

LÚPUS ERITEMATOSO SISTÊMICO E EDUCAÇÃO EM SAÚDE: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE AÇÃO EXTENSIONISTA PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DE MACEIÓ – AL

SYSTEMIC LUPUS ERYTHEMATOSUS AND HEALTH EDUCATION: AN EXPERIENCE REPORT ON EXTENSION ACTION FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN MACEIÓ – AL

Aline Carnaúba²; Júlia Agra¹; Júlia Gomes¹; Lyssandra Barros¹; Maria Eduarda Costa¹; Maria Luiza Costa¹; Mirela Montenegro¹; Renato Praxedes²

¹Discentes do curso de Medicina, Cesmac

²Docente do curso de Medicina, Cesmac;

Resumo: O Lúpus Eritematoso Sistêmico (LES) é uma doença autoimune que afeta milhares de pessoas mundialmente. Promover ações de prevenção primária, inclusive nas escolas, é crucial para facilitar a identificação do Lúpus e de suas consequências. O projeto, realizado por estudantes de medicina do CESMAC, visou conscientizar alunos do ensino médio de Maceió - AL sobre o LES. Foram utilizadas imagens demonstrativas, uma boneca representativa das lesões cutâneas e jogos educativos com brindes. A ação educativa promoveu a compreensão sobre os sintomas, tratamento e impacto psicossocial do Lúpus, com uma adesão moderada na parte teórica, mas entusiasmo e participação importantes durante as atividades práticas, evidenciando a eficácia do projeto. Este projeto contribuiu para a educação em saúde e ajudou a reduzir o estigma associado ao LES.

Palavras-chave: Lúpus. Estudantes de Ensino Médio. Ludicidade.

Abstract: Systemic Lupus Erythematosus (SLE) is an autoimmune disease that affects thousands of people worldwide. Promoting primary prevention actions, including in schools, is crucial to facilitate the identification of Lupus and its consequences. The project, carried out by medical students from CESMAC, aimed to raise awareness among high school students in Maceió - AL about SLE, using demonstrative images, a doll representing skin lesions and educational games with gifts. The educational action promoted the understanding of the symptoms, treatment and psychosocial impact of Lupus, with moderate adherence to the theoretical part, but significant enthusiasm and participation during practical activities, evidencing the effectiveness of the project. This project contributed to health education and helped reduce the stigma associated with SLE.

Keywords: Lupus. High School Students. Playfulness.

INTRODUÇÃO

O ensino de ciências e saúde representa um desafio pedagógico significativo devido à complexidade dos seus temas e à necessidade de manter o interesse dos alunos. Muitas vezes, isso resulta em aulas cansativas e pouco produtivas, com foco excessivo no professor em detrimento do aluno. Atualmente, os estudantes têm acesso fácil a informações e tecnologias que proporcionam uma autonomia na busca pelo conhecimento e na formação de opiniões. Nesse contexto, segundo Moran (2015), a busca por alternativas ao modelo tradicional de ensino torna-se essencial para incentivar o engajamento dos alunos, colocando-os como protagonistas do aprendizado.

Projetos que incentivam a autonomia do estudante são particularmente importantes no ensino de saúde. Zômpero e Laburú (2011) destacam que essas atividades, quando bem conduzidas, diferem significativamente das tradicionais demonstrações e experimentações ilustrativas, proporcionando aos alunos um papel intelectual mais ativo. Além disso, meios educativos lúdicos têm se mostrado eficazes na fixação do conteúdo e no estímulo ao interesse e envolvimento dos alunos. Segundo Barela (1999), jogos e brincadeiras, essenciais em qualquer idade, facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e contribuem para a saúde mental, processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A aplicação de uma metodologia moderna de aprendizado, aliada ao uso de recursos lúdicos e à conscientização sobre saúde, pode transformar a experiência educacional. A adolescência é uma fase crucial para descobertas e aprendizado, sendo um momento estratégico para fornecer informações essenciais sobre saúde e bem-estar. No entanto, doenças complexas como o Lúpus Eritematoso Sistêmico (LES) muitas vezes são negligenciadas nas discussões educacionais, criando lacunas de conhecimento que podem impactar negativamente a saúde das futuras gerações. O LES é uma doença autoimune crônica em que o sistema imunológico ataca erroneamente os tecidos saudáveis do corpo, causando inflamação e danos a diversos órgãos, como pele, articulações, rins e cérebro.

A ação em saúde, focada na conscientização sobre o LES entre os alunos do ensino médio, é fundamental para preencher essas lacunas. Investir na educação em saúde nas escolas pode resultar em uma população mais saudável e produtiva, além de reduzir os custos associados ao tratamento de doenças evitáveis. A educação em saúde capacita os jovens a entenderem melhor as doenças que podem afetar suas vidas e as daqueles ao seu redor. Abordar o LES no contexto educacional não apenas aumenta a conscientização sobre essa condição complexa, mas também promove uma cultura de compreensão e empatia em relação às pessoas que vivem com a doença.

OBJETIVOS

Orientar escolares a respeito do Lúpus, adotando uma abordagem que os coloque como protagonistas do aprendizado, através de informações claras e atividades lúdicas, que facilitam o ensino e incentivam o engajamento. Além disso, conscientizar e capacitar os estudantes para reconhecerem os sintomas da lúpus, contribuindo com a promoção da saúde individual dos alunos e também com a detecção precoce da doença na comunidade.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência vivenciado pelos acadêmicos do 4º período de Medicina do Centro Universitário Cesmac, mediante proposta da Instituição para a execução de ações educativas em saúde na comunidade de Maceió - AL. Toda a ação ocorreu entre os meses de março a junho de 2024 e a proposta foi levar Educação em Saúde com o tema “Lúpus e outras doenças autoimunes” para escolares do terceiro ano de uma Escola Estadual, em Maceió - AL.

Para isso, foram produzidos diversos materiais didáticos. Primeiramente, imagens das principais manifestações do Lúpus foram preparadas para serem expostas, auxiliando na visualização e compreensão dos sintomas da doença. Além disso, uma boneca foi confeccionada e adornada com desenhos representativos das

manchas presentes no Lúpus cutâneo, proporcionando uma abordagem tátil e visualmente estimulante para os alunos.

Para facilitar a explicação sobre doenças autoimunes, células de defesa foram manualmente produzidas, permitindo uma representação mais compreensiva do sistema imunológico e de como ele pode atacar o próprio corpo. Adicionalmente, um documento contendo informações relevantes foi elaborado para servir como guia durante a transmissão do conhecimento aos escolares.

No dia da ação, a atividade começou com uma explicação em sala de aula utilizando o material preparado. Em seguida, foi organizado um jogo envolvendo os alunos como forma de reforçar o aprendizado. O jogo consistia em uma corrida para alcançar uma bola, onde o primeiro aluno a alcançá-la tinha o direito de responder a uma pergunta relacionada à explicação sobre o Lúpus. Como incentivo, os alunos poderiam ganhar brindes, como guloseimas.

Posteriormente, a ação foi repetida em sala de aula para garantir a fixação do conhecimento. No entanto, devido às limitações de tempo e espaço, o jogo foi adaptado para ocorrer apenas com perguntas e respostas, com os alunos sentados. Ao final da atividade, foi realizada uma avaliação qualitativa para verificar a eficácia da metodologia, levando em consideração o envolvimento dos alunos, a compreensão do conteúdo e a retenção do conhecimento sobre o Lúpus e as doenças autoimunes. Com base nos resultados da avaliação, possíveis ajustes e melhorias na metodologia foram identificados, visando aprimorar a experiência de aprendizagem dos alunos em futuras implementações.

Figura 1 - Apresentação em sala de aula, Maceió/AL, Brasil.



Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Figura 2 - Boneca representativa do Lúpus cutâneo, Maceió/AL, Brasil.



Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Figura 3 - Cartaz elaborado pelos discentes sobre o dia mundial do Lúpus, Maceió/AL, Brasil.



Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As reuniões para construção da ação foram cruciais para estabelecer os principais pontos a serem abordados para os jovens, determinar as estratégias a serem usadas para melhor transmissão do conhecimento e preparação dos materiais utilizados, potencializando a efetividade da execução, resultando em um desempenho superior e mais coeso da equipe. Esse planejamento é uma forma sistemática de se preparar para o futuro, sendo essencial para coordenar o esforço coletivo e assegurar que todos estejam alinhados em direção aos mesmos objetivos (Mintzberg, 1994).

A intenção da ação de promoção de saúde era abordar o LES de forma simples e didática, visto que não é uma doença amplamente conhecida e a

abordagem deve ser feita da forma mais atrativa para o público-alvo. Nesse contexto, optou-se por realizar uma breve apresentação teórica, utilizando artifícios de imagens, um protótipo de uma boneca acometida por lesões cutâneas da LES e, por fim, um quiz para os alunos, a fim de avaliar o nível de compreensão alcançado.

Quanto à abordagem inicial, nosso principal objetivo foi ensinar a reconhecer os sinais e sintomas do LES, uma condição autoimune que pode afetar várias partes do corpo e que muitas vezes é diagnosticada tarde devido à falta de conhecimento. Durante a apresentação, destacam-se os sintomas mais comuns do LES, como fadiga extrema, dores articulares, erupções cutâneas, especialmente no rosto, e sensibilidade ao sol. A intenção foi equipar os alunos com o conhecimento necessário para identificar potenciais casos de LES em si mesmos ou em pessoas próximas, enfatizando a importância de procurar ajuda médica diante desses sinais.

No que tange ao domínio físico e ao impacto social, o acometimento do LES aumenta as chances de uma percepção insatisfatória da autoimagem. Isto ocorre porque pessoas com doenças crônicas são mais propensas a limitar as atividades de vida cotidiana, devido à dor, ao desconforto, e às limitações físicas impostas pela doença, o que reflete negativamente na qualidade de vida, sobretudo no domínio físico (Silveira, 2018). Diante desse cenário, foi destacado os aspectos psicossociais da doença e como o preconceito e a falta de conhecimento marginalizam essa população da sociedade. Logo, notou-se uma resposta positiva dos alunos que pareciam não saber de como uma patologia crônica pode impactar em tantos aspectos da vida do paciente.

A transformação social na saúde envolve capacitar as comunidades, promover a participação popular, abordar as desigualdades sociais e reconhecer os determinantes sociais da saúde como parte integrante das intervenções de promoção da saúde (Freire, 1970). A ação tornou possível a capacitação dos estudantes nas várias esferas da saúde, que vai além dos sinais clínicos do indivíduo, correlaciona-se os fatores ambientais, sociais, psicológicos, físicos, sendo fundamentais para melhoria do prognóstico do paciente.

Como segunda parte da ação, foi realizado um jogo de perguntas e respostas com a entrega de brindes para quem respondesse corretamente. A adoção de

brincadeiras dentro de sala de aula compreende uma busca por alternativas fora do modelo tradicional, que representa uma forma de incentivo ao engajamento do estudante. Dessa forma, a participação de forma ativa no conhecimento é uma nova metodologia em ascendência que reflete as mudanças da sociedade, para colocá-lo na posição de protagonista do aprendizado.

Diante disso, a atividade em forma de quiz foi bem recebida pelos alunos, que demonstraram interesse e tiraram algumas dúvidas, indicando êxito quanto ao objetivo de aumentar a conscientização sobre o LES e promover uma compreensão básica da doença e de suas implicações. Essa dinâmica mostrou que os alunos estavam atentos e foi essencial para reforçar o conteúdo, destacando a importância de jogos e brincadeiras na consolidação do conhecimento, promovendo maior engajamento e retenção de informações (Kishimoto, 1997).

CONCLUSÕES

É imprescindível destacar a importância de metodologias inovadoras e interativas no ensino de ciências e saúde, especificamente no contexto de doenças autoimunes como o LES. Através da implementação de atividades lúdicas e materiais didáticos visualmente estimulantes, como imagens, boneca representativa dos sintomas do LES, relatos de personalidades sociais e de conhecimento do público geral que possuem essa enfermidade, os alunos puderam compreender de forma clara e envolvente os complexos mecanismos da doença. A abordagem educativa focada na autonomia do estudante e no aprendizado ativo, aliada ao uso de jogos pedagógicos, mostrou-se eficaz não apenas na retenção do conhecimento, mas também no aumento do interesse e engajamento dos alunos. A promoção de uma conscientização precoce sobre o LES entre estudantes do ensino médio é essencial para a formação de uma população mais informada e empática, capaz de reconhecer os sintomas e buscar intervenções precoces, contribuindo assim para a melhoria da saúde pública. A ação educativa não só ampliou o conhecimento dos alunos sobre uma doença autoimune específica, mas também estabeleceu um modelo de ensino que pode ser adaptado e aplicado a outras áreas da saúde, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e centrado no estudante. Assim, investir em estratégias educacionais modernas e lúdicas é fundamental para a

efetividade do ensino em saúde, possibilitando a formação de indivíduos mais conscientes e preparados para enfrentar os desafios relacionados à saúde e bem-estar.

AGRADECIMENTOS

Os autores do trabalho agradecem à Escola Estadual Dom Otávio Barbosa de Aguiar, aos alunos e aos profissionais presentes pelo apoio e suporte imprescindíveis para a execução do projeto. Agradecemos também aos nossos professores que contribuíram para tal, especialmente ao professor Renato Praxedes e à professora Aline Carnaúba.

REFERÊNCIAS

- BARELA, José Ângelo. Aquisição de habilidades motoras: do inexperiente ao habilidoso. *Motriz* (Rio Claro), Rio Claro – SP, v. 5, n. 1, p. 53-57, 1999.
- FANOURIAKIS, A. et al. 2019 update of the EULAR recommendations for the management of systemic lupus erythematosus. *Annals of the rheumatic diseases*, v. 78, n. 6, p. 736–745, 2019.
- FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida (Organizadora) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação . São Paulo: Cortez., 1997
- MINTZBERG, H. The rise and fall of strategic planning. New York: Free Press, 1994.
- MORAN, J. M. (2015). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *Revista Brasileira de Educação*, 20(60), 49-70.
- PONS-ESTEL, B. A. et al. First Latin American clinical practice guidelines for the treatment of systemic lupus erythematosus: Latin American Group for the Study of Lupus (GLADEL, Grupo Latino Americano de Estudio del Lupus)-Pan-American League of Associations of Rheumatology (PANLAR). *Annals of the rheumatic diseases*, v. 77, n. 11, p. 1549–1557, 2018.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE REUMATOLOGIA. Lúpus Eritematoso Sistêmico (LES) – Cartilha da SBR. 2011. Disponível em: <<https://www.reumatologia.org.br/orientacoes-ao-paciente/lupus-eritematoso-sistematico-les-cartilha-da-sbr/>>. Acesso em: 17 maio 2024.

SILVEIRA, Alexander. Anticorpos monoclonais para o tratamento do lúpus eritematoso sistêmico. Referências em Saúde da Faculdade Estácio de Sá de Goiás-RRS-FESGO, v. 1, n. 1, 2018.

SOUZA, R. R. de et al. Fatores influentes da qualidade de vida em pessoas com lúpus eritematoso sistêmico. *Acta Paulista de Enfermagem*, v. 34, 2021.

VALE, E. C. S. DO; GARCIA, L. C. Cutaneous lupus erythematosus: a review of etiopathogenic, clinical, diagnostic and therapeutic aspects. *Anais brasileiros de dermatologia*, v. 98, n. 3, p. 355–372, 2023.

ZÔMPERO, A. de F.; LABURÚ, C. E. Implementação de atividades investigativas na disciplina de ciências em escola pública: uma experiência didática. *Investigações Em Ensino De Ciências*, v. 17, n. 3, p. 675-684, 2016. Disponível em: <<https://ienci.if.ufrgs.br/index.php/ienci/article/view/181>>. Acesso em: 02/06/2024.