



## 19º Congresso Brasileiro de Infectologia Pediátrica



### Trabalhos Científicos

**Título:** Hivinho: Superando Com Magia Os Dramas Do Tratamento

**Autores:** FRANCISCO AMÉRICO MICUSSI; BRUNA DE CARVALHO DANTAS; BRUNA CARVALHO MAIA; MAYSA RAFAELA LOPES COSTA FAGUNDES ; NAYARA CRISTINA CAMARÃO FERREIRA; NAYARA TEIXEIRA JALES ; PRISCILA PRISCILA FARIAS DE OLIVEIRA ; TALITA MAIA REGO; RENACKSON JORDELINO GARRIDO ; PAULA YNDIHANARA MONTEIRO ANDRADE

**Resumo:** OBJETIVOS • Aliar a prática profissional ao emprego de uma tecnologia educacional lúdica, a História em Quadrinhos (HQ), com outras mais tradicionais, visando o aumento da Adesão ao Tratamento; • Atrair o envolvimento dos leitores, não só devido à leitura fácil, associada a um texto redigido com uma linguagem simples, não obstante, um enredo apresentando uma sequência em que texto e imagens se mesclam de modo significativo, provocando, consequentemente, o empoderamento do conhecimento sobre o HIV-AIDS; • Motivar os leitores através da identificação dos mesmos com os personagens, visto o enredo ser baseado em fatos reais que ocorreram e ocorrem com jovens da mesma faixa etária do público alvo, fato essencial para um resultado positivo. METODOLOGIA Foi criada uma História em Quadrinhos tendo como personagem principal HIVinho, uma pessoa vivendo com HIV-AIDS; elencando sua estória de vida, seus medos, anseios, lutas e paixões. Utilizando-se um enredo dinâmico, fulcrado na reflexão da prática profissional do autor como Pediatra e Infectologista, trabalhando num Hospital Público com crianças e adolescentes vivendo com HIV-AIDS, proporcionou-se uma visão crítica e profunda da realidade desses pacientes. Neste viés, sendo um assunto complexo para ser tratado por quem se encontra nessa situação sensível, optou-se pelo “ludismo” como ferramenta teórica e operacional. Assim, pensando na ludicidade, construiu-se uma HQ como recurso de educação em saúde, pois é um instrumento que se mostra eficaz para este propósito (CAMARGO, 2012). Consistindo a HQ num sistema de signos visuais e verbais, “uma arte sequencial”, formada por dois signos gráficos, imagem e escrita, aplicou-se na concepção e execução da ideia, visando melhor estruturar e apresentar a narrativa, o método semiótico que, de acordo com Codato e Lopes, permite “apreender os sentidos por meio das formas da utilização da linguagem ao encarar os fenômenos de significação em sua globalidade discursiva” (2005, p. 207). RESULTADOS Este trabalho se encontra em construção, já tendo sido substanciadas sua primeira e segunda parte, que é a execução da ideia e a impressão do material, respectivamente, faltando à distribuição das revistas, o que será feito no mês de setembro do corrente ano. No entanto, com base na literatura que trata do assunto em pauta, é cediço que a HQ é uma forte aliada da promoção em saúde, com diversos exemplos práticos de uso, inclusive pelo próprio Ministério da Saúde. Assim, os objetivos propostos neste trabalho, certamente, serão multiplicados pelos próprios leitores (crianças e adolescentes), atingindo pais, familiares e amigos, promovendo, desta forma, a melhoria na qualidade de vida de toda a comunidade. CONCLUSÕES A utilização da ludicidade da HQ como meio de difundir o conhecimento científico, concomitantemente, como uma das técnicas para firmar a adesão ao tratamento de crianças e adolescentes vivendo com HIV-AIDS, demonstra que é possível, a partir de uma reflexão sistemática e aplicação planejada, ser um recurso viável e de grande potencial, mesmo sendo não-formal, para a educação em saúde. Destarte, pode ser um coadjuvante para combater mitos, estigmas, medos, preconceitos e vergonhas sofridas por esses pacientes, proporcionando uma convivência com melhor qualidade de vida.