

# RELATO DE EXPERIÊNCIA DO INTERCÂMBIO EDUCACIONAL BRASIL-ESPANHA: CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS UTILIZANDO *STORYTELLING*

Lucineia Oliveira  
Instituto Federal do Paraná  
Karina Seibel  
Taoana Gottens Del Sent  
Christiane Brey  
Gimene Cardozo Braga

EIXO: Comunicação e Tecnologias educacionais

CATEGORIA:

Comunicação Oral (x)

Pôster Comentado ( )

## RESUMO:

**Introdução:** No atual cenário vivenciado mundialmente pela Pandemia COVID-19 faz-se necessário pensar em uma nova forma de fazer saúde, para o qual destacam-se intervenções inovadoras com a aplicação de tecnologias cuidativo-educacionais que possibilitam aos profissionais de saúde realizarem uma assistência holística e com qualidade (COSTA et al., 2016). Dentro do leque de dispositivos tecnológicos ofertados, uma das possibilidades é a criação de histórias infantis como intervenção e tecnologia do cuidado. Para se contar uma história com impacto desejado, a história em quadrinhos (HQ's) é uma das formas mais conhecidas de abordar diferentes temas pelo uso de recursos como palavras, imagens, entre outros (PASSOS; VIEIRA, 2014). Os quadrinhos apresentam características específicas que comprovam sua importância como instrumento comunicativo, pois possuem informações não só através da escrita, mas também com ilustrações, que expressam detalhes e enriquecem ainda mais a cena apresentada (PRADO; SOUZA JUNIOR; PIRES, 2017). O “*storytelling*” é visto como exemplo de metodologia educacional por meio da qual se conta uma história com relevância ao leitor, estimulando a identificação com as personagens, local e enredo da história, fazendo assim uma ponte com a sua vivência, de forma que o emocional seja tocado sob um enredo envolvente (SANTOS, 2016). **Objetivo:** Relatar a experiência vivenciada por acadêmicas do curso de enfermagem na criação de uma história em quadrinhos utilizando o *storytelling*, durante o intercâmbio educacional Brasil-Espanha. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência acerca do processo de construção de história em quadrinhos e a narração desta na versão *storytelling*, para educação em saúde de crianças e adolescentes em isolamento e distanciamento social na Pandemia COVID-19, a partir da participação das acadêmicas no projeto de intercâmbio educacional entre Brasil e Espanha, desenvolvido no primeiro semestre de 2021. As acadêmicas de Enfermagem do Instituto Federal do Paraná - campus Palmas desenvolveram o *storytelling*, a partir da criação de um roteiro nas línguas português, espanhol e inglês, utilizando como ferramenta principal de criação a plataforma “*Storyboard That*”, entre os dias 31 de março a 13 de abril. A construção do roteiro para a história deu-se a partir da troca de ideias entre as acadêmicas, e sofreu adaptações baseadas nas orientações dos docentes. Definiu-se inicialmente o enredo e as personagens, tendo como estratégia o envolvimento de contextos com diversidade racial, cultural e religiosa, bem como a representatividade dos deficientes físicos. Para a personagem principal optou-se por uma adolescente que representasse a miscigenação do Brasil/Espanha, com características físicas que expressassem ambos os povos. O enredo aborda a contaminação pelo vírus SARS-COV-II, o isolamento social, e o impacto na saúde mental de crianças e adolescentes. Com o roteiro pronto, foi iniciada a construção dos diálogos das personagens da história e as imagens na

plataforma “*Storyboard That*”. Para definição dos cenários e a caracterização das personagens, foram realizadas reuniões através do *Google Meet*, as imagens foram apresentadas online por uma das acadêmicas, e as demais auxiliaram na construção das personagens, figurinos, cenas, cenários e objetos. Minuciosamente foi tomado o cuidado em colocar detalhes que pudessem enriquecer os cenários, objetivando trazer realismo, com objetos que caracterizam e personalizam as cenas vividas, placas e símbolos de identificação de locais, pertences e trajes para personalização das personagens, buscando trazer maior enfoque realismo e credibilidade a história, construindo assim a sensação de pertencimento do leitor para com a mensagem pretendida. A plataforma utilizada possui várias abas com diversas cenas, personagens, formas e imagens de fácil utilização e entendimento para a caracterização da história. Após a construção da história foi realizada a narração da versão em português em formato de vídeo, disponibilizando assim a versão em *storytelling*. **Resultados:** Dentre as etapas de construção da história, a produção das imagens foi a que mais demandou tempo, pois em cada célula da plataforma *Storyboard That*, a cena, as personagens e suas posições precisavam ser modificadas de acordo com o enredo. Nesse período de planejamento, construção e finalização da história, algumas dificuldades que se destacaram foram a falta de encontros presenciais para discussão e desenvolvimento pois estes estavam contra-indicados, devido o distanciamento social e prevenção do COVID-19; as estudantes se encontrarem em períodos acadêmicos distintos; rotinas diferenciadas com tempo disponível limitado. Para tanto, estes superados após encontrar um horário para as reuniões que passaram a ser virtuais, suprimindo a demanda. A conexão e instabilidade da internet também foi relevante, em reuniões virtuais, trazendo dificuldade de trabalhar com no aplicativo. A resiliência das acadêmicas foi fundamental para a conclusão do projeto, a execução demandou muitas horas noturnas de trabalho, mas a possibilidade de participação e engajamento em um projeto dessa importância é motivacional. A realização pessoal é indescritível, a satisfação de finalizar a apresentação do vídeo com a história pensada, idealizada e executada com esforço conjunto é motivo de orgulho, principalmente após aplausos e elogios dos colegas, professores e acadêmicos de outro campus, que também participavam do projeto, bem como de estudantes de outro país. Esta experiência além de gratificante, foi imprescindível para que pudessemos reativar nosso espírito acadêmico tão abalado com a pandemia e o afastamento das aulas presenciais. Desta forma a criação de HQ’s em versão *storytelling* oportunizou um processo de ensino-aprendizagem que proporcionou gerenciamento do tempo, aprofundamento do conteúdo, sintetização do conhecimento, reflexão e empatia entre as acadêmicas. **Conclusão:** O desenvolvimento deste trabalho proporcionou diversas experiências, dentre elas o conhecimento sobre a construção de HQ’s e o manuseio da plataforma, a possibilidade de trabalho em equipe, o compartilhamento de conhecimentos com acadêmicos de outros cursos, campus e outro país, e a maior delas, a aplicação da tecnologia para a educação em saúde. Espera-se que através deste relato produza-se um incentivo a outros estudantes e profissionais de saúde para utilizarem as HQ’s como uma ferramenta possível na educação em saúde.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação em Saúde; Materiais Educativos e de Divulgação; Saúde Mental.

## REFERÊNCIAS:

COSTA, N. P. et al. Contação de história: tecnologia cuidativa na educação permanente para o envelhecimento ativo. **Rev Bras Enferm**, v. 69, n. 6, p. 1132-9, nov/dez, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/Lk9ChbvBWLXgVbjXQPjFNQs/?lang=pt>.

PASSOS, L. A.; VIEIRA, M. S. P. A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura. **Anais do VIII Simpósio Internacional de Ensino da Língua Portuguesa**. 2019 Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/1690.pdf>. Acesso em: 10 de jul. 2021

PRADO, C. C.; SOUZA JUNIOR, C. E.; PIRES, M. L. Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. **Reciis – Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**, v. 11, n. 2, p. 1-12, abr/jun, 2017. Disponível em: <https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/1238>.

SANTOS, L. S. **Storytelling**: O poder da narrativa estratégica dentro do branding e marketing. 2016. 24 p. Monografia (Curso de Branding & Business) - Centro Universitário Univates. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/handle/10737/1629>.