está relacionada a utilização do GloGerm®. A segunda refere-se ao jogo do “curto” ou “não curto”.

5.1) GloGerm®

Para realizar a atividade, os participantes deverão aplicar o gel nas mãos, da forma como higienizam e, posteriormente, expor as mãos a luz ultravioleta. Os pontos onde houve falhas na lavagem das mãos ficarão em evidência.

OBJETIVO: Demonstrar a realização da técnica de Higiene de mãos

MODO DE USAR: Selecione um participante. Aplique GloGerm® nas mãos, conforme instruções no frasco. O participante deverá fazer os movimentos como se estivesse com sabão líquido ou álcool gel nas mãos. Coloque as mãos sob a luz para mostrar o efeito do GloGerm®. Lave as mãos normalmente com água e sabão, enxague e seque. Examine novamente as mãos sob a luz ultravioleta, que mostrará as áreas que não foram higienizadas corretamente. Atenção para unhas e entrededos.

PEÇAS:

a) Cartão explicativo da atividade GloGerm®



b) Pasta do GloGerm®



c) Lanterna de luz ultravioleta



5.2) Jogo do Curto ou Não Curto

É um jogo onde os participantes olharão cenas e curtirão ou não, mostrando placas com os símbolos de curtir e não curtir.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a Higiene de mãos.

MODO DE USAR: Apresente as cenas para os participantes curtirem ou não de acordo com a imagem.

PEÇAS:

- a) Cartão explicativo da atividade de curtir e não curtir com gabarito



b) Placa de curtir e não curtir



c) Cardes das Cenas sobre Higiene de Mãos



Gabarito:

EU CURTO = Pia com estrutura completa para a correta higiene de mãos.



EU CURTO = Fechar a torneira, após higienizar as mãos sem tocá-la.



EU CURTO = Higienização antes de tocar em dispositivos invasivos.



EU CURTO = Escovação cirúrgica.



EU CURTO = Etapas da técnica de higienização de mãos.



EU CURTO = Procedimentos invasivos realizados com higiene de mãos e uso de luvas.



EU CURTO = Higienizar as mãos antes/após contato com o paciente ou próximo a ele.



EU CURTO = O uso de luvas para contato com materiais, que contenham fluidos corporais.



EU CURTO = Não usar adornos e usar unhas curtas.



EU NÃO CURTO = Manusear objetos e materiais contendo fluídos corporais sem luvas.



EU NÃO CURTO = Secar as mãos no uniforme ou sacudindo as mãos, após higienizá-las.



EU NÃO CURTO = Procedimentos realizados sem higiene de mãos e/ou sem uso de luvas.



6) PREVENÇÃO DE LESÃO POR PRESSÃO

6.1) Caça Palavras

É um jogo de encontrar palavras definidas no contexto de letras.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a Prevenção de lesão por pressão.

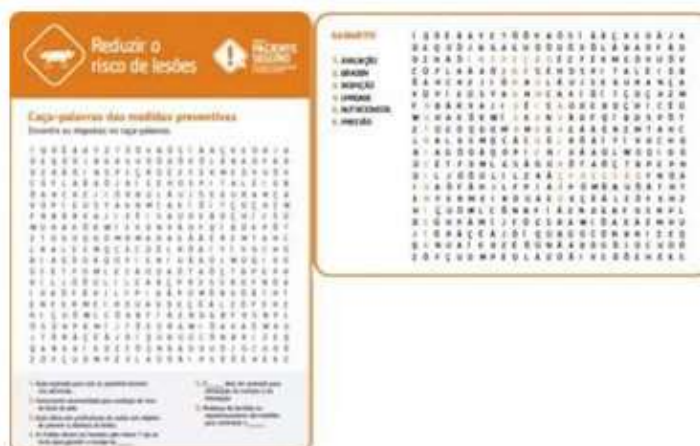
MODO DE USAR: Distribuir uma folha de caça-palavras para cada participante. As palavras a serem procuradas estão indicadas nas frases abaixo do caça-palavras. Dar 10 minutos para execução da tarefa e corrigir as respostas.

PEÇAS:

- a) Cartão explicativo Caça-palavras



- b) Bloco de Caça-palavras



6.2) Verdadeiro ou Falso?

É um jogo de cartas com perguntas onde os participantes apresentam uma placa de verdadeiro ou falso.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a Prevenção de lesão por pressão

MODO DE USAR: Reúna os participantes em cinco grupos no máximo de sete integrantes cada. Distribua um envelope com as perguntas e as placas de verdadeiro e falso para cada grupo. Os Cartões com as perguntas deverão ser distribuídas entre os sete participantes do grupo. Cada participante lê a sua pergunta e o restante decidirá se a resposta será verdadeira ou falsa, através da placa indicativa que está exposta na mesa. A resposta será coletiva.

PEÇAS:

a) Cartão explicativo de Verdadeiro ou Falso?



b) Cartões com perguntas Verdadeiro ou Falso



c) Placas de Verdadeiro ou Falso



7) PREVENÇÃO DE QUEDAS

7.1) Cruzadinhas

É um jogo para preencher uma cruzadinha.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a Prevenção de quedas.

MODO DE USAR: Entregar para cada participante uma folha com a cruzadinha. Dê um prazo de 10 minutos para a tarefa ser executada. Corrija as respostas.

PEÇAS:

a) Carde explicativo da Cruzadinha



b) Bloco com Cruzadinhas



7.2) Cartas com perguntas e respostas

É um jogo de cartas com perguntas e respostas.

OBJETIVO: Testar o conhecimento sobre a Prevenção de quedas

MODODEUSAR: Selecione sempre dois participantes para responder cada

uma das perguntas. São 10 Cartões com perguntas e respostas. Antes de realizar a atividade, estes receberão uma moeda para jogar e escolher quem irá perguntar e quem irá responder. A moeda conta com uma face “Pergunto” e outra face “Respondo”. A cada pergunta, dois novos participantes deverão jogá-la para cima, estabelecendo assim, quem irá perguntar e quem irá responder, até completar 10 duplas.

PECAS:

a) Cartão explicativo das Perguntas e respostas



b) Moeda



c) Cartões com perguntas e respostas

<p>PERGUNTA</p> <p>1. A avaliação do risco de quedas deve ser realizada somente em pacientes idosos e crianças?</p> <p>R: NÃO</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>2. A avaliação do risco de quedas deve ocorrer de forma padronizada?</p> <p>R: SIM</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>3. É correto comunicar e educar pacientes e familiares quanto ao risco de quedas?</p> <p>R: SIM</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>4. A avaliação do risco de quedas deve ser realizada a qualquer momento durante a internação do paciente?</p> <p>R: SIM</p> 
<p>PERGUNTA</p> <p>5. É sugerido a utilização de escadas recomendadas para avaliação de risco?</p> <p>R: SIM</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>6. O uso de medicamentos benzodiazepínicos é um fator de risco para as quedas?</p> <p>R: SIM</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>7. Pacientes acamados e restritos ao leito têm alto risco para quedas?</p> <p>R: NÃO</p> 	<p>PERGUNTA</p> <p>8. Deixar a cama baixa e travada é uma medida para prevenir quedas?</p> <p>R: SIM</p> 