

O lúdico como estratégia educativa na prevenção da Larva migrans cutânea: um relato de experiência

Luiza C. P. de Assis¹; Mariana L. Lima¹; Nathália M. S. Potiguara¹;
Shayanna A. M. de Oliveira¹; Vitória L. B. V. de Melo¹; Clélia de A. X. Mota²

¹Graduandos da Faculdade de Medicina Nova Esperança – FAMENE, caixa postal 800, 58039-51, João Pessoa, PB, Brasil. Email: shayoka@hotmail.com. ²Professora do Módulo Mecanismo de Agressão e Defesa da FAMENE.

A Larva migrans cutânea (LMC) é decorrente do contato direto da pele do ser humano com a larva de *Ancylostoma spp*, presente no solo ou em fômites contaminados com fezes de cães ou gatos. Após penetração na epiderme, as larvas migram no tecido subcutâneo ocasionando reações inflamatórias caracterizadas por prurido intenso e erupções de aspecto serpiginoso, observadas mais frequentemente nos membros inferiores. A enfermidade tem sido registrada principalmente em países de clima subtropical e tropical. No Brasil, é causada pelas larvas de *Ancylostoma braziliense* e *A. caninum*, sendo mais frequente na região litorânea. Embora não ocorra distinção quanto à raça, sexo ou idade para a síndrome da LMC, seu potencial zoonótico é maior para crianças, que são mais expostas ao brincar com solo de locais que podem estar contaminados, como praias e caixas de areia de parques de recreação. O objetivo desse trabalho foi relatar a experiência de acadêmicos de medicina na realização de ações lúdicas voltadas para crianças, acerca da LMC, possibilitando a compreensão da sua transmissão e dos métodos profiláticos. Essas ações foram desenvolvidas na IX Mostra de Doenças Infecciosas e Parasitárias da Faculdade de Medicina Nova Esperança-FAMENE, tendo como público-alvo, alunos de 6 a 10 anos das escolas municipais de áreas litorâneas, e envolveram apresentações teatrais, musicais e jogos, para cerca de 70 crianças. Observou-se, portanto a necessidade de ações de educação em saúde voltadas para o público infantil, onde o processo de aprendizagem deve ser criativo, e o educador precisa adequar o conhecimento a realidade ambiental, cultural, socioeconômica e etária do educando. Logo se concluiu, que o lúdico deve ser utilizado como ferramenta didática no auxílio dos processos de ensino e aprendizagem, visto que desperta o interesse das crianças e podem ser aplicadas a todos os níveis de ensino. A partir desta iniciativa, verificou-se que a forma lúdica de promover a saúde, facilita o contato e comunicação com as crianças, assim como, auxilia na assimilação e aprendizado de patologias pouco discutidas em sistemas educacionais. O melhor resultado é obtido, quando a criança leva o conhecimento para a prática do seu dia-a-dia, intensificando a sua integralização na promoção da saúde.

Palavras-chave: Larva migrans cutânea, vivência lúdica, público infantil.

Apoio: Financiamento próprio.

