

<http://dx.doi.org/10.1590/0104-07072017002820017>

HISTÓRIAS SOBRE ÁLCOOL EM COMUNIDADE QUILOMBOLA: METODOLOGIA PARTICIPATIVA DE CRIAÇÃO-VALIDAÇÃO DE QUADRINHOS POR ADOLESCENTES¹

Adriana Nunes Moraes Partelli², Ivone Evangelista Cabral³

¹ Artigo extraído da tese - Participação de adolescentes de comunidade quilombola na construção de material educativo sobre álcool, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Escola de Enfermagem Anna Nery (EEAN), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), em 2016.

² Doutora em Enfermagem. Professora da Universidade Federal do Espírito Santo. São Mateus, Espírito Santo, Brasil. E-mail: adrianamoraes@hotmail.com

³ Doutora em Enfermagem. Professora do Departamento de Enfermagem Materno-Infantil da EEAN/UFRJ. Pesquisadora do CNPq. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: icabral444@gmail.com

RESUMO

Objetivo: descrever a metodologia de participação de adolescentes no processo de criação-validação de uma história em quadrinhos que retrata a experimentação do álcool e analisar as experiências e vivências desses adolescentes que foram incorporadas às histórias em quadrinhos.

Método: pesquisa participante, implementada entre 2015 e 2016, com a dinâmica de criatividade-sensibilidade “Almanaque” do método criativo-sensível, em dois grupos de adolescentes (G1 e G2), totalizando 17 participantes, entre 10 e 17 anos de idade. Todos residentes numa comunidade quilombola ao norte do Estado do Espírito Santo, Brasil. O G1 participou da criação da história em quadrinhos com o diagnóstico e a produção do seu conteúdo. O G2 validou o conteúdo vivencial e experiencial da história.

Resultados: a info-geografia da comunidade e as informações socioculturais contribuíram para a criação do cenário e dos personagens; a narrativa de meninos (cinco) e meninas (cinco) forneceu o roteiro do *storyboard* transformado pelo *designer* contratado em “Uma história possível”. Na validação, meninos (dois) e meninas (cinco) criaram identidade cultural com o enredo da história, pois o álcool integra-se ao cotidiano de vida da comunidade, estimulando a experimentação entre os adolescentes.

Conclusão: a metodologia de criação-validação da história em quadrinhos, sobre o álcool estimulou a criticidade, tanto de quem a criou como de quem a validou.

DESCRIPTORIOS: Materiais educativos e de divulgação. Adolescente. Grupo com ancestrais do continente africano. Enfermagem. Metodologia.

STORIES ABOUT ALCOHOL DRINKING IN A QUILOMBOLA COMMUNITY: PARTICIPATORY METHODOLOGY FOR CREATING- VALIDATING A COMIC BOOK BY ADOLESCENTS

ABSTRACT

Objective: describe the participatory methodology of adolescents in the creation-validation process of a comic book that addresses alcohol experimentation, and analyze the experiences of these adolescents that were portrayed in the comic book.

Method: participatory research, applied between 2015 and 2016, using the dynamics of creativity and sensitivity for comic books, of the creative sensitive method, in two groups of adolescents (G1 and G2), totaling 17 participants, aged from 10 to 17 years, all of them living in a Quilombola community in the north region of the state of Espírito Santo, Brazil. G1 participated in the creation of the comic book with content definition and production. G2 validated the experiential content of the comic book.

Results: community info-geography and sociocultural information contributed to the creation of the scenery and characters; the narrative of boys (five) and girls (five) provided the storyboard script which a contracted designer changed into “A possible story.” In the validation, boys (two) and girls (five) created the cultural identity with the plot, since alcohol is part of the everyday life of the community, stimulating experimentation among adolescents.

Conclusion: the creation-validation methodology of a comic book about alcohol experimentation stimulated a critical thinking of adolescents who created and validated it.

DESCRIPTORS: Educational and promotional materials. Adolescent. African continental ancestry group. Nursing. Methodology.

HISTORIAS SOBRE ALCOHOL EN COMUNIDAD QUILOMBOLA: METODOLOGÍA PARTICIPATIVA DE CREACIÓN-VALIDACIÓN DE HISTORIETAS POR ADOLESCENTES

RESUMEN

Objetivo: describir la metodología de participación de adolescentes en el proceso de creación-validación de una historieta que retrata la experimentación del alcohol y analizar las experiencias y vivencias de esos adolescentes que fueron incorporadas a las historietas.

Método: investigación participante implementada entre 2015 y 2016, con la dinámica de creatividad-sensibilidad "Almanaque" del método creativo-sensible, en dos grupos de adolescentes (G1 y G2), totalizando 17 participantes, entre 10 y 17 años de edad. Todos los residentes en una comunidad quilombola al norte del Estado del Espíritu Santo, Brazil. El G1 participó en la creación de la historieta con el diagnóstico y la producción de su contenido. El G2 validó el contenido vivencial y experiencial de la historia.

Resultados: la info-geografía de la comunidad y las informaciones socioculturales contribuyeron a la creación del escenario y de los personajes; la narrativa de varones (cinco) y las mujeres (cinco) proporcionó el guion de la historia transformado por el diseñador contratado en "Una historia posible". En la validación, varones (dos) y mujeres (cinco) crearon identidad cultural con el enredo de la historia, pues el alcohol se integra al cotidiano de vida de la comunidad, estimulando la experimentación entre los adolescentes.

Conclusión: la metodología de creación-validación del cómic, sobre el alcohol estimuló la criticidad, tanto de quien la creó y de la que la validó.

DESCRIPTORES: Materiales educativos y de divulgación. Adolescente. Grupo de ascendencia continental africana. Enfermería. Metodología.

INTRODUÇÃO

O álcool é um produto de baixo custo, com ampla aceitação social e facilmente disponível, em festas, em estabelecimentos comerciais (mercado, bar, supermercado, dentre outros ambientes, etc) e em casa. Neste artigo, adotaremos as expressões "experimentações" e "consumo de álcool" para designar tempo de início e frequência de uso.¹⁻³

Estudo realizado sobre o consumo de álcool entre adolescentes brasileiros, a partir de dados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PENSE), de 2012, aponta que mais da metade deles experimentou uma ou duas doses de bebidas alcoólicas; independente de pertencer à escola privada ou pública; 26,1% haviam consumido bebida alcoólica no mês anterior à pesquisa e 28,1% relataram embriaguez. Aqueles com mais de 14 anos de idade experimentaram a primeira dose de bebida alcoólica entre 12 e 13 anos. À medida em que aumenta a idade, também aumenta o consumo de bebida alcoólica, particularmente, entre meninos.¹ Os dados dessa pesquisa não analisaram os componentes raça/etnia e nem *lôcus* onde eles residem, se zona rural ou urbana.

Nesse contexto, o cuidado de enfermagem preventiva, como parte da totalidade dos cuidados em saúde, precisa envolver a participação de adolescentes nos modos de cuidar de si, de educar em saúde e de produzir materiais educativos, por exemplo. No entanto, é necessário considerar um processo de autonomia mediado pelo diálogo e pela escuta para que a tomada de decisão sobre a experimentação seja consciente e não impulsiva.

Na fase da adolescência, a experimentação é inerente ao desejo de aprender sobre o mundo com seus pares. Porém, os riscos associados ao consumo

regular e continuado de bebidas alcoólicas podem trazer prejuízos sociais, físicos e mentais, havendo necessidade de mobilizar na relação "eu-tu" uma reflexão coletiva e crítica centrada nas condições históricas e socioculturais. Essas premissas implicam num movimento de (re)pensar as práticas de saúde e educação em saúde dirigidas a esse público alvo, com tantas especificidades singulares.¹⁻²

A temática álcool na adolescência é pouco abordada em materiais educativos ou então apresentada juntamente com outros assuntos.³⁻⁴ Os conteúdos destinam-se mais a adolescentes que vivem no espaço urbano e possuem um estilo de vida próprio das grandes metrópoles, não levando em consideração a etnia/raça, o que evidencia a invisibilidade de adolescentes negros nas questões de saúde pública. Conteúdos científicos e ilustrações desses materiais refletem mais a vida urbana³⁻⁴ e dialogam pouco com as experiências e vivências de leitores adolescentes negros residentes em área rural cujos cotidiano e história de vida são singulares àquele lugar. Quaisquer materiais produzidos com essa lógica, contribuem para que adolescentes residentes em comunidade quilombola sejam apropriados de informações sobre saúde que considerem os componentes étnico/racial e geográficos, e que lhes permitam criar uma identidade de leitores com os personagens, cenários e histórias.

Comunidades quilombolas são formadas por grupos étnico-raciais segundo critérios de autoatribuição. Elas foram criadas como forma de resistência dos negros escravizados escaparem da opressão histórica que sofreram durante o período da escravidão no Brasil. O quilombo é a base da reprodução física, social, econômica e cultural da coletividade

e os proprietários dessas terras são remanescentes que garantem a reprodução física, social, econômica e cultural da comunidade.⁵

Materiais que refletem mais a visão do produtor da informação, ao invés de produzir saberes, constituem um invasor cultural, ou seja, aquele que pensa pelo outro (o invadido), a partir de seus próprios valores e referências de mundo, impondo a sua palavra e silenciando as palavras do outro. Ele pensa pelo outro e não junto com o outro. “O invasor prescreve e os invadidos são pacientes da prescrição”.^{6:26-27} A criação de materiais educativos dialógicos, interativos e culturalmente não invasivos representam um grande desafio a ser superado pelas políticas públicas de saúde. Nesse contexto, a Política Nacional de Saúde Integral da População Negra estimula, entre outras ações, a elaboração de materiais informativos, comunicacionais e educativos sobre a saúde dessa população, respeitando os diversos saberes e valores, com o propósito de socializar informação e ações de promoção à saúde integral de pessoas negras.⁷

O processo de cuidar, em enfermagem, no âmbito da política de atenção integral à saúde da população negra, envolve relacionamento interpessoal e baseia-se na cooperação e na confiança mútua, tanto do cuidador quanto de quem é cuidado, desenvolvendo-se a partir de valores humanísticos e do conhecimento científico.⁸ Pensar o cuidar desse modo exige novas pautas, propostas e metodologias de intervenção por meio de formas atualizadas de compreender os processos subjetivos, biológicos e socioculturais que contraponham a invasão cultural.

Compreendemos que o formato história em quadrinho⁹ (HQ) pode se constituir em um material educativo potente, pois permite que os adolescentes possam refletir sobre as práticas sociais de experimentação e consumo de álcool na sociedade, mediado pela ludicidade e criticidade. Nesse sentido, delimitou-se como objeto de estudo a participação de adolescentes negros de uma comunidade quilombola do norte do Estado do Espírito Santo, na construção de histórias sobre álcool no contexto de quadrinhos. Os objetivos foram: descrever a metodologia de participação de adolescentes no processo de criação-validação de uma HQ que retrata a experimentação do álcool e analisar as experiências e vivências desses adolescentes que foram incorporadas às HQ.

MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa participante,¹⁰⁻¹¹ que utilizou o Método Criativo Sensível (MCS) de pes-

quisa grupal baseada em arte.¹² Enquanto a pesquisa participante favorece a produção compartilhada do conhecimento, colado com a realidade social dos participantes, o MCS valoriza a expressão artística como via de acesso à experiência humana.¹⁰⁻¹² A participação ativa dos adolescentes em todas as etapas de produção e construção de conhecimentos, centrados nas histórias e na cultura de adolescentes de comunidade quilombola, conjugou-se à ludicidade e criticidade da arte criativa e sensível para gerar uma nova metodologia de produção e validação de material educativo no formato quadrinhos pelos e para os adolescentes.

Para complementar as narrativas, adotou-se o registro etnográfico, de maneira a enxergar com mais clareza o mundo sob o ponto de vista dos sujeitos participantes. Como uma constante necessidade de busca antropológica, fez-se a coleta de conceitos inerentes às “experiências próximas” deles e delas. Também pode-se esclarecer e articular conceitos de “experiência distante”, teoricamente criados para a compreensão da vida social.¹³ Nessas oportunidades, a primeira autora, durante oito dias (incluindo final de semana) permaneceu 64 horas na comunidade, entre os meses de abril e dezembro de 2015. As conversas com a Enfermeira e a Agente Comunitária de Saúde (ACS), da equipe de saúde da família da área adscrita, a liderança da comunidade, moradores e as professoras da escola local, sobre os hábitos, os costumes, a escuta dos contos e lendas próprias daquele grupo social foram registradas no diário de campo da pesquisa como nota etnográfica. Essas informações contribuíram para caracterizar os personagens da história (infobiografia) e o cotidiano (infosociocultural) nas HQ. Além disso, capturou-se o acesso à comunidade, os tipos de casas, igrejas, campo de futebol e escola, as plantações e os animais na forma de imagens fotográficas relevantes para construir o cenário e as cenas (infogeografia) da HQ.

A pesquisa foi realizada em uma comunidade quilombola, na zona rural, a 44 quilômetros do município de São Mateus, norte do Estado do Espírito Santo, após a aprovação pelo Comitê de Ética da Escola de Enfermagem Anna Nery e Instituto de Atenção Francisco de Assis (CEP EEAN/HESFA) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Parecer n. 856.682/2014).

A liderança da comunidade e a ACS distribuíram convites às famílias com adolescentes, para reuniões que ocorreram nos domingos, quando a primeira autora expôs a proposta de pesquisa, aos pais e os adolescentes presentes participarem. Na sequência foi lido e explicado o conteúdo dos

Termos (Consentimento Livre e Esclarecido, para os pais/responsáveis e do Assentimento, para os adolescentes) da pesquisa.

No recrutamento e seleção dos adolescentes, adotaram-se os seguintes critérios de inclusão em dois grupos (G1 e G2), constituídos em dois momentos distintos: cursar o Ensino Fundamental e/ou Médio em escola pública localizada na zona rural; residir na comunidade quilombola; ser de ambos os sexos; ter idade entre 10 e 19 anos completos, segundo a Organização Mundial de Saúde; e habilidade cognitiva e motora preservadas. Excluíram-se os adolescentes com doenças agudas e condições crônicas, fora do sistema de escolarização na área rural e que residissem fora da comunidade. Os adolescentes que compareceram às reuniões em março de 2015 (G1) e em outubro de 2016 (G2) acompanhados por seus responsáveis legais, integraram respectivamente os grupos G1 e G2. No G1 ficaram dez adolescentes (cinco meninas e cinco meninos) e no G2, sete (cinco meninas e dois meninos).

A geração de dados foi implementada em duas, das três etapas, pelo G1, correspondente ao diagnóstico e criação das HQ; ao G2 coube, na terceira etapa, a validação do Almanaque como um todo. As três etapas foram desenvolvidas com dinâmicas de criatividade e sensibilidade do MCS.¹²

A etapa diagnóstica foi realizada em dois encontros, com duração mínima de 1 hora e 7 minutos; e máxima de 1 hora e 45 minutos. No primeiro, o G1 participou da Dinâmica de Criatividade e Sensibilidade (DCS) "Encurtando distâncias". Após o acolhimento dos participantes, meninos e meninas, elaboraram a produção artística individual e completaram a questão geradora de debate (QGD): "Eu sou... estou... quero..." Ao final, cada participante apresentou e discutiu, em grupo, o que produziu, fez a síntese e validação dos temas geradores codificados em biografias dos personagens da HQ. Esses procedimentos ajudaram na sensibilização do grupo em relação ao tema, a constituição da identidade grupal e forneceram materiais que, posteriormente, inspiraram a HQ.

No segundo encontro, o grupo participou da DCS Almanaque "Construindo meu mundo", tendo como QGD: "Perto da minha casa, eu vejo a bebida alcoólica em..." Com o material fornecido (placas de isopor, massa de modelar, cola, tesoura e palitos de picolé) e várias imagens (representando o álcool em festas, bares e em casa) de domínio público, selecionadas na *internet*, o G1 elaborou a produção artística individual, apresentando-a e discutindo-a, na sequência. A dinâmica gerou um banco de

imagens e narrativas com o diagnóstico da cena do álcool no meio social em que vivem os participantes.

A segunda etapa, criação da HQ, teve início com a análise de conteúdo temático¹⁴ do *corpus* textual (escrito e imagético) das DCS e do registro etnográfico. O primeiro movimento de análise correspondeu a sucessivas leituras de impregnação do material. No segundo, exploraram-se os materiais codificando-os por meio de palavras, expressões, fragmentos textuais que se relacionavam com as vivências e experiências do álcool. Os elementos textuais com características comuns foram agrupados por temas (meio rural, sociocultural, pessoas, membros da família, o que bebem, comportamento). Na última etapa, reduziram-se os vários temas a apenas cinco, os quais foram transformados no *storyboard* "Uma história possível", integrante do "Almanaque Álcool e Ritos de Adolescentes em uma Comunidade Quilombola". Ainda nessa etapa, buscaram-se bases científica e legais para dialogar com a criticização e os conteúdos experienciais e vivenciais dos adolescentes, as quais foram apresentadas no formato "curiosidades", com linguagem direta e texto curto.

No *storyboard*,⁹ as histórias puderam ser inventadas ou baseadas em acontecimentos do cotidiano. Caracterizadas pela narração de fatos com diálogos naturais, por meio dos quais os personagens interagem com palavras, gestos e expressões faciais. O discurso é direto, em balões, auxiliado por legendas e recursos linguísticos (palavras onomatopéicas, sinais de pontuação), paralinguísticos (intensidade de sons, velocidade de pronúncia e expressão de emoções) e visuais (figuração pictórica das emoções nos personagens, nos balões e nas letras). Para narrar o conteúdo da história, buscou-se ainda uma apresentação simplificada e contemporânea com poucas regras, de modo a facilitar o trabalho da equipe de profissionais de ilustradores e diagramadores.¹⁵

O *storyboard* foi apresentado aos adolescentes do G1 nas rodadas de avaliação qualitativa dos conteúdos infogeográficos (cenário), infosocioculturais (a história em si) e infobiográficos (caricaturas) dos personagens. Cada versão da HQ, previamente ilustrada e diagramada por um profissional contratado, foi projetada em equipamento de multimídia para leitura, quadro a quadro, por adolescentes do G2. Esse grupo procedeu sua validação na DCS "Encurtando distâncias entre o que se produziu e o Almanaque em Quadrinhos" tendo como questão geradora de debate: "Os personagens são... as cenas estão... as histórias se parecem..." Nenhuma modificação foi proposta pelo grupo. Todo o encontro durou 1 hora e 15 minutos.

As narrativas dos participantes foram identificadas pela primeira letra do nome, seguida do gênero (menino/a) e idade (em anos).

RESULTADOS

As narrativas das histórias dos adolescentes do primeiro grupo (G1) foram inspiradoras para a produção das biografias dos personagens da HQ. Eram meninos e meninas com idades entre 10 e 14 anos, pertencentes a famílias biparentais estendidas, monoparental e nuclear. Todos possuíam laços de consanguinidade (primos de terceira e quarta geração e irmãos) e se diziam católicos ou evangélicos. Aqueles que cursavam o ensino fundamental frequentavam a escola pluridocente da comunidade; os que estavam no ensino médio, o faziam na Escola Família Agrícola. Duas pessoas apresentaram escolaridade incompatível com a idade cronológica, por reprovação e abandono escolar. A renda familiar era inferior a quatro salários mínimos (em março de 2015 equivalia a R\$788,00), cuja fonte provinha do trabalho no campo, de benefícios sociais mantidos pelo Sistema Único de Assistência Social (SUAS) (Bolsa Família, Benefício da Prestação Continuada) e aposentadoria rural. Após a escola, meninos e meninas brincavam somente depois de realizar suas tarefas escolares, do trabalho no campo e da ajuda em casa.

Nos itens seguintes está descrita a metodologia de produção-validação do *storyboard*, com base dialógica e interativa.

1. Da etapa diagnóstica à criação da história em quadrinho – um processo dialógico e participativo

A infobiografia dos personagens da história foi orientada pelas características dos participantes, porém manteve-se o caráter biográfico fictício. A caricatura dos personagens preservou a identidade sociocultural compatível com o modo de vida de meninos e meninas, homens e mulheres da comunidade quilombola onde viviam.

O cenário da história (Figura 1) foi composto pela infogeografia da comunidade, ou seja, a união de imagens selecionadas pelos adolescentes na DCS “Construindo meu mundo...” que expressam cenas da vida de uma comunidade rural quilombola (casa, plantações, animais, botecos, disponibilidade da bebida alcoólica (A) com a fotoetnografia (B) para constituir a versão final do cenário da história (C).

Do somatório de cenas A com as fotografias B surge Chiumbo, um nome fictício escolhido pelos

participantes do G1 para denominar o cenário de “Uma história possível”, sobre o álcool e seus efeitos sobre o comportamento humano. Na história, Chiumbo é o nome de uma Comunidade Quilombola rural, localizada às margens do rio Cricaré, no município de São Mateus, ao norte do Espírito Santo, Brasil. O acesso à comunidade é por estrada de chão, passando-se por uma plantação de coco de uma empresa que contrata pessoas da comunidade e que também patrocina o único time de futebol local. Ali planta-se café conilon, pimenta do reino e muitas árvores frutíferas para sustento da comunidade, no regime de agricultura familiar.

A comunidade tem igrejas (católica e evangélica), campo de futebol, escola pública municipal pluridocente, cinco botecos que vendem várias bebidas alcoólicas e casas.

Os dados infosocioculturais da HQ emergiram de narrativas sobre os modos de vida dos adolescentes e inserção no contexto das famílias. Homens, mulheres e adultos compram bebidas fermentadas (cerveja) e destiladas (cachaça), para consumir em casa ou no boteco ou bar, próximos às suas casas.

Próximo da minha casa tem um boteco, que vende cachaça e cerveja. Os homens vão lá para beber e as mulheres compram cerveja para o marido beber em casa (L, menino, 10 anos). // Perto da minha casa tem dois botecos (C. e Z.), onde vende-se bebida (J, menina, 13 anos).

O bar ou boteco é o ponto de encontro dos amigos que bebem em copo, diretamente na garrafa e saem embriagados pela comunidade. Cenas de um cotidiano que marcam a experiência de meninos e meninas com o beber socialmente e que agregam pessoas, familiares e amigos.

[...] No bar do T. ficam vários amigos reunidos bebendo (C, menino, 12 anos). // [...]

Nos botecos tem garrafas de bebida e pessoas bebendo, também tem refrigerante (T, menino, 10 anos). No boteco, vejo homem botando a bebida no copo para beber e tem aqueles que bebem na garrafa. Tem muitas pessoas bebendo no boteco e saindo embriagadas (U, menino, 11 anos).

A análise dessas narrativas levou ao tema “mudança de comportamento com o consumo do álcool”, inspirando a criação de um personagem adulto na história, que aborda os hábitos de consumo regular de bebida alcoólica de um trabalhador rural, em plantações, que são as principais fontes de sustento da agricultura familiar da região capturadas na fotoetnografia da primeira pesquisadora. O personagem principal de “Uma história possível” possui traços afrodescendentes, é casado e chefe de uma

família nuclear com seis filhos. Como parte de seus hábitos de vida está “beber com amigos ou sozinho em bares e botecos próximos de sua casa”, após a

lida no campo; quando deixa o bar embriagado, sai pelas ruas de terra batida e passa por outros botecos mais distantes de sua casa para continuar bebendo.



Figura 1 - Processo de criação do cenário da história em quadrinho. Comunidade Quilombola Rural. São Mateus, ES, Brasil 2015

É uma pessoa, entre tantas que se embriagam na comunidade, que pode deixar a bebida mudar o seu destino, pois em especial as mais velhas bebem até cair no chão.

[...] O tio C. tem um boteco que não é tão perto de casa. No boteco do tio M. tem uma placa escrita: “Não

deixe a bebida mudar seu destino”, mesmo assim, vejo várias garrafas de cerveja vazias, pessoas embriagadas... (T, menino, 11 anos). [...] Os mais velhos vão passando de boteco em boteco bebendo até cair no chão (G, menino, 13 anos). // Tem muitas pessoas bebendo no boteco e saindo embriagadas (U, menino, 11 anos).

O comportamento dos adultos embriagados, cambaleantes, e que bebem até ir ao chão levou à elaboração do *storyboard* preliminar de “Uma história possível”, para reproduzir a fala dos personagens dentro de um contexto sócio-histórico. A organização e formatação do roteiro do *storyboard* preliminar dimensionou o tamanho da produção pelos pesquisadores e equipe técnica que ilustrou e diagramou a história. Os

personagens, cenas, cenários e narrativas fornecidos pelos participantes suscitou à construção de um material educativo dialógico, interativo e culturalmente centrado na vida deles.

Em uma das imersões etnográficas, um morador contou a lenda da “Gameleira”, que somou-se ao material da DCS para compor o argumento final da HQ.



Figura 2 - Composição do *storyboard* preliminar da história em quadrinhos “Uma história possível” e sequência de narrativas e imagens (A, B, C). Versão elaborada por profissionais (D, quadros 1 a 20). Comunidade Quilombola Rural. São Mateus, ES, Brasil, 2015

Certa noite, um homem voltava para a comunidade vindo de uma outra comunidade vizinha. Na estrada havia um pé de gameleira (diziam que a árvore era assombrada, as pessoas passavam por lá e ouviam vozes, sussurros, além de muitos verem vultos). Essa era a única estrada. Havia um pântano, a gameleira, a estrada e um pé de caju branco muiiiito grande. A passar por ali, a estrada se inverteu e ele foi parar na moita de Airi e ficou a noite toda rodando a moita e não conseguiu achar o caminho de casa. Quando o dia estava amanhecendo, os raios de sol iluminaram a estrada e o homem finalmente encontrou o caminho para casa. Ai, ele contou para todos que a ga-

meleira fez a estrada desaparecer!! (Diário etnográfico. Morador local, 2015).

E, assim, surgiu o enredo (cenas, cenário, personagens, argumentos e narrativas) da HQ intitulada “Uma história possível” (Figura 2), ainda no formato *storyboard*.

“Tukufu, um jovem senhor descendente direto de escravos, casado e pai de seis filhos, todos os dias, após o trabalho em sua propriedade, onde reside e planta em regime de agricultura familiar, antes do entardecer, vai ao boteco que fica perto de sua casa para beber, relaxar e encontrar com os amigos. Certo

dia, resolveu ir em outro estabelecimento e, ao passar entre as raízes de uma grandiosa gameleira, tropeçou, caiu e ao bater a cabeça em uma raiz entrou em sono profundo. Durante o sono, viu várias imagens que o fizeram repensar sua vida com a bebida alcoólica e em família. Para tentar se livrar do álcool, procurou ajuda'.

O processo de elaboração da HQ envolveu diálogo permanente, idas e vindas do *storyboard* ilus-

trado para apreciação dos adolescentes e alterações, sempre que necessárias. Após a leitura do *storyboard* pelos participantes do G1 e as intervenções textuais e imagéticas do grupo, o material (A, B e C) foi entregue a uma empresa contratada (convertendo-se em D). Além da imagem, os quadros descreviam ações, local, tempo, momentos e outras informações que orientaram o trabalho dos profissionais (Figura 3).



Figura 3 - Fragmentos da história em quadrinhos integrante do Almanaque "Álcool e ritos de adolescentes em uma comunidade quilombola". São Mateus, Brasil, ES, 2016

Após a exposição da situação/problema, pelos personagens, duas curiosidades sobre os efeitos do álcool no comportamento foram inseridas nas histórias, representando o conhecimento científico traduzido. Destaca-se em CURIOSIDADE 1: Euforia, relaxamento e prazer acompanhados pela perda da inibição e auto confiança, são alguns efeitos iniciais do álcool no organismo. Em CURIOSIDADE 2: Com o aumento da dose de bebida alcoólica, os movimentos ficam lentos, descoordenados, a pessoa

fica sonolenta e, se continuar bebendo, pode perder a consciência, entrar em coma e morrer.

2. A validação da história em quadrinhos pelos pares

Na etapa de validação, foi avaliada a HQ, por outros adolescentes (G2), segundo a identificação cultural com os personagens, as cenas e as narrativas da história. Quanto aos personagens, os adolescen-

tes encontraram similaridade entre os que estavam na história e as pessoas da sua comunidade. Dois participantes afirmaram que o personagem lembrava o próprio avô.

Tukufu lembra meu avô (EAN, menina, 11 anos) e (AMO, menino, 10 anos).

Outros afirmaram que o personagem Tukufu lembra pessoas que passam a vida bebendo, não saem do boteco, nunca vão à igreja. Algumas dessas pessoas pararam de beber, mas outras continuaram indefinidamente. As características infogeográficas também permitiram a criação de identidade do personagem com a comunidade, para além das questões socioculturais, como destacado por três adolescentes.

Tukufu lembra alguns senhores que vivem bebendo aqui na comunidade, não saem do boteco e nunca vão a igreja. (ANS, menino, 12 anos). // Tukufu se parece com umas pessoas que tem na comunidade. Uns pararam de beber, mais outros continuam (LTS, menina, 16 anos). // Tukufu se parece com as pessoas da comunidade, por lembrar o uso da bebida e pela parte da agricultura (CTS, menina, 17 anos).

O ambiente rural retratado nas cenas da história é representativo da comunidade onde vivem, pois a bebida alcoólica é vendida nos bares, um local onde os amigos se encontram para beber todos os dias, nos finais de semana e nas festas.

No meio rural, com a bebida alcoólica nos bares e com os amigos (SNS, menina, 14 anos). // As cenas parecem bem aqui na comunidade. Acontece todos os dias, mais no final de semana e nas festas (ANS, menino, 12 anos). // As cenas se parecem com a nossa comunidade (EAN, menina, 11 anos e CTS, menina, 17 anos).

Em relação à história, eles a identificaram como fictícia, porém muito semelhante aos casos que as pessoas mais velhas contam na comunidade. Pode ser qualquer pessoa que mora na comunidade quilombola vizinha e que não pensa na família, quando começa a beber.

A história se parece com o que aconteceu com uma pessoa da comunidade vizinha (KS, menina, 10 anos) e (EAN, menina, 11 anos). // Retratam algumas pessoas que moram na comunidade, como por exemplo, tem muitas pessoas que bebem e não pensam na família (LTS, menina, 16 anos). // A história se parece com a realidade da comunidade, pois isso realmente acontece (CTS, menina, 17 anos), (LTS, menina, 16 anos) e (SNS, menina, 14 anos).

A validação da infogeografia do cenário da comunidade, da infobiografia dos personagens e das informações socioculturais mediadas nas narrativas promoveram a reflexão dos adolescentes que

compreenderam o significado da HQ “Uma História Possível”. A lenda da gameleira foi um instrumento cultural de mediação de informações em relação aos efeitos do álcool sobre o comportamento do ser humano, de forma lúdica e artisticamente representada. Nenhuma alteração foi solicitada pelo grupo, e a HQ foi qualitativamente validada.

DISCUSSÃO

O diagnóstico participativo foi o primeiro passo da metodologia de produção-validação do Almanaque, pois proveu a infogeografia da comunidade quilombola e as informações socioculturais, constitutivas do cenário e das caricaturas dos personagens das HQ. As narrativas dos adolescentes revelaram o lugar social do álcool na comunidade e seus efeitos sobre o comportamento humano sistematizados para constituir o *storyboard* que originou a HQ.

A HQ, além de ser uma tecnologia didática, diverte e pode mediar a educação em saúde. Em sua construção, os elementos textuais e imagéticos preservam características fronteiriças entre as formas de sistematização científica, apropriadas pela concepção popular de “informação útil”.¹⁶ Ao mesmo tempo, servem como espaço de expressão da cultura popular naquilo que a conserva, cria e recria do mundo da vida e da ciência.¹⁷ Os adolescentes foram desafiados a compreender o significado de suas vivências e experiências ao refletir sobre sua prática social no encontro com seus familiares e membros da comunidade em relação ao álcool. Dessa forma, a curiosidade ingênua sobre o álcool, percebida como tal, foi se tornando crítica, evidenciada pela demanda de conteúdo científico: efeitos do álcool no comportamento, que foi mediada na HQ no formato de curiosidade.

Meninos e meninas constituidores da adolescência brasileira, sejam residentes em comunidade urbana ou rural, estão imersos em um contexto sociocultural de convivência cotidiana com o álcool, como uma forma de agregar pessoas cujo consumo é entendido como “lícito” para adultos e com pouca política de restrição destinada ao público alvo de adolescentes.¹⁸⁻¹⁹ No entanto, a experimentação, feita por estes, reflete a realidade como parte de seus ritos de passagem.⁸ Utilizando desta perspectiva, destaca-se essa etapa da vida como um período de intensas experiências e experimentações. Nessa fase de transição, novas relações pessoais são vivenciadas e estabelecidas por meio da interação em um grupo de pares, gerando aprendizados interpessoais mediados.

O adolescente é dotado de saberes socialmente construídos na prática comunitária. Ele é constituído e constituinte nas e pelas relações culturais e sociais mediadas. Para que esses saberes emerjam, é necessário criar possibilidades para a produção e construção desse conhecimento, por meio da crítica e da reflexão. Segundo Freire,⁶ as reflexões tornam o ser humano consciente e, ao mesmo tempo, promovem o aprendizado. A capacidade de aprender possibilita a transformação da realidade, para nela intervir, recriando-a. Mesmo sabendo que as condições materiais, econômicas e socioculturais em que as pessoas se encontram, quase sempre há barreiras de difícil superação para o cumprimento da tarefa histórica de mudar o mundo. Mas, pensando criticamente, a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática, pois quanto mais o adolescente refletir, mais será capaz de mudar, como sujeito, sua história.

A respeito da franca produção de tecnologias educativas apresentadas na literatura científica, com o objetivo de melhorar o processo cognitivo na aprendizagem, por vezes, esses conteúdos específicos sobre processos de saúde e doença são abstratos para o público leitor ou educando. Muitos deles encerram um saber estruturado previamente, não dialogando com as vivências e as experiências desses educandos.²⁰⁻²¹ Em oposição à linearidade dessa forma de produzir materiais educativos, a circularidade de saberes foi uma propriedade característica dessa metodologia de construção da HQ. Os saberes do pesquisador, na pesquisa participante, e do adolescente foram igualmente respeitados; houve autonomia para incluir e excluir o que não constituía identidade cultural. Além disso, valorizou-se o conhecimento, por eles construídos, no curso do tempo e manteve-se um diálogo ético e negociador em todo o percurso de produção do material educativo no formato de HQ. Foi na dialogicidade, na democracia e na pluralidade de vozes dos adolescentes e do pesquisador,⁶ que se materializou o produto dessa tecnologia para uso nos espaços de educação em saúde.

As ações educativas foram reconhecidas pelos usuários do Sistema Único de Saúde (SUS) como um espaço de escuta e diálogo. No entanto, destacaram que as ações educativas estão centradas no modelo médico hegemônico, com abordagem de temas específicos para determinados grupos populacionais e com ênfase na transmissão de conhecimento, não valorizando o contexto sociohistórico que o usuário está inserido e as repercussões para com sua saúde.²²

Os enfermeiros envolvidos com ações educativas são constantemente desafiados a buscar opções de materiais que os ajudem na educação em saúde junto às pessoas, grupos e comunidades, tendo aqueles mais dialógicos como fortes aliados nesse processo.²³⁻²⁵ Todavia, para que os profissionais utilizem essa ferramenta educativa de maneira eficaz, é preciso que além de serem desenvolvidas, elas sejam validadas pelos representantes do público-alvo para elevar a credibilidade e a aceitação do conhecimento científico mediado pela tecnologia educativa. No Brasil, país de dimensões territoriais e de formação multicultural, considerar a diversidade dos contextos de vida de adolescentes (residentes em zona rural e urbana) levando-se em conta os diferentes grupos populacionais étnicos, implicará em experiências diferenciadas e em significados específicos,²⁶ sendo uma condição para a compreensão da adolescência brasileira e para a delimitação de políticas e de estratégias em saúde.

O estudo apresentou limitações no que se refere ao fato de ter ocorrido em apenas uma das 18 comunidades quilombolas da região norte do estado, o que dificulta a generalização dos achados para outras comunidades similares étnicas e suscita a necessidade da realização de outras pesquisas que explorem a temática, no intuito de contemplar outros aspectos não abordados pelo estudo e o alto custo na reprodução colorida da versão final.

CONCLUSÃO

A metodologia participativa, na produção compartilhada de HQ uniu o conhecimento popular de adolescentes residentes em Comunidade Quilombola ao conhecimento científico sobre a temática álcool. Destaca-se, como diferencial dessa tecnologia em saúde, a participação dos potenciais leitores finais na construção do conteúdo do almanaque no formato de história em quadrinhos desde a etapa diagnóstica até a validação do produto final. Meninos e meninas construíram HQ a partir de identidade sociocultural e sociogeográfica, além de ter refletido em cada história, suas vivências pessoais com a experimentação, ou não, e as experiências em família e comunidade com o consumo eventual ou continuado do álcool. O caráter dialógico e participativo de criação-validação de HQ com conteúdo de álcool para adolescentes quilombolas permitiu que as histórias sobre essa temática revelassem lendas e contos do mundo dessa comunidade no rito de passagem de adolescentes que vivem em zona rural, próxima de centros urbanos.

A circularidade de saberes valorizada nas HQ levou em consideração a etnia, inserindo os

negros nas questões de saúde pública, indo ao encontro da Política Nacional de Saúde Integral da População Negra. A abordagem do tema “álcool com adolescentes” requereu a (re)invenção de uma metodologia de criação de material educativo que fosse dialógico, interativo, criativo, sensível e próximo de sua realidade, com potencial para promover o gosto pela leitura e o interesse na educação em saúde quando utilizados pelos profissionais de saúde e educação, particularmente, quando se trata de material dirigido a grupos de adolescentes negros que vivem em comunidades quilombolas rurais.

Agradecimentos

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES (AUXPE 0266/2013) e a Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo - FAPES (Termo de Outorga: 0494/2015), respectivamente pela concessão de bolsa de doutorado e pelo financiamento da pesquisa.

Às Sras Silvia Lucindo (Agente Comunitária de Saúde), Maria Luísa Lucindo (Professora de ensino pluridocente) e o Sr. Sebastião (liderança comunitária), por terem facilitado a imersão etnográfica da primeira autora na comunidade.

REFERÊNCIAS

1. Malta DC, Machado IE, Porto DL, Silva MMA, Freitas PC, Costa AWN, et al. Alcohol consumption among Brazilian Adolescents according to the National Adolescent School-based Health Survey (PeNSE 2012). *Rev Bras Epidemiol* [Internet]. 2014 [cited 2017 Aug 07]; 17(Suppl1):203-14. Available from: <http://dx.doi.org/10.1590/1809-4503201400050016>
2. Neves KC, Teixeira MLO, Ferreira MA. Factors and motivation for the consumption of alcoholic beverages in adolescence. *Esc Anna Nery* [Internet]. 2015 [cited 2016 Dec 15]; 19(2):286-91. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452015000200286&lng=en&nrm=iso&tlng=en
3. Ministério da Justiça (BR), Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas. *Tina na Prevenção do Uso de Álcool e Outras Drogas*. Maurício de Sousa Produções. São Paulo (SP): Editora Maurício de Sousa LTDA; 2012.
4. Ministério da Justiça (BR), Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas. *Turma da Mônica Jovem na Prevenção do Uso de Álcool e Outras Drogas*. São Paulo (SP): Editora Maurício de Sousa LTDA; 2012.
5. Presidência da República (BR), Decreto n. 4.887, de 20 de novembro de 2003. Regulamenta o procedimento para identificação, reconhecimento, delimitação, demarcação e titulação das terras ocupadas por remanescentes das comunidades dos quilombos de que trata o art. 68 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias [Internet]. 2003 [cited 2016 Feb 15]; Available from: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4887.htm
6. Freire P. *Pedagogia do Oprimido*. 55ª ed. Rio de Janeiro (RJ): Paz e Terra; 2013.
7. Ministério da Saúde (BR), Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa, Departamento de Apoio à Gestão Participativa. *Política Nacional de Saúde Integral da População Negra: uma política para o SUS*. 2ª ed. Brasília (DF): Editora do Ministério da Saúde; 2013 [cited 2014 May 15]. Available from: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_saude_integral_populacao.pdf
8. Collière MF. *Cuidar. A primeira arte da vida*. 2ª ed. St. Loures (PT): Lusociência; 2003.
9. Presser ATR, Schlögl L. Histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação eficaz. *Razón y Palabra* [Internet]. 2013 [cited 2015 May 20]; (83):1-18. Available from: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/22_TeixeiraSchlogl_V83.pdf
10. Brandão CR, Streck DR. *Pesquisa participante: o saber da partilha*. Aparecida (SP): Ideias & Letras; 2006.
11. Dias S, Gama A. Investigação participativa baseada na comunidade em saúde pública: potencialidades e desafios. *Rev Panam Salud Pública* [Internet]. 2014 [cited 2017 Jan 22]; 35(2):150-4. Available from: <http://www.scielo.org/pdf/rpsp/v35n2/a10v35n2.pdf>
12. Cabral IE, Neves ET. Pesquisar com o método criativo e sensível na enfermagem: fundamentos teóricos e aplicabilidade. In: Lacerda RM, Costenaro RGS organizador. *Metodologia da pesquisa para a enfermagem: da teoria à prática*. Porto Alegre (RS): Moriá; 2016. p.325-50.
13. Geertz CJ. *A Interpretação da Cultura*. Rio de Janeiro (RJ): LTC; 2008.
14. Bardin L. *Análise de Conteúdo*. São Paulo (SP): Edições 70; 2011.
15. Campos FR. *Roteiro de Cinema e Televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história*. Rio de Janeiro (RJ): Zahar; 2007.
16. Marteleto RM, David HMSL. *Almanaque do Agente Comunitário de Saúde: uma experiência de produção compartilhada de conhecimentos*. *Interface* [Internet]. 2014 [cited 2017 Jan 22]; 18(Suppl 2):1211-26. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/icse/v18s2/1807-5762-icse-18-s2-1211.pdf>
17. Soratto J, Pires DEP, Cabral IE, Lazzari DD, Witt RR, Sipriano CAS. A maneira criativa e sensível de pesquisar. *Rev Bras Enferm* [Internet]. 2014 [cited 2017 Mar 29]; 67(6):994-9. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v67n6/0034-7167-reben-67-06-0994.pdf>
18. Pinsky I, Sanches M, Zaleski M, Laranjeira R, Caetano R. Patterns of alcohol use among Brazilian adolescents.

- Rev Bras Psiquiatr [Internet]. 2010 [cited 2016 Dec 05]; 32(3):242-9. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/rbp/v32n3/aop0710.pdf>
19. Gomes MRB, Nascimento LC, Silva MAI, Campos EA, Pillon SC. The context of alcohol consumption among adolescents and their families. *Int J Adolesc Med Health*. 2014; 26(3):393-402.
 20. Cramer J, Quigley E, Hutchins T, Shah L. Educational material for 3D visualization of spine procedures: methods for creation and dissemination. *J Digit Imaging [Internet]*. 2017 Jun [cited 2017 Jan 22];30(3):296-300. Available from: <http://www-periodicos-capes-gov-br>
 21. Rodrigues PMS, Albuquerque MCS, Brêda MZ, Bittencourt IGS, Melo GB, Leite AA. Self-care of a child with autism spectrum by means of Social Stories. *Esc Anna Nery*. [Internet]. 2017 [cited 2017 Feb 20]; 21(1):1-9. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/ean/v21n1/1414-8145-ean-21-01-e20170022.pdf>
 22. Couto TA, Santos FPA, Rodrigues VP, Vilela ABA, Machado JC, et al. Health education under perspective of family health teams users. *J Nurs UFPE [Internet]*. 2016 [cited 2017 Aug 03]; 10(5):1606-14. Available from: http://www.revista.ufpe.br/revistaenfermagem/index.php/revista/article/view/9147/pdf_10142
 23. Berardinell LM, Guedes NA, Ramos JP, Silva MG. Tecnologia educacional como estratégia de empoderamento de pessoas com enfermidades crônicas. *Rev Enferm UERJ [Internet]*. 2014 [cited 2017 Jan 20]; 22(5):603-9. Available from: <http://www.facenf.uerj.br/v22n5/v22n5a04.pdf>
 24. Gomes ALA, Ximenes LB, Mendes ERR, Teixeira COM, Joventino ES, Javorski M. Translation and cultural adaptation of the self-efficacy and their child's level of asthma control scale: brazilian version. *Texto Contexto Enferm [Internet]*. 2016 [cited 2017 Jan 20]; 25(3):1-9. Available from: http://www.scielo.br/pdf/tce/v25n3/pt_0104-0707-tce-25-03-2950015.pdf
 25. Reberte LM, Hoga LAK, Gomes ALZ. Process of construction of an educational booklet for health promotion of pregnant women. *Rev Latino-Am Enfermagem [Internet]*. 2012 [cited 2016 Nov 22]; 20(1):101-8. Available from: http://www.scielo.br/pdf/rlae/v20n1/pt_14.pdf
 26. Meneses RCT, Zeni PF, Oliveira CCC, Melo CM. Promoção de saúde em população quilombola nordestina - análise de intervenção educativa em anemia falciforme. *Esc Anna Nery [Internet]*. 2015 [cited 2016 Nov 23]; 19(1):132-9. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/ean/v19n1/1414-8145-ean-19-01-0132.pdf>

Correspondência: Adriana Nunes Moraes Partelli.
Universidade Federal do Espírito Santo, Centro Universitário
Norte do Espírito Santo.
Rodovia BR 101 Norte, Km 60
29932-540 - Litorâneo, São Mateus, ES, Brasil
E-mail: adrianamoraes@hotmail.com

Recebido: 31 de março de 2017
Aprovado: 22 de agosto de 2017