

# JOGO DO Acesso

Saúde Mental na APS

*Chegou a hora de aprender com muita diversão! Todos estão convidados para participar do Jogo do Acesso, importante momento para aprender, socializar, se divertir e discutir sobre a temática do acesso.*



## Tempo

2 horas e 30 minutos

## Jogo do Acesso

O jogo do Acesso é um jogo simples e fácil de jogar. Você conhecerá a história de cinco personagens que representam usuários que buscam acesso ao cuidado em saúde mental na APS. Eles percorrerão o tabuleiro e poderão se deparar com algumas ilustrações que ajudam a deflagrar discussões sobre as barreiras ao acesso desses usuários aos cuidados em saúde mental, bem como potencialidades e estratégias da APS para transpor essas barreiras e garantir um cuidado integral. As figuras que ilustram potencialidades e estratégias da APS fazem com que o jogador avance algumas casas, enquanto as que explicitam as barreiras de acesso do usuário ao serviço fazem o jogador retornar algumas casas. Além disso os jogadores serão convidados a contar exemplos de suas experiências profissionais onde essas barreiras foram identificadas, assim como as potencialidades e estratégias de superação das barreiras, avançando mais algumas casas ao compartilharem suas vivências.

## Componentes

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 3 personagens que representam usuários do serviço de saúde
- cartas com ilustrações e textos explicativos

## Objetivo

Discutir e realizar reflexões sobre o caminho do usuário na busca pelo acesso e cuidado integral no serviço de saúde.

## Regras do Jogo

- Dividir os participantes em 3 grupos, cada grupo representará um usuário.
- O grupo que tirar o maior número no dado será o primeiro a jogar. Os próximos grupos serão definidos seguindo a ordem decrescente, ou seja, de quem tirou o maior número para quem tirou o menor número.
- Após jogar o dado cada grupo andará com seu personagem, casa a casa, o número sorteado.
- Quando o grupo terminar seu movimento em uma casa onde existe uma carta que ilustra uma determinada barreira ou potencialidade para o acesso, irá virá-la para ler o texto no verso da carta.
- O verso das cartas contém a continuação da história dos personagens do jogo, as relacionando com as barreiras e as potencialidades ilustradas. De acordo com o que acontece na história dos personagens os jogadores avançam ou voltam casas, como indicado nas cartas.
- Além disso, no verso da carta existe um desafio para o grupo. Ele deverá ser respondido logo depois de ler a história de seu personagem. Esse desafio é um convite ao grupo para dar relatos pessoais de sua prática profissional relacionados àquela barreira ou potencialidade de acesso. Se responder o desafio o grupo avança mais casas, como indicado na carta.
- Se a ilustração que o jogador caiu for um ponto de interrogação o grupo é convidado a pensar em uma situação que pode ser uma potencialidade ou em uma situação que pode ser uma barreira ao acesso os cuidados em saúde mental. O grupo avança as casas como está indicado na carta.
- Dois usuários ou mais podem ocupar a mesma casa simultaneamente.

## Perfil dos Usuários

Leia a história dos cinco personagens e escolha um deles para percorrer o tabuleiro com seu grupo:



**João:** Idoso de 73 anos de idade, aposentado, cadastrado no território da APS, porém não utiliza o serviço, apenas em caso de urgência de saúde bucal, quando sente dor. Participou do mutirão de avaliação funcional da pessoa idosa, única condição de saúde identificada foi o uso abusivo eventual de álcool que aumentou após se aposentar, e a equipe avaliou que não havia prejuízo funcional atual. Porém, uma semana depois, o a pessoa usuária caiu voltando do bar, quebrou o fêmur e está restrito ao leito após a cirurgia.



**Maria:** 14 anos de idade, mora com a avó materna, inicia o pré-natal de gestação não planejada com 14 semanas. Relata não saber quem é o pai, por ter mantido relação com mais de um parceiro em festas da comunidade. Teste rápido de sífilis positivo e relata que apesar de não planejada a gravidez é desejada, porém não sabe como contar para a avó. Ao pensar em falar com a avó sobre o assunto começa a ter dor no peito, falta de ar e formigamento no membro superior esquerdo.



**Tereza:** 55 anos de idade, desempregada, tem como condição de saúde crônica hipertensão e diabetes. Em consulta programada traz sua lista de queixas contendo 13 itens, entre eles muita tristeza, falta de ânimo e dificuldade para dormir. Não aguenta mais tomar tanto remédio para pressão e diabetes. Diz que sua pressão alta e diabetes é emocional pois sua vida nunca mais foi a mesma desde que seu filho foi internado por ouvir vozes e recebeu diagnóstico de esquizofrenia aos 20 anos.

## Cartas do Jogo

### Barreiras

- Estigma
- Déficit nas competências profissionais
- Gestão do Acesso baseado na oferta

### Potencialidades da APS

- ACS
- Cuidado Colaborativo (Matriciamento)
- Intersetorialidade

### Vencedor

- A pessoa usuária que conseguir superar todas as barreiras ao acesso e potencializar sua jornada com elementos da APS, chegará primeiro conseguindo acesso a um cuidado integral.
- Neste percurso todas as opiniões e experiências pessoais irão enriquecer as discussões e serão úteis para identificar algumas das barreiras que o usuário pode encontrar na sua caminhada para acessar o cuidado adequado em Saúde Mental. Além disso, teremos a oportunidade de reconhecer quais estratégias que nos auxiliam a transpor essas barreiras.
- Por isso, mesmo que haja um vencedor, todos saem ganhando levando os conhecimentos adquiridos nas discussões para suas práticas profissionais.