



Construção de História em Quadrinho Sobre Imunização como Tecnologia Leve Acerca da Prevenção a Covid-19 em Crianças e Adolescentes: Relato de Experiência

Jadiane Barros de Cerqueira, Sophia Yumi Ache Ono Xavier, Bianca Souto Teixeira, Ravena Santos de Souza, Denise Santana Silva dos Santos

Universidade do Estado da Bahia - Campus I, Departamento de Ciências da Vida, Brasil

E-mail de contato: jadyannebarros17@gmail.com / dssantos@uneb.br

Resumo

O presente artigo trata-se de um relato de experiência que tem como objetivo promover educação em saúde, com a utilização de tecnologia leve para crianças e adolescentes. As tecnologias leves podem proporcionar a comunicação, a relação interpessoal, bem como a criação de vínculos. Diante disso, esse trabalho descreve as percepções de discentes de enfermagem na criação de uma História em Quadrinhos (HQ), uma tecnologia leve, para levar informações sobre prevenção da COVID-19 a crianças e adolescentes de uma Casa de Acolhimento no Contexto Prisional. Portanto, evidencia-se que a produção desta HQ, além de estimular e promover uma aproximação do público infanto-juvenil com o tema de uma forma dinâmica, simples e lúdica, proporcionou às autoras situações crítico-reflexivas sobre o uso das tecnologias leves na educação em saúde.

Palavras-chave: educação, saúde, tecnologia

1. Introdução

A literatura aborda que as tecnologias em saúde podem ser classificadas em três categorias: tecnologia dura, relacionada a equipamentos tecnológicos, normas, rotinas e estruturas organizacionais; leve-dura, que compreende todos os saberes bem estruturados no processo de saúde; e a leve, que se refere às tecnologias de relações, de produção de comunicação, de acolhimento, de vínculos, de autonomização (Silva et al. 2008).

De acordo com Rossi e Lima (2005) as tecnologias leves envolvem as ações de acolhimento, vínculo e responsabilização como formas de potencializar o cuidado. É por isso, que essas tecnologias conferem vida em ato ao trabalho em saúde, permitindo ao profissional realizar ações sobre realidades singulares de cada usuário em seu contexto específico (Merhy 2006).

A utilização destas tecnologias leves na abordagem à criança e ao adolescente visa promover um cuidado mais equânime e integral voltado para as particularidades desta fase da vida. Pois, favorece um ambiente que proporciona ao desenvolvimento infantil de forma mais congruente às suas especificidades.



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Na infância, é comum a exposição de crianças a inúmeros fatores de risco (como ambiente precário e baixo nível socioeconômico), os quais poderão incidir de forma negativa sobre seu desenvolvimento. Os cuidadores assumem, então, papel crucial no que diz respeito a minimizar tais riscos à criança, intervindo sobre esses fatores de risco e proteção (Lobato et al. 2020).

O uso da Tecnologia leve e da promoção de saúde por meio da educação é uma ótima maneira de se obter ganhos positivos na saúde da criança, quando direcionada as orientações aos detentores dos cuidados primários, como os pais ou responsáveis, considerando que os hábitos, as atitudes e crenças formados durante a infância e a adolescência têm grandes chances de serem perpetuados até a vida adulta. Diante disso, é de extrema importância investir em ações preventivas para proporcionar melhores condições de saúde e bem-estar à população infantil (Lopes et al. 2018).

Desde a ocorrência da COVID-19, diversas medidas de promoção da saúde foram adotadas para conter o avanço da pandemia. Assim, a educação em saúde é essencial para adaptação das crianças à nova realidade, devendo-se utilizar linguagem adequada para a disseminação de conhecimento para elas.

A Política Nacional de Promoção à Saúde (2010, p.10) aponta que é essencial “promover a qualidade de vida e reduzir vulnerabilidades e riscos à saúde relacionados aos seus determinantes e condicionantes” (Brasil 2010).

As campanhas sobre a pandemia da COVID-19 para o público infantil mostraram ser muito raras. Com isso, além da retomada das crianças para as escolas em meio a pandemia, se torna crucial que essas crianças passem a compreender como acontece a transmissão da COVID-19, bem como, os riscos à saúde, por exemplo. Diante disso, em meio a pandemia, a utilização de quadrinhos pode colaborar para que as informações certas cheguem a essas crianças, em meio a tantas informações sobre essas doenças, de forma eficaz, assim como, rápida (GHIA et al. 2020).

Ainda na concepção de Ghia et al. (2020), deixar as crianças informadas sobre a prevenção e o combate a COVID-19 se torna importante, logo que elas também são vulneráveis diante desse cenário de saúde pública.

Por isso, é imprescindível que as informações essencialmente importantes passadas para as crianças, sejam claras, bem como confiáveis, para que assim esse público possa compreender o que está acontecendo e seu papel neste ambiente que está sempre mudando. Assim, capacitá-las com conhecimento confiáveis para evitar ansiedade, culpa, bem como, atitudes que possam colocá-las em perigo é fundamental (Ghia et al. 2020).

Nesse sentido, o uso de Tecnologias leves e a construção de Histórias em Quadrinhos (HQs) permitem o planejamento do cuidado à criança, proporcionando assim uma linguagem própria e única devido a articulação entre texto-imagem a partir do uso de onomatopeias e recursos gráficos para tratar da temática e estimular a adoção de medidas preventivas.

À vista disso, este trabalho tem como objetivo: descrever a experiência de discentes de enfermagem na construção de uma História em Quadrinhos (HQ) sobre imunização para



prevenção da COVID-19 em crianças e adolescentes da Casa de Acolhimento no Contexto Prisional.

2. Metodologia

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência (Gil 2010), referente às atividades de extensão universitária desenvolvidas pelos docentes e discentes de Enfermagem com a finalidade de promover a educação e saúde, realizadas por meio da construção de material educativo (HQ) para crianças e adolescentes.

Logo, é de suma importância o desenvolvimento de projetos de acadêmicos da área da saúde que realizem medidas de educação em saúde para a população, contribuindo, desse modo, para o aprimoramento dos estudantes, no conhecimento diário de assuntos pertinentes voltados para saúde da criança e também contribuindo significativamente com a comunidade; ações como essa, que desde o início da graduação atuam através de projetos de extensão e atividades extracurriculares.

Diante disso, Wegner et al. (2017) afirma que a aquisição de novos conhecimentos e abordagens, tanto na formação quanto na educação de profissionais, são evidências para a promoção e cuidado seguro no cuidado à criança.

As atividades foram realizadas em uma casa de acolhimento, fundada em 1999 e gerida por duas religiosas da Pastoral do Cárcere. Trata-se de uma casa onde moram crianças e adolescentes filhos de pessoas encarceradas no Complexo Penitenciário do Estado da Bahia. A entidade de acolhimento institucional é mantida pela Fundação Dom Avelar Brandão Vilela (FDABV), que pertence à Arquidiocese de Salvador e recebe apoio financeiro das instituições italianas Fundação Umano Progresso e Associação Edus (D'êça 2010).

Quanto aos discentes, integraram o projeto cerca de 4 alunos de graduação em Enfermagem da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), além de 1 docente do Colegiado de Enfermagem da UNEB.

Nesse sentido, a graduação em enfermagem da Universidade do Estado da Bahia possibilita ao aluno a vivência do tripé universitário ensino-pesquisa e extensão, elementos tão importantes e fundamentais na formação de um profissional qualificado e com práticas direcionadas para a comunidade que está inserido.

A aproximação com as atividades desenvolvidas Núcleo de Pesquisa Interfaces em Saúde (NUPEIS) vinculado ao Colegiado de Enfermagem e ao Departamento de Ciências da Vida permitiu que as graduandas se aproximassem da temática população privada de liberdade e trouxesse reflexões para além das grades.

O NUPEIS tem projetos de extensão que se subdividem de acordo a díade materno-infantil e possui como objetivo contribuir para a formação de futuros profissionais com saberes pertinentes ao enfrentamento a contextos de invisibilidade social, uma vez que propõe-se a trazer à tona debates oportunos sobre grupos vulneráveis e os processos de vulnerabilidade em situações que



envolvem gênero, sexualidade e violência e em como atuar diante a tais problemáticas a partir do enfoque da promoção à saúde.

Dentre os projetos desenvolvidos no NUPEIS está o Projeto de Extensão universitária “Oficina Remota para prevenção do COVID-19 com crianças e adolescentes na Casa de Acolhimento do Complexo Penitenciário”.

Uma das propostas deste projeto extensionista foi que as discentes de enfermagem, mediante suas percepções, desenvolvessem oficinas remotas com os filhos de pessoas em privação de liberdade e refletissem como esse fator impacta na promoção à saúde desse público.

Por intermédio das oficinas remotas foi pensado na possibilidade da elaboração de um material educativo voltado para crianças e adolescentes com enfoque na prevenção do COVID-19 através da vacinação. Daí surgiu a proposta da construção da História em Quadrinho (HQ).

Para o desenvolvimento da HQ, fez-se necessárias três etapas: Revisão sistemática sobre a temática e compilação dos materiais encontrados, Grupo de estudo para socialização do conteúdo levantado e a elaboração/ confecção da HQ.

2.1 Revisão sistemática sobre a temática e compilação dos materiais encontrados

Nesta etapa foi realizado o levantamento nas Bases de dados científicos sobre os artigos mais atuais que abordassem as seguintes temáticas: combate a COVID-19 na infância; imunização infantil contra a COVID-19; e medidas de enfrentamento à pandemia da COVID-19.

2.2 Grupo de estudo para socialização do conteúdo levantado

Nesta etapa foi realizado grupo de estudo para a socialização dos conteúdos pesquisados na 1ª etapa do estudo. Foram realizadas reuniões mediadas pela Tecnologia utilizando a Microsoft Teams. Nesses espaços virtuais eram socializados o conhecimento e organizado pastas com materiais para a produção da História em Quadrinho.

2.3 Terceira etapa: elaboração/ confecção da HQ

Nesta etapa foi realizada a produção/ confecção da História em Quadrinho, uma ferramenta educativa para crianças acerca do combate a COVID-19 com enfoque na vacinação infantil contra a COVID-19.

Foi desenvolvida nos meses de Maio e Julho de 2022, pelas discentes de Enfermagem da Universidade do Estado da Bahia.

Vale ressaltar que na confecção da HQ foi enfatizada a importância do lúdico na abordagem à criança, pois o lúdico intervém de forma benéfica sobre questões físicas e cognitivas, já que fortalece e/ou estimula a autonomia. Além disso, os personagens criados foram pensados considerando o público alvo, de modo que fosse gerada uma identificação desse público com os personagens. Assim, a história foi elaborada dentro do contexto vivenciado pelas crianças e adolescentes da Casa de Acolhimento.



Nesse sentido, o lúdico torna-se numa ferramenta de promoção de saúde capaz de resgatar aspectos saudáveis da infância por meio da ludicidade e, desse modo, contribuem para a saúde de uma população que está submetida indiretamente a condições vulneráveis (Santos 2000; Santos e Bispo, 2018).

3. Resultados

Foi produzida uma HQ relacionada ao combate a COVID-19 que contava com duas crianças como personagens principais, uma menina e um menino, de nome Lilica e Teco. A HQ foi intitulada “*Lilica e Teco em: O Poder do Super Vacina*”, que abordou sobre a vacina contra a COVID-19 (figura 1).

Figura 1: História em Quadrinho (HQ) sobre o poder da vacinação contra a COVID-19.



Fonte: Elaborado pelas autoras

Considerando a importância da prevenção contra a COVID-19, a construção da HQ trouxe o *Supervacina* e *Covidraco*, personagens que ilustram a história abordando o funcionamento da vacinação, benefícios e quais estão disponíveis para crianças, corroborando na adesão da imunização infantil. Na história, Lilica e Teco iniciam uma conversa preocupados com o adoecimento pela COVID-19 de uma colega que mora com eles na Casa de Acolhimento. Nesse momento, aparece o Supervacina, um herói cujo superpoder é a imunização por meio da vacina. Então, o Supervacina explica às crianças como o seu poder vence o Covidraco, personagem que representa o Coronavírus (figura 2).

Ao final da história, as crianças ficam animadas com o poder do herói que acabaram de conhecer e pedem para também receber a vacina, sendo ensinadas sobre quais são os tipos disponíveis para sua faixa etária e como elas devem fazer para receber a vacina.

Na abordagem da HQ priorizaram-se palavras de fácil compreensão e frases curtas para os leitores da faixa etária infanto-juvenil. A fim de facilitar o aprendizado do tema proposto, foram utilizadas ilustrações na HQ para representar o conteúdo escrito, atribuindo significado às falas



das personagens, sendo realizada uma articulação entre texto-imagem utilizando-se recursos como onomatopéias, figuras e outros aspectos gráficos.

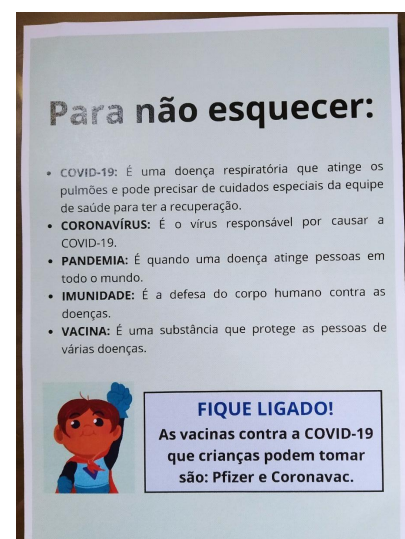
Embora tenha sido utilizada uma linguagem de fácil compreensão, na última página da HQ foi inserida uma seção com o significado de palavras que foram utilizadas ao longo da história, como “pandemia”, “Coronavírus”, “imunidade”, “vacina” e “COVID-19”, a fim de que, além do entendimento sobre a vacinação, seja proporcionado também o entendimento de termos muito usados durante o período da pandemia em uma linguagem acessível (figura 3).

Figura 2: HQ representando a ação da vacina sobre o Coronavírus



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 3: Parte final da HQ



Fonte: Elaborado pelas autoras

A HQ foi desenvolvida pelo *Canva*, uma ferramenta online e gratuita de design gráfico, e para a confecção das figuras foram empregados desenhos de linhas simples, optando-se por cores vivas para atrair o público-alvo. Além disso, optou-se por utilizar também uma linguagem acessível e de fácil entendimento para o público alvo, evitando-se o uso excessivo de termos técnicos.

O material foi impresso e divulgado gratuitamente na Casa de Acolhimento voltada a fornecer apoio às crianças e adolescentes em condição de vulnerabilidade social e/ou familiar e no Escritório Social cujo objetivo é realizar atendimentos e serviços para dar suporte aos egressos do sistema prisional e para suas famílias em diversas áreas como saúde, educação, qualificação, encaminhamento profissional, atendimento psicossocial e moradia.

4. Discussão

A utilização de uma ferramenta tecnológico-educacional como a HQ possibilita a atualização do público infantojuvenil no que se refere às necessidades de saúde pública, bem como o desenvolvimento de seu senso crítico, de modo que se tornem capazes de tomar decisões assertivas, construir opiniões e influenciar seus cuidadores quanto às medidas de enfrentamento ao COVID-19.



Sabe-se que a ludicidade é uma estratégia compatível ao meio infantil e sua visão de mundo, permitindo a interação com o ambiente físico e social no qual a criança e adolescente estão inseridos por meio da criatividade, fantasia e o brincar, ampliando conhecimentos e habilidades (Oliveira, Silva, 2018). Assim, pensando em utilizar estratégias lúdicas sensíveis como forma de promover saúde e prevenir a doença através do educar sobre o contexto pandêmico do COVID-19, o formato de História em Quadrinho foi o escolhido pelas suas características que trazem ludicidade a partir dos aspectos visuais atrativos e contextuais criativos ao imaginário da infantojuvenil.

Alguns conceitos no contexto da saúde podem ser difíceis de compreender, de forma que o uso de imagens contextualizadas, como ocorre na HQ, se torna uma ferramenta importante que facilita a visualização e percepção de fatos e detalhes muitas vezes abstratos e de difícil compreensão (Junior, Medrado, Santos, Nogueira, 2020). Isso porque, as HQs são compostas por narrativas com linguagem específica associadas a desenhos em que o diálogo dos personagens são inseridos em balões de diferentes aspectos conforme o que é expresso na fala (Junior, Medrado, Santos, Nogueira, 2020). Além disso, a narrativa da HQ é expressa ao longo da história não apenas por falas, mas também através do uso de imagens, símbolos e onomatopeias. Dessa forma, a história em quadrinho pode desempenhar uma função educativa que facilita a comunicação e o aprendizado de crianças e adolescentes (Junior, Medrado, Santos, Nogueira, 2020).

Prado, Junior e Pires (2017) consideram a comunicação como fundamental para a educação e promoção em saúde, sendo que os quadrinhos são importantes ferramentas nessa comunicação. Por isso, as HQs são recomendadas para a disseminação de conhecimentos que proporcionarão a mudança de hábitos nocivos à saúde e, conseqüentemente, melhor qualidade de vida.

5. Conclusão

Na área da saúde pública, em especial na área de atenção à saúde da criança, as tecnologias leves ganham dimensão de cuidado em si. Elas utilizam atributos que são próprios da relação humana, fundamentais na construção de vínculo entre os indivíduos no espaço do cuidado.

Nesse sentido, o combate a COVID-19 na infância através da adoção de medidas de prevenção levam em conta os aspectos essenciais à relação humano-humano, como: a conversa, o saber ouvir, o toque, o compartilhamento de ideias, a demonstração de preocupação e a expressão de afeto, estar atenta aos desejos e reivindicações, e, ainda, outros aspectos que são valorizados na visão holística do cuidado.

O enfrentamento a COVID-19 pode ser mais bem compreendido pelas crianças através de ferramentas lúdicas de educação em saúde como a HQ, que estimula a imaginação e promove uma aproximação do leitor com o tema de uma forma dinâmica, simples e lúdica. A pandemia da COVID-19 é um evento atípico, de modo que a construção de uma HQ atua como ferramenta lúdica que possibilita conhecimento sobre a importância da vacinação a esse público, podendo ajudar na melhor compreensão e aceitação infanto-juvenil acerca da necessidade da vacinação.

Devido ao uso de figuras, textos curtos, cores fortes e personagens que trazem identificação e outros que reforçam o imaginário, a HQ tende a reter a atenção das crianças por mais tempo.



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Assim, ela foi escolhida para informar as crianças da Casa de Acolhimento sobre o contexto de saúde mundial, não apenas trazendo conteúdo, mas também desenvolvendo uma consciência de coletividade e coparticipação nas ações de enfrentamento ao vírus.

Nesse contexto, a criatividade e a sensibilidade dos discentes e docentes de enfermagem neste Projeto Extensionista Universitário proporcionou diversas situações crítico-reflexiva e o uso das tecnologias leves na elaboração/ construção da HQ. E o uso da HQ como forma de produção de conhecimento para o enfrentamento do COVID-19 na infância.

Portanto, a vivência da extensão universitária oportuniza experiências ricas em aprendizados acadêmicos e sociais, o que contribui para a formação de profissionais de saúde mais integrados com as demandas da sociedade e comprometidos com o cuidado integral da criança que vivencia situações de vulnerabilidade.

Agradecimentos

As autoras gostariam de agradecer primeiramente à Universidade do Estado da Bahia - UNEB e ao Programa de Extensão Universitária pela oportunidade de desenvolver esse trabalho. Gostaríamos de agradecer também a Prof. Dr^a. Denise Santana Silva dos Santos, nossa orientadora, por nos ajudar sempre e pela oportunidade de realizar essa ação, bem como, a realização deste artigo. Ainda, agradecemos ao Colegiado de Enfermagem e ao Departamento de Ciências da Vida pelo apoio e incentivo nessa jornada de conhecimento científico a nós concedido. Por fim, agradecemos à Casa de Acolhimento de Criança e Adolescentes do Complexo Penitenciário de Salvador (Centro Nova Semente) e seu público por nos receber, compartilhar conhecimentos e suas vivências e nos permitir realizar a ação extensionista que proporcionou experiências positivas a ambas as partes.

Referências

BARBOZA, L. et al., 2020. Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência. Esc. Anna Nery [Internet]. 2020 [citado 2022 Ago 25] ; 24(spe): e20200200. Disponível em: http://www.revenf.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452020000500601&lng=pt. Epub 09-Nov-2020. <http://dx.doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2020-0200>.

BRASIL, 2020. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Protocolo de Manejo Clínico para o novo coronavírus (2019- nCov). 1. ed. Brasília: Ministério da Saúde. [cited 2022 Ago 18]. 32 p.

BRASIL, 2010. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Política Nacional de Promoção da Saúde. Brasília, DF.

D'EÇA, A., 2010. Filhos do cárcere. Salvador: EDUFBA.

GHIA, J., et al., 2020. Informing children citizens efficiently to better engage them in the fight against COVID-19 pandemic. PLoS Negl Trop Dis 14 (11): e0008828. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7641352/#>. Acesso em: 13 out. 2022.

GIL, A., 2010. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas.



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

- JUNIOR,, J.B.L.C. MEDRADO, L. SANTOS, D.P. NOGUEIRA, J.M.R., 2020. Microbiologia em quadrinhos: uma tarde com a Escherichia coli. RBAC, v. 52, n. 4, p. 328-336. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2021/05/1223677/rbac-vol-52-4-2020-ref-2055.pdf>
- LOBATO, T. et al., 2020. Rev., Curitiba, v. 3, n. 5 , p.11842-11854 set/out.
- LOPES, I. et al., 2018. Eixos de ação do Programa Saúde na Escola e Promoção da Saúde: revisão integrativa. Saúde debate [Internet]. 2018 Sep [cited 2020Aug28]; 42(118): 773 - 789. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010311042018000300773&lng=en
- MERHY, E. et al., 2006. Educação Permanente em Saúde: educação, saúde, gestão e produção do cuidado. Educación Permanente en Salud. Salud Colectiva, v. 2, p. 147-160. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4448009/mod_resource/content/1/TRABALHO2.pdf
- MERHY, E., 1997. Em busca do tempo perdido: a micropolítica do trabalho vivo em saúde. In: Merhy EE, Onocko, R. Práxis em salud um desafio para lo público. São Paulo (SP): Hucitec.
- MUSSI. R. et al., 2021. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. Práxis Educacional [Internet]. 2021 Sep 1;17(48):60–77. Available from: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010/6134>
- OLIVEIRA, J.A.S. SILVA, N. C., 2018 O Lúdico Como Ferramenta De Aprendizagem Na Educação Infantil. Revista Saber Acadêmico, Faculdade de Presidente Prudente: FAPEPE, v. 25.
- PRADO, C.C. JUNIOR, C. E. S. PIRES, M. L., 2017. Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde. v. 11, n. 2,. Disponível em: <https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/1238>
- ROSSI, F. E LIMA, M., 2005. Acolhimento: tecnologia leve nos processos gerenciais do enfermeiro. Rev Bras Enferm 2005 maio-jun; 58(3):305-10.
- SANTOS, D. E. BISPO, T, 2018. Mãe e filho no cárcere: Uma revisão sistemática. Revista Baiana de Enfermagem, [S. l.], v. 32. DOI: 10.18471/rbe.v32.22130. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/enfermagem/article/view/22130>. Acesso em: 01 mar. 2022
- SANTOS, P., 2000. Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis – RJ: Vozes.
- SILVA, D. et al., 2008. TECNOLOGIAS LEVES EM SAÚDE E SUA RELAÇÃO COM O CUIDADO DE ENFERMAGEM HOSPITALAR. Esc Anna Nery Rev Enferm 2008 jun; 12 (2): 291 - 8.
- WEGNER, W. et al., 2017. Segurança do paciente no cuidado à criança hospitalizada: evidências para enfermagem pediátrica. Revista Gaúcha de Enfermagem [online], 38(1), e68020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/19831447.2017.01.68020>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/YLr63vnmPSKmsYFKTZ7yLCP/abstract/?lang=pt>