



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E SAÚDE
UNIDADE ACADEMICA DE ENFERMAGEM
CURSO DE BACHARELADO EM ENFERMAGEM

OLAVO MAURICIO DE SOUZA NETO

**ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA
EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE**

CUITÉ – PB
2022

OLAVO MAURICIO DE SOUZA NETO

**ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA
EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Enfermagem da Universidade Federal de
Campina Grande campus Cuité, para o
cumprimento das atividades curriculares.

Orientadora:
Prof^ª. Dra. Glenda Agra.

CUITÉ – PB
2022

S729d Souza Neto, Olavo Mauricio de.

Era uma vez a morte: construção e validação de história em quadrinhos sobre a morte. / Olavo Mauricio de Souza Neto. - Cuité, 2022.
122 f.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Enfermagem). - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, 2022.
"Orientação: Profª. Dra. Glenda Agra; Ma. Edlene Régis da Silva Pimentel".

1. Voilção. 2. Enfermagem - cuidado. 3. Enfermagem - morte - enfrentamento. 4. Morte - impacto - crianças. 5. Morte - explicação - história em quadrinhos. 6. Morte - história em quadrinhos - enfermagem. 7. Morte - profissionais da saúde - ferramenta de enfrentamento. I. Agra, Glenda. II. Pimentel, Edlene Régis da Silva. III. Título.

CDU 159.947(043)(084.11)

OLAVO MAURICIO DE SOUZA NETO

**ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA
EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado pelo aluno Olavo Mauricio de Souza Neto, do Curso de Bacharelado em Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande (Campus Cuité), tendo obtido o conceito de 10,0, conforme a apreciação da banca examinadora constituída pelos professores:

Banca examinadora:

Profa. Dra. Glenda Agra
Orientadora – UFCG

Profa. Ms. Edlene Régis da Silva Pimentel
Coorientadora – UFCG

Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio
Membro – UFCG

Profa. Dra. Alana Tamar Oliveira de Sousa
Membro – UFCG

*Um menino caminha e caminhando chega no muro
E ali logo em frente, a esperar pela gente, o futuro está.
E o futuro é uma astronave que tentamos pilotar,
Não tem tempo nem piedade, nem tem hora de chegar.
Sem pedir licença muda nossa vida, depois convida a rir e a chorar.*

*Nessa estrada não nos cabe conhecer ou ver o que virá.
O fim dela ninguém sabe bem ao certo onde vai dar.
Vamos todos numa linda passarela
De uma aquarela que um dia, enfim, descolorirá.*

(Aquarela – Toquinho)

*Dedico aos meus dois
passarinhos, Nerlânia e Geraldo.
E aos meus irmãos Renata, Rainan e Helena.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à **Deus**, por nunca ter me abandonado nos momentos que mais precisei, por sempre ser providência em minha vida e estar sempre ao meu lado nessa caminhada, e sempre ter me protegido de coisas ruins que eu nunca vi.

Aos meus pais **Nerlânia** e **Geraldo**, por sempre acreditarem em mim e no meu potencial, por me ajudarem como podiam, e se esforçarem para me ver feliz, e me apoiarem em minhas decisões. Aos meus irmãos **Rainan, Helena e Renata**, por me amarem e me fazer uma pessoa melhor.

Aos meus avós **Olavo e Josefa**, por se orgulharem de mim e acreditarem em meus ideais. Às minhas tias e tios, **Geciana, Marili, Aparecida, Edilânia, Lidiane, Eliane, João, Bento e José**, por me ajudarem diretamente e indiretamente nesta caminhada.

Aos meus primos que também contribuíram, em especial, **Marilânia**, por me apoiarem e acreditarem nos meus sonhos.

Aos meus irmãos de coração, **Walkerlane, Déborah, João Paulo, Layane, Sílvia, Thaysa, Fátima, Camila e Pedro** por caminhar comigo durante essa trajetória, por me acolherem, por me ensinarem todos os dias a importância da fraternidade, do amor, do companheirismo e do afeto. Gratidão!

Ao meu companheiro **Luís Gustavo**, por me ajudar a todo momento, por sua paciência e compreensão.

Aos meus irmãos de quarto e de vida, **Raphael e Matheus**, por dividirem comigo momentos de alegria na residência universitária. Sou privilegiado por ter vocês em minha vida!

À **Juciclébia**, por acreditar nos meus sonhos e me apoiar em todas as decisões, obrigado por me ensinar muito e pelos 10 anos de amizade!

Aos juízes que avaliaram e contribuíram na construção da HQ, às **crianças** e aos **pais** que participaram do teste piloto, e às pessoas que virão a ler a HQ.

À **banca avaliadora, Dra Alana Tamar, Ms. Edlene Régis e Dr. Edmundo Gaudêncio** pela disponibilidade e zelo com o trabalho.

À minha orientadora e minha mãezoca **Glenda Agra**, por aceitar meu convite, pela sua atenção, paciência e confiança, obrigado por todos os ensinamentos, estarei sempre aqui quando precisar.

RESUMO

O significado da morte para a criança varia conforme sua idade cronológica, o vínculo estabelecido com a pessoa falecida, o momento de seu desenvolvimento psicológico e intelectual, experiências de vida, além de como o adulto, com quem convive, lida com a perda. Nesta perspectiva, uma das formas em criar um diálogo com a criança sobre o tema morte é por meio de atividades lúdicas, dentre as histórias em quadrinhos (HQ). A presente pesquisa tem como objetivo geral construir e validar uma história em quadrinhos sobre a comunicação de morte para crianças. Trata-se de uma pesquisa metodológica, de desenvolvimento tecnológico, com abordagem quantitativa, que foi realizada em três etapas, a saber: 1) revisão de literatura; 2) construção da tecnologia educativa e 3) validação do material por juízes. Para subsidiar metodologicamente as etapas de construção de HQ foram realizadas adaptações das etapas e subetapas que compõem o processo de produzir HQ, descrita por Botomé (2009) e Oliveira (2018). Os dados foram gerados e analisados no programa *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versão 20.0 para Windows e agrupados em números absolutos e percentuais, permitindo sua interpretação e explanação quantitativa descritiva. A análise dos dados ocorreu por meio dos seguintes teste estatístico: Índice de Validade de Conteúdo (IVC), para verificar a validade aparente. A presente pesquisa respeitou os aspectos éticos de pesquisas que envolve os seres humanos, preconizado pela Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde – Ministério da Saúde e o Ofício Curricular de nº2 de 24 de fevereiro de 2021, que regulamenta as orientações e as recomendações para os procedimentos em pesquisas que envolvam seres humanos em ambiente virtual. Participaram da avaliação dez juízes, nessa perspectiva, foram realizadas duas rodadas *Delphi* para avaliar as três dimensões trabalhadas na HQ, a saber: Objetivo, obtendo IVC 0,95, A Estrutura e Apresentação, obtendo 0,84 e a Relevância obtendo 0,84 durante a primeira rodada *Delphi*. Durante a segunda rodada *Delphi*, após a realização das alterações sugeridas pelos juízes, houve uma melhora nos resultados do IVC das dimensões. A dimensão Objetivo obteve IVC de 0,95, Estrutura e Apresentação, 0,95 e a Relevância, 0,95, resultado considerado excelente pela literatura. Acredita-se que a tecnologia de HQ validada pode trazer contribuições significativas para o campo da educação e da saúde, sobretudo, para área dos cuidados paliativos no tocante à comunicação de notícias difíceis para crianças, contribuindo também para a sensibilização dos profissionais de enfermagem para adoção de práticas humanizadas. Esses aspectos contribuem para a qualidade dos serviços de educação e saúde, além de aperfeiçoarem as relações entre o profissional (professor e/ou o profissional de saúde), a criança e os genitores.

Palavras-chave: Estudos de validação. História em quadrinhos. Morte.

ABSTRACT

The meaning of death for the child varies according to their chronological age, the bond established with the deceased, the moment of their psychological and intellectual development, life experiences, in addition to how the adult, with whom they live, deals with the loss. In this perspective, one of the ways to create a dialogue with the child about death is through playful activities, among comic books (HQ). The present research has the general objective of building and validating a comic book about the communication of death for children. This is methodological research, of technological development, with a quantitative approach, which was carried out in three stages, namely: 1) literature review; 2) construction of the educational technology and 3) validation of the material by judges. To methodologically support the comic book construction stages, adaptations were made to the steps and sub-steps that make up the process of producing comics, described by Botomé (2009) and Oliveira (2018). Data were generated and analyzed using the Statistical Package for the Social Science (SPSS) version 20.0 for Windows and grouped into absolute numbers and percentages, allowing for their interpretation and descriptive quantitative explanation. Data analysis was performed using the following statistical test: Content Validity Index (CVI), to verify the apparent validity. The present research respected the ethical aspects of research involving human beings, recommended by Resolution 466/2012 of the National Health Council - Ministry of Health and the Curricular Letter of No. 2 of February 24, 2021, which regulates the guidelines and recommendations for procedures in research involving human beings in a virtual environment. Ten judges participated in the evaluation, in this perspective, two Delphi rounds were carried out to evaluate the three dimensions worked in the HQ, namely: Objective, obtaining CVI 0.95, Structure and Presentation, obtaining 0.84 and Relevance obtaining 0.84 during the first Delphi round. During the second Delphi round, after making the changes suggested by the judges, there was an improvement in the CVI results of the dimensions. The Objective dimension obtained a CVI of 0.95, Structure and Presentation, 0.95, and Relevance, 0.95, a result considered excellent by the literature. It is believed that validated HQ technology can bring significant contributions to the field of education and health, especially to the area of palliative care regarding the communication of difficult news to children, also contributing to the awareness of nursing professionals for adoption. of humanized practices. These aspects contribute to the quality of education and health services, in addition to improving the relationship between the professional (teacher and/or health professional), the child and the parents.

Keywords: Validation studies. Comic. Death.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa conceitual das etapas e subetapas do processo de construção de HQ.....	20
Figura 2 – Operacionalização do programa Canva® na página inicial.....	29
Figura 3 – HQ digital (Tela 12).....	30
Figura 4 – HQ digital (Tela 19).....	31
Figura 5 – HQ digital (Tela 10).....	31
Figura 6 – HD digital (Tela 16).....	32
Figura 7 – HQ digital (Tela 23).....	32
Figura 8 – HQ digital (Tela 24).....	33
Figura 9 – HQ digital (Tela 27).....	33
Figura 10 – HQ digital (Tela 44).....	34
Figura 11 – Primeira Versão da Capa da HQ e a Versão Final.....	41
Figura 12 – Alteração na cor do cabelo da personagem Rita de castanho escuro para ruivo.....	42
Figura 13 – Acréscimo de cenas do convívio entre Juca e Júlia com Max.....	42
Figura 14 – Inclusão de pensamentos na sala da clínica a espera do resultado do exame de Max.....	43
Figura 15 – Mudança no diálogo da veterinária na comunicação da morte de Max.....	44
Figura 16 – Mudança na posição da personagem Sofia, apoiando os filhos.....	45
Figura 17 – Demonstração de outras expressões faciais de maneira gradativa..	46
Figura 18 – Acréscimo de diálogo sobre a história de Max junto a família durante o sepultamento.....	47
Figura 19 – Acréscimo de fala de Rita sobre sua gatinha.....	48
Figura 20 – Alterações realizadas no final da HQ.....	49

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Critérios e pontuação para seleção de juízes.....	23
Quadro 2 – Síntese qualitativa das alterações sugeridas pelos juízes. Cuité, PB, Brasil, 2022.....	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Índice de Validade de Conteúdo segundo julgamento dos juízes especialistas – Objetivo, Estrutura e Apresentação, e Relevância em frequência e percentual de concordância. Cuité, PB, Brasil, 2022.....	35
Tabela 2 – Índice de Validade de Conteúdo segundo julgamento dos juízes especialistas – Objetivo, Estrutura e Apresentação, e Relevância em frequência e percentual de concordância. Cuité, PB, Brasil, 2022.....	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	METODOLOGIA.....	18
3	RESULTADOS E DISCUSSÃO	27
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
	REFERÊNCIAS.....	59
	APÊNDICE A.....	66
	APÊNDICE B.....	67
	APÊNDICE C.....	68
	APÊNDICE D.....	70
	APÊNDICE E.....	81
	APÊNDICE F.....	106
	ANEXO A.....	110
	ANEXO B.....	115
	ANEXO C.....	116

ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE

1. INTRODUÇÃO

A morte é inerente a vida e ao desenvolvimento humano desde o início da existência humana. O pensamento sobre a finitude é um atributo que diferencia o ser humano de outros seres, bem como propicia questionamentos sobre a vida. O discurso baseado na experiência assegura que a única certeza que se tem na vida é de que algum dia se morre, contudo, às vezes, evita-se o assunto (KOVACS,2016; YAMAURA; VERANEZ, 2016).

Desse modo, falar sobre a morte implica angústia frente a essa condição, especialmente quando se trata de conversar sobre o assunto com a criança. Por entender que as crianças não estão, emocionalmente, preparadas para abordar o assunto, a maioria dos adultos apresentam atitudes inadequadas diante das crianças, tais como: evitam o assunto; minimizam o sofrimento que eles próprios estão sentindo para poupar a criança; utilizam eufemismos que confundem ainda mais a criança e, até mesmo, inventam mentiras que venham substituir a situação que envolve a morte (KOVACS,2016; YAMAURA; VERANEZ, 2016).

O silêncio do adulto sobre a morte com o argumento de evitar o sofrimento à criança, porque ela nada compreenderia a esse respeito, acaba inibindo-lhe no que diz respeito a sua curiosidade, sentimentos e questionamentos. Ao não abordar a temática morte com a criança, o adulto acredita estar protegendo-a do sofrimento. Contudo, o que acontece é que a criança se sente confusa e desamparada sem ter com quem dialogar (KOVACS,2016).

O significado da morte para a criança varia conforme sua idade cronológica, o vínculo estabelecido com a pessoa falecida, o momento de seu desenvolvimento psicológico e intelectual, experiências de vida, além de como o adulto, com quem convive, lida com a perda (TORRES, 2002; MELLO; BASSEGIO, 2013; VIEIRA *et al.*, 2015).

Estudos iniciais e atuais (TORRES, 2002; MELLO; BASSEGIO, 2013; FERNANDES; SOUZA, 2019) que abordaram a problemática morte no entorno da criança basearam-se na teoria de Piaget (VEIRA; DIAS; OITICICA, 2015) e destacaram que o conceito de morte é algo complexo, multidimensional e envolve subconceitos,

dentre eles a universalidade, a não funcionalidade e a irreversibilidade como os três componentes pesquisados. Nesses estudos, os autores destacaram que nas fases iniciais do desenvolvimento infantil, as crianças pensam sobre a morte como reversível, atribuem funções definidoras de vida às pessoas e objetos mortos e não acreditam na inevitabilidade da morte (TORRES, 2002; MELLO; BASSEGIO, 2013; FERNANDES; SOUZA, 2019).

No que se refere à idade, estudos sugerem que a aquisição da percepção dos três componentes da morte – irreversibilidade, não funcionalidade e universalidade – situa-se em torno dos sete anos. Tais estudos demonstraram que a criança, desde uma etapa muito precoce, já possui uma representação da morte que vai gradualmente evoluindo, paralelamente ao desenvolvimento cognitivo (TORRES, 2002; MELLO; BASSEGIO, 2013; FERNANDES; SOUZA, 2019).

Nesse sentido, conversar com a criança sobre a morte de forma simples e direta permite a ela lidar com os sentimentos que possam surgir pelo desconhecido, além da possibilidade de esclarecer dúvidas e mitos que lhes são transmitidos (KOVACS, 2016; YAMAURA; VERANEZ, 2016).

Nesta perspectiva, uma das formas em criar um diálogo com a criança sobre o tema morte é por meio de atividades lúdicas, dentre elas os brinquedos terapêuticos, os desenhos realizados pela própria criança, a apresentação de produções de animações infantis e leituras de livros infantis e de histórias em quadrinhos (HQ) (FRONZA; QUINTANA; WEISSHEIMER, 2015).

As HQ são consideradas multiartes, as quais incorporam monoartes como o desenho, a escrita e a narrativa para gerar meios de comunicação subjetivos. Nesse sentido, HQ são consideradas uma forma de expressão artística que possibilitam exteriorização das subjetividades (BRITO *et al.*, 2018).

A utilização de HQ em sala de aula é considerada pela literatura como uma estratégia pedagógica motivadora, que se encontra inserida nos currículos acadêmicos de algumas instituições de ensino pelo mundo (REBOLHO; CASAROTTO; JOÃO, 2009; MARUXO *et al.*, 2015) e pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades de leitura, compreensão, pesquisa e imaginação e torna-se uma ferramenta pedagógica importante na sala de aula em qualquer nível escolar com qualquer tema (BRITO *et al.*, 2018). Além disso, favorece a relação entre conceitos, ideias e pensamentos, contribuindo para a síntese do conhecimento (DUTRA, 2012; MARUXO *et al.*, 2015).

Os órgãos oficiais de educação brasileiros passaram a reconhecer a importância de inserir as HQ no currículo escolar como um instrumento de aprendizagem e são reconhecidas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1996).

Desde 2006, as HQ foram incluídas na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) e, assim, distribuídas para as escolas de ensino fundamental e médio. O PNBE é executado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) em parceria com a Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (ME) (BRASIL, 1996).

A pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, realizada pelo Instituto Pró-livro (IPL) em 2011, mostrou que as HQ estão entre os gêneros de leitura mais presentes nas seguintes faixas etárias: 36% entre 05 e 10 anos das 12,5 milhões de crianças; 33% de 8,6 milhões de adolescentes e 27% de 10 milhões de jovens entre 14 e 17 anos (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2011).

Nesta perspectiva, as instituições de ensino passaram a incluir as HQ em sala de aula, contribuindo para a consolidação de um modelo educacional inovador, que forme estudantes críticos e reflexivos, determinados na busca pelo saber. Além disso, as HQ favorecem o compartilhamento de ideias e a interação entre alunos e professores na construção de uma aprendizagem colaborativa e atrativa (COSTA *et al.*, 2011).

Ao tornar-se uma tecnologia em saúde, as HQ são conceituadas e definidas como um brinquedo terapêutico e apresentam três finalidades, a saber: Brinquedo Terapêutico Dramático (BTD); Brinquedo Terapêutico Capacitador das Funções (BTCF) e Brinquedo Terapêutico Instrucional (BTI) (ROLIM *et al.*, 2017).

No âmbito da saúde, as HQ estão sendo utilizadas pelas equipes de saúde, a fim de criar um espaço que oportunize às crianças falarem sobre os seus sentimentos, dúvidas e pensamentos; explicar procedimentos técnicos (por ex. cirurgias); usar como estratégia de distração durante processos de reabilitação psicomotora e comunicar notícias difíceis (por exemplo: morte de animais de estimação, morte de amigos, parentes e pais) (MALAGUTTI; KAKIHARA, 2014; ROLIM *et al.*, 2017; TEODORO; CARLÚCIO; VADOR, 2021).

Considerando a importância do uso das HQ como estratégia educativa e como tecnologia de saúde para discutir a temática morte com crianças, realizou-se consulta em bases de dados, bibliotecas e portais científicos *online* e observou-se escassez de estudos metodológicos sobre o tema, entretanto, foi encontrado uma HQ nacional sobre

comunicação de morte para crianças (FACULDADE DE MEDICINA DE ITAJUBÁ, 2015), sem, contudo, apresentar as etapas de construção e validação do produto final.

Por se tratar de uma tecnologia educativa e de saúde, é necessário realizar o processo de validação, que consiste numa avaliação minuciosa por pesquisadores expertises na área de comunicação interpessoal, sobretudo, envolvendo a temática morte no público infantil, com a finalidade de aperfeiçoar o material e, assim, torná-lo adequado ao público que se destina. No caso da HQ, o desenho metodológico visa descrever o processo de construção e validação da tecnologia centrada nas especificidades das crianças (BOTOMÉ, 2009).

Acredita-se que a tecnologia de HQ validada pode trazer contribuições significativas para o campo da educação e da saúde, sobretudo, para área dos cuidados paliativos no tocante à comunicação de notícias difíceis para crianças, contribuindo também para a sensibilização dos profissionais de enfermagem para adoção de práticas humanizadas. Esses aspetos contribuem para a qualidade dos serviços de educação e saúde, além de aperfeiçoarem as relações entre o profissional (professor e/ou o profissional de saúde), a criança e os genitores.

Nesse sentido, a presente pesquisa tem como objetivo geral construir e validar uma história em quadrinhos sobre a comunicação de morte para crianças com idade entre 5 e 9 anos.

2 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa metodológica, de desenvolvimento tecnológico, com abordagem quantitativa. É a pesquisa que além de produzir conhecimento, gera novos processos tecnológicos e novos produtos, com resultados práticos imediatos em termos econômicos e na melhoria da qualidade de vida (POLIT; BECK, 2011).

Segundo Polit e Beck (2011), estudo metodológico é aquele que investiga, organiza e analisa informações para construção, validação de instrumentos e técnicas de pesquisa para o desenvolvimento específico de coleta de dados com vistas a melhorar a confiabilidade e validade desses instrumentos.

A utilização da pesquisa metodológica na enfermagem tem sido encontrada em quatro modalidades de estudos: desenvolvimento de instrumentos de medida; desenvolvimento de tecnologias assistenciais, gerenciais e/ou educacionais (também classificadas como materiais ou imateriais, de produto ou de processo); tradução e adaptação transcultural de instrumentos produzidos em outros países; validação de diagnósticos, resultados e intervenções de enfermagem (TEIXEIRA, 2019).

Na descrição dos meios e métodos de pesquisa, autores têm indicado a sua utilização por meio de etapas ou fases. Não há uma quantidade precisa de etapas ou fases; tal indicação vai depender dos objetivos. Há estudos com cinco fases: diagnóstico situacional; revisões de literatura; construção do instrumento /tecnologia; validação aparente e de conteúdo; teste piloto (BENEVIDES *et al.*, 2016). Também há estudos com 3 etapas: construção da tecnologia educativa; validação do material por juízes; legitimação do mesmo material pelo público-alvo (OLIVEIRA; LOPES; FERNANDES, 2014). E, ainda, observam-se estudos com 2 etapas: revisões de literatura e construção do instrumento /tecnologia (SILVA *et al.*, 2020).

Nesta perspectiva, esta pesquisa foi realizada em três etapas, a saber: 1) revisão de literatura; 2) construção da tecnologia educativa e 3) validação do material por juízes.

O cenário da pesquisa deu-se por meio da *internet*, com o intuito de realizar buscas de estudos publicados em revistas nacionais e internacionais, a partir de bibliotecas virtuais e portais de bases de dados e de estudos científicos, os quais estejam indexados, bem como foi o meio pelo qual foram enviados os convites, a história em quadrinhos e o instrumento de avaliação para os juízes.

Fase 1 – Revisão da literatura

Para a revisão da literatura, foi realizada uma busca no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES) e na Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), a fim de encontrar estudos nacionais e internacionais indexados nas bases de dados encontradas nestes cenários supracitados. A busca em diversas bases de dados tem como finalidade ampliar o âmbito da pesquisa e minimizar vieses.

O levantamento dos artigos se deu através dos descritores em saúde: “comunicação”; “morte” e “criança” nos idiomas português, inglês e espanhol conectados estrategicamente com os operadores booleanos AND, OR e AND NOT, utilizando *Rayyan QCRI*.

Rayyan é um aplicativo da web gratuito, totalmente financiado pela *Qatar Foundation*, uma organização sem fins lucrativos do *Qatar*, utilizado primariamente para auxílio em pesquisas do tipo revisão sistemática e metanálise. Foi desenvolvido especificamente para agilizar a triagem inicial de resumos e títulos usando um processo de semiautomação. Oferece uma grande variedade de recursos, incluindo a criação de um projeto de revisão, convite a colaboradores, exploração de citações em diferentes formatos, exportação, importação, rotulagem e filtragem de citações, categorização em referências incluídas, excluídas e em dúvida, cegamento entre revisores e identificação automática de potencial duplicidade (OUZZANI *et al.*, 2016).

Cumprе assinalar que foram adotados os seguintes critérios de inclusão: estudos originais que abordem comunicação de morte para crianças; estudos completos; disponíveis gratuitamente e eletronicamente; nos idiomas português, inglês e espanhol; publicados entre o período de 2011 a 2021. O período longo dá-se pelo fato da dificuldade de estudos publicados relacionados ao tema em questão. Foram excluídos da amostra resenhas, notas prévias, editoriais, cartas ao leitor e publicações duplicadas.

Fase 2 – Construção da tecnologia

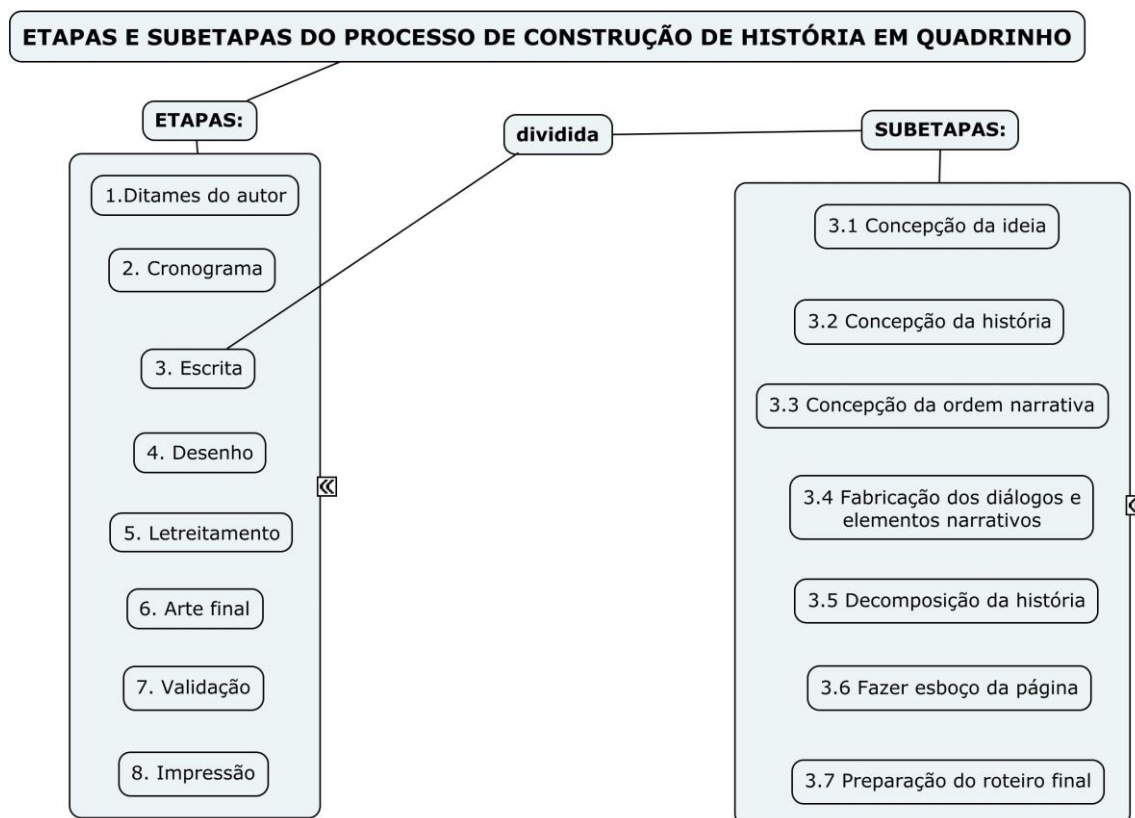
Para subsidiar metodologicamente as etapas de construção de HQ foram realizadas adaptações das etapas e subetapas que compõem o processo de produzir HQ, descrita por Botomé (2009) e Oliveira (2018).

Etapa 1 – Construção da HQ

Nesta etapa foram elaborados roteiros que subsidiarão as HQ, com base na revisão de literatura realizada na Fase 1, e, posteriormente, foi elaborada a técnica da HQ propriamente dita.

Abaixo, segue o mapa conceitual com as etapas e subetapas do processo de construção de uma história em quadrinho, adaptado dos estudos de Botomé (2009) e Oliveira (2018).

Figura 1 – Mapa conceitual das etapas e subetapas do processo de construção de HQ



Fonte: Botomé (2009); Oliveira (2018).

Ditames do autor é o momento inicial de todo o processo, quando há a iniciativa de construir as HQ. É o momento em que todas as ideias, opiniões e experiências do autor estarão integradas. A partir dessa tempestade de ideias, realiza-se um cronograma para organizar as ações do processo de construção, auxiliando o cumprimento das etapas e evitando que a obra não seja finalizada (BOTOMÉ, 2009; OLIVEIRA, 2018).

As duas primeiras etapas, ditames do autor e cronograma, foram elaboradas logo depois do envio deste projeto de pesquisa para o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cuité – PB.

O processo de escrita das HQ, item 3, é o mais longo, pois perpassa a concepção de ideias até dispor os quadrinhos numa ordem narrativa. Essa etapa é subdividida em etapas menores que subsidiarão a construção do roteiro final (BOTOMÉ, 2009; OLIVEIRA, 2018).

A concepção da ideia (item 3.1) tem relação direta com a proposta metodológica de ensino; já a concepção da história (item 3.2) está atrelada à descrição dos quadrinhos e ao conteúdo das falas, sendo o meio que torna as histórias acessíveis ao leitor. A criação da ordem narrativa (item 3.3) dispõe sobre a sequência de imagens e a composição dos balões (diálogo) e está associada à fabricação dos diálogos e dos elementos narrativos (item 3.4) (BOTOMÉ, 2009; OLIVEIRA, 2018).

As quatro primeiras subetapas (3.1-3.4), da etapa de escrita foram realizadas pelo pesquisador e pela coorientadora do projeto de pesquisa, que é psicóloga, com formação em Base Analítica, tem Especialização em Psicologia Hospitalar e em Cuidados Paliativos.

Para a decomposição das HQ, item 3.5, foi considerada a aplicação da história e do enredo às limitações do espaço e da tecnologia em veículo (EISNER, 2012). É nesta fase da pesquisa que foram escritos os roteiros iniciais elaborados pelo pesquisador e pela coorientadora. O objetivo dessa etapa foi tornar os roteiros mais esclarecedores, com informações acerca da comunicação da morte e do processo de morrer para crianças com idade entre 5 a 9 anos. A escolha das idades entre 5 e 9 anos deve-se ao fato que neste período, as crianças apresentam uma personificação da morte (por exemplo: a morte vestida de preto). Nesta sub etapa, o pesquisador e a orientadora trarão elementos relevantes para tornar a tecnologia de cunho educacional. Esta decomposição introduzirá cientificidade a temática, respeitando os princípios da universalidade, irreversibilidade e não funcionalidade (TORRES, 2002; MELLO; BASSEGIO, 2013; FERNANDES; SOUZA, 2019).

Seguida da decomposição das histórias, foi realizado um esboço das páginas (item 3.6). Esta fase subsidiou a fase seguinte (item 3.7), preparação do roteiro final.

Ao final das subetapas, e iniciado a etapa de desenho, é esperado que o profissional de *designer* converta os roteiros em descrições visuais, a fim de mostrar a ação da arte sequencial. Fazer o esboço da página requer habilidade do escritor com desenhos para fornecer indicações cênicas visuais ao profissional designer. Com isso, o roteiro final embasará a criação sequencial do que se entende por HQ (EISNER, 2012).

Para esta etapa, foram realizados orçamentos com diagramadores, e, infelizmente, pelo alto custo do trabalho e pela ausência de patrocinadores, os autores decidiram utilizar o Programa Canva® para a elaboração da HQ.

O programa Canva®, é uma plataforma de *design*, cuja finalidade é a criação de conteúdos visuais para compartilhamento. A plataforma disponibiliza de três modalidades, sua versão gratuita, para pessoas e equipes que desejam criar desde logotipos e conteúdo para as redes sociais. O Canva Pro® para pessoas e equipes que querem colaborar e incluir o agendamento de posts nas redes sociais, templates de equipe, gestão de marca entre outras formas de produtividade, e o Canva Enterprise, cuja finalidade é para organizações de grande porte. Para a elaboração da HQ, foi utilizado o programa Canva Pro®, por dispor de maiores opções de ilustrações.

O item 4, Desenho, para Eisner (2012) é a característica marcante numa história em quadrinhos, pois falas, balões podem e devem ser omitidos e ainda assim as imagens contemplarem a mensagem que se deseja transmitir. Já o item 5, letreçamento, é distinto do desenho, pois fornece a característica de emoção da fala e funciona como uma extensão do desenho. A arte final (item 6), para muitos autores é esquecida, mas ressaltada a sua importância sobretudo pelo material impresso. Detalhes como escurecer cenas ou realçar algum desenho são partes dessa etapa que deve ser valorizada. A colorização, item 7, é realizada após a arte final e, por meio de *softwares* gráficos, que auxilia para o material tornar-se mais dinâmico e realista (BOTOMÉ, 2009; EISNER, 2012).

Para tornar a HQ, aqui proposta, em um recurso confiável e com potencial para alcançar o objetivo a que se propõe, o processo de validação foi realizado por juízes, de acordo com o tópico a seguir. Em outro momento, será realizada a validação com crianças com idades entre 5 e 9 anos.

Fase 3 – Validação da tecnologia

Etapa 2 – Validação de conteúdo

A validação é o processo de avaliar a precisão de uma determinada tecnologia de acordo com escores de testes (PASQUALI, 2010; MCGINNIS, 2014). A validação pode ser realizada de diferentes formas, garantindo que o objetivo inicialmente proposto pela tecnologia seja almejado (PASQUALI, 2010; MEDEIROS, 2015). No presente estudo foi validado do conteúdo da HQ, no que se refere à pertinência quanto ao objetivo,

estrutura e apresentação e relevância da tecnologia, por meio da técnica *Delphi*, em duas avaliações (REWORÊDO *et al.*, 2015).

A técnica *Delphi* é uma estratégia metodológica, que visa obter um máximo de consenso de um grupo de especialistas sobre um determinado tema, quando a unanimidade de opinião não existe em virtude da falta de evidências científicas ou quando há informações contraditórias (REWORÊDO *et al.*, 2015). A técnica apresenta algumas vantagens: viabilidade econômica, possibilidade de reunir a opinião de profissionais qualificados, participação de juízes de localidades geográficas diferentes, eliminação de vieses inerentes a encontros presenciais. Por tais motivos, tem sido amplamente utilizada na pesquisa em saúde (REWORÊDO *et al.*, 2015).

A validação de conteúdo pressupõe um julgamento subjetivo sobre se uma medida faz sentido intuitivamente e se refere ao grau em que um instrumento representa um domínio ou a relevância de seus itens. Nesse sentido, foram convidados 25 juízes, expertises na área, 10 participaram da avaliação. Para o quantitativo dos juízes, é recomendado seis a vinte sujeitos (PASQUALI, 2010).

Para seleção dos juízes, foi utilizado o sistema de pontuação baseado nos critérios adaptados de Fehring (1994). A amostragem utilizada foi a não probabilística e intencional, para garantir a homogeneidade do grupo.

Quadro 1 – Critérios e pontuação para seleção de juízes

Critérios	Pontos
Ser doutor ou mestre	3
Ter, no mínimo, dois anos de trabalho com crianças	2
Ter publicação na área de Tanatologia e/ou Cuidados Paliativos	2
Ter experiência na elaboração/avaliação de tecnologias educacionais	2
Ter experiência como docente	2
Ter experiência na construção de tecnologias	2

Fonte: Adaptado de Fehring (1994)

De acordo com os critérios pré-estabelecidos, Fehring (1994) ressalta a importância de estabelecer um ponto de corte. Desse modo, foram incluídos juízes que obtiverem pontuação mínima de cinco pontos (FERING, 1994). A seleção contemplou enfermeiros, psicólogos, educadores e designers (diagramadores).

Para a amostra dos juízes que avaliou a HQ, foi utilizado os critérios de Pasquali (2010) que afirma a necessidade de cinco juízes. A seleção dos juízes foi realizada a partir dos Currículos dos pesquisadores, disponíveis na Plataforma Lattes do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, bem como por meio da técnica *Snowball* (bola de neve) (VITURI, 2012), que possibilita a definição de pessoas com características comuns ao interesse da pesquisa. É solicitado aos primeiros membros da amostra que indiquem outras pessoas que atendam aos critérios para a composição da amostra da pesquisa.

Para os juízes, foi enviado um convite para a participação da pesquisa (APÊNDICE A), um formulário sobre os dados profissionais e acadêmicos dos juízes (APÊNDICE B), o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE C), a HQ digital (APÊNDICE D) e o instrumento de avaliação para validação de conteúdo (APÊNDICE E), por meio do correio eletrônico. Foi dado um prazo de 15 dias para a avaliação da HQ pelos juízes, contudo, não obtendo o número de participantes adequado para validação, serão selecionados mais currículos e enviados novos convites.

Para a primeira rodada *Delphi*, foi enviado um formulário aos juízes, que foi composto por duas partes: a primeira direcionada à caracterização dos dados sociodemográficos, profissionais e acadêmicos, tais como sexo, idade, qualificação profissional, área de atuação e local de trabalho e a segunda parte se destinará à apresentação da HQ, o instrumento e as instruções para o preenchimento. Os juízes deverão, inicialmente, realizar a avaliação como um todo, determinando sua abrangência. Isto é, se cada domínio, clareza e pertinência ou conceito colocado na história foi adequadamente coberto pelo conjunto de itens e se todas as dimensões foram incluídas.

Aos juízes, foi solicitada a inclusão e/ou a eliminação de itens no conteúdo das histórias e nas ilustrações. Nesse sentido, os juízes vão avaliar na HQ a pertinência ou representatividade, ou seja, vão verificar se os itens realmente refletem os conceitos envolvidos, se são relevantes, se estão adequados para atingir os objetivos propostos.

O instrumento organiza-se em três blocos: objetivo, estrutura e apresentação e relevância. Cada bloco tem sua subdivisão, que visa facilitar a atribuição de escores. O bloco objetivo contém 4 tópicos; o bloco estrutura e apresentação contém 10 tópicos e o bloco relevância contém 4 tópicos.

Para os escores, foi utilizada uma escala tipo *Likert* de 4 pontos, definida como uma escala de resposta psicométrica usada habitualmente em questionários e a mais

usada em pesquisas de opinião (ALEXANDRE; COLUCI, 2011). Ao responderem a um instrumento baseado nesta escala, os juízes especificarão seu nível de concordância com uma afirmação. A escala tipo *Likert* abrangeu quatro itens, a saber:

Para avaliar a pertinência ou representatividade, foram utilizados: 1 = item irrelevante e não representativo; 2 = item necessita de revisão para ser representativo; 3 = item relevante ou representativo e 4 = extremamente representativo.

No caso das inadequações dos itens, foi reservado um espaço para comentários, justificativas e sugestões que os juízes julgassem pertinentes.

Para a segunda rodada *Delphi*, foi enviado um formulário contendo as duas versões da HQ, a original e a modificada. Nessa fase, os juízes avaliarão a HQ original e a modificada de acordo com suas sugestões e com o tratamento analítico, atribuindo a qualidade de avaliação entre as HQ relacionadas à comunicação de morte e processo de morrer para o público infantil.

Os dados foram gerados e analisados no programa *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versão 20.0 para Windows e agrupados em números absolutos e percentuais, permitindo sua interpretação e explanação quantitativa descritiva.

Foi utilizado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC), para verificar a validade aparente, ou seja, a qualidade da concordância e do conteúdo dos itens na concepção dos juízes, aceitando-se os valores acima de 0,90 para os itens da medida, como recomendado pela literatura (ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

O presente estudo foi elaborado levando em consideração os aspectos éticos de pesquisas que envolve os seres humanos, preconizado pela Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde – Ministério da Saúde. Os juízes foram informados quanto à garantia da preservação do anonimato, da privacidade e do livre consentimento, podendo ele desistir de participar a qualquer momento. A pesquisa respeitou a resolução do Conselho Federal de Enfermagem – COFEN Nº 564/2017 do código de Ética da Profissão de Enfermagem. Este projeto foi submetido à aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos.

Destarte, a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) elaborou um ofício curricular de nº2 de 24 de fevereiro de 2021, em que regulamenta as orientações e recomendações para os procedimentos em pesquisas que envolvam seres humanos em ambiente virtual. Dentre essas recomendações, destaca-se: enfatizar a importância de o participante guardar uma cópia do TCLE em seus arquivos; garantir o direito de não responder questões em que não se sinta à vontade; se houver perguntas obrigatórias,

devem constar no TCLE; evidenciar no convite ao participante que o consentimento foi previamente apresentado; o convite para a participação na pesquisa conteve, obrigatoriamente, *link* para endereço eletrônico ou texto com as devidas instruções de envio, entre outras recomendações, em que foram seguidas fidedignamente (BRASIL, 2021).

A pesquisa seguiu os princípios éticos regidos pela Resolução do Conselho Nacional de Saúde, sendo este apreciado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Campina Grande/UFCG, cuja aprovação se deu conforme parecer nº 5.177.755 e CAAE nº 52658221.7.0000.0154

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste estudo dividiram-se em três etapas: 1) revisão de literatura sobre comunicação de morte para crianças a partir dos pressupostos de Torres (1978); 2) a construção da HQ e 3) a validação de conteúdo da tecnologia educacional por juízes expertises na área de Tanatologia.

Etapa 1 - A revisão de literatura buscou compreender os pressupostos de Torres (1978) acerca da comunicação da morte para crianças, a saber: universalidade, irreversibilidade, causalidade e não-funcionalidade.

Para Torres (1978), a comunicação de morte para crianças deve abranger: 1) a irreversibilidade, ou seja, o conceito de que a morte não é temporária (quem morreu, não volta mais); 2) universalidade/inevitabilidade, ou seja, a característica de que todos os seres vivos (animais, plantas, pessoas, incluindo a própria criança) irão morrer um dia; 3) não-funcionalidade, caracterizada pelo reconhecimento de que, com a morte, cessa todo o funcionamento do corpo (não há movimentos, sentimentos, sensações, pensamentos) e 4) causalidade, que envolve a compreensão da causa da morte.

Etapa 2 - A construção da HQ seguiu os passos de Botomé (2009) e Oliveira (2018), que sugerem a elaboração da HQ a partir da escrita de um roteiro, contendo as seguintes subetapas: concepção da ideia, da história e da ordem narrativa, fabricação dos diálogos, decomposição da história, esboço de página e roteiro final.

Concepção da ideia - Após a revisão da literatura e análise de uma HQ digital (FACULDADE DE MEDICINA DE ITAJUBÁ, 2015) e alguns livros infantis (CARVALHO, 2004; LAGO et al., 2011; ABREU, 2013; NEUFELD, 2015; AGUIAR, 2018; RINGTVED; PARDI, 2020) sobre a temática, traçou-se o núcleo essencial do enredo, que era a comunicação da morte da morte do pet para crianças.

Concepção da história - A partir do núcleo essencial do enredo, foi concebida a história, em que foram desenvolvidos: 1) os personagens, divididos em centrais (família composta por pais cis-heterossexual, de raças distintas com filhos em idade escolar entre 5 e 9 anos, e um animal de estimação jovem) e periféricos (médica veterinária e amigos dos filhos do casal); 2) os cenários onde desenrolaria o enredo (o domicílio da família; a clínica veterinária e um parquinho) e 3) o enredo, que é composto de diálogos entre todos os personagens.

A intenção de abordar raças distintas (branca e preta) veio a partir da necessidade de elaborar uma HQ mais inclusiva; já a intenção das idades dos filhos entre 5 e 9 anos esteve relacionada à abordagem dos pais na comunicação da morte,

levando em consideração os aspectos preconizados por Torres (1978) e as fases do desenvolvimento cognitivo preconizadas por Piaget (VEIRA; DIAS; OITICICA, 2015). A justificativa de incluir um cachorro jovem (cerca de 1 ano de idade, com uma doença incurável), esteve relacionada à necessidade de quebrar o paradigma da morte relacionada à velhice; incluir a família como responsável pelo acolhimento, escuta empática e compassiva dos filhos diante da perda de um animal (ou familiar) e comunicação clara, honesta, sensível compatível com a idade e desenvolvimento cognitivo dos filhos, sem uso de metáforas, conforme sugere Torres (1978).

Concepção da ordem narrativa – O enredo contempla uma introdução, um desenvolvimento e um desfecho. A introdução concentra-se em apresentar o pai, Guto; a mãe, Sofia; o filho mais velho, Juca; a filha mais nova, Júlia e o cachorro Max, que é o animal de estimação dos filhos, que brinca com sua bolinha vermelha. Max é considerado membro da família e está presente nas atividades diárias das crianças (acordando-os para ir à escola, acompanhando-os até à escola, brincando e dormindo juntos). Em um dado momento, Max encontra-se deitado, sem fome, sem sede e não quer brincar. Nesse momento, a família decide ir à clínica veterinária para investigar os sinais e sintomas de Max com a veterinária Eliza. O desenvolvimento do enredo inicia-se com o diagnóstico incurável da doença de Max, os cuidados dispensados ao cão até sua morte e seu sepultamento. O desfecho acontece com a participação dos amigos (André e Rita) de Juca e Júlia e o retorno à vida sem a presença de Max.

Decomposição da história – Os aspectos relativos à teoria de Torres (1978) iniciam no momento da morte de Max e vão até o sepultamento.

Fabricação dos diálogos – Os diálogos foram fabricados mediante à finalização da narrativa e decomposição da história; apresentam-se cronologicamente na introdução, no desenvolvimento e no desfecho, direcionados aos personagens e às cenas em que se desenrolaram toda a história. Para os diálogos foram usados balões com traçados específicos destinados à verbalização entre os personagens e aos pensamentos deles. Também se apresentam no enredo, a perspectiva dos autores da história trazendo à narrativa o tempo cronológico entre as cenas e sentimentos, pensamentos e atitudes dos personagens (ANEXO I).

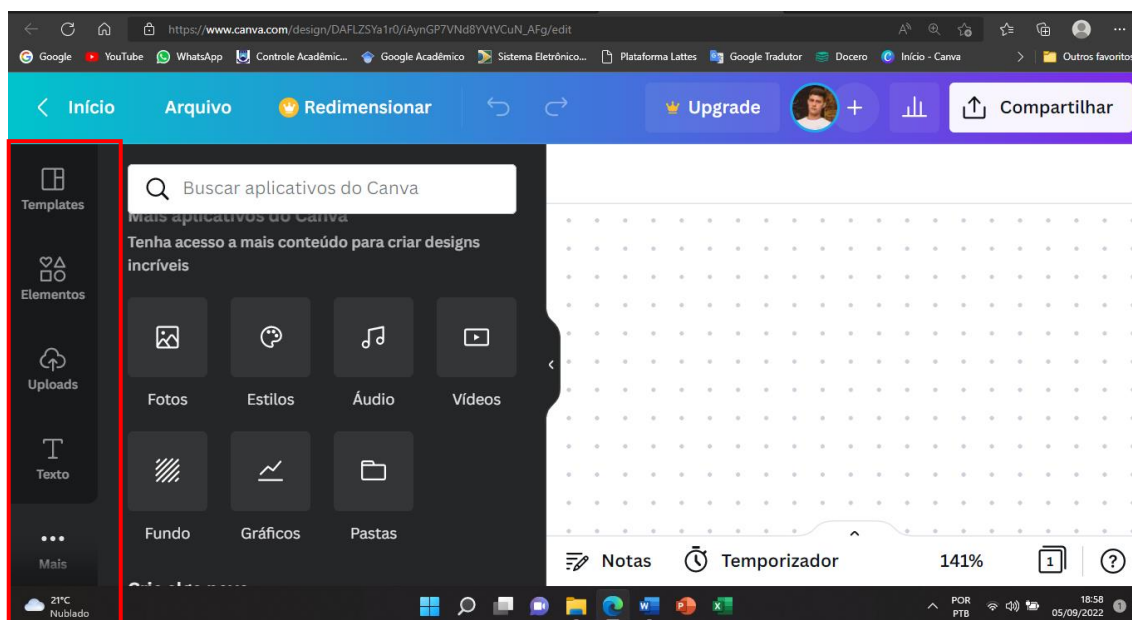
Como forma de tornar a HQ com uma leitura compreensível destinada ao público infantil em idade escolar - principalmente para crianças com idades entre 5 e 9 anos – todo o enredo foi escrito utilizando uma linguagem informal.

Esboço da página e roteiro final – Estas duas fases foram realizadas no Programa Canva PRO®, uma vez que os autores não dispunham do valor monetário para o pagamento dos profissionais que realizariam as ilustrações e a diagramação.

Etapa 3 - O desenho, o letreçamento e a arte final foram realizadas no Programa Canva PRO®. Para essa etapa de elaboração da HQ foram consideradas as orientações de Moreira, Nóbrega e Silva (2003), em que relatam as particularidades relacionadas a linguagem, ilustração e *layout* que o profissional de saúde deve considerar para elaborar materiais educativos impressos, de modo a torná-los legíveis, compreensíveis, eficazes e culturalmente relevantes.

O desenho (cenários, personagens, balões e falas), o letreçamento (características de emoções dos personagens e das falas) e a arte final (escurecer, clarear cenas; distanciar, aproximar personagens) foram construídos a partir do Canva PRO®, a partir da variedade de elementos gráficos que o programa disponibiliza, como se observa na Figura 2.

Figura 2 – Operacionalização do programa Canva® na página inicial.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 2 mostra a tela inicial do Canva® e nela é possível visualizar a coluna de operacionalização localizada do lado esquerdo. É possível pesquisar vários elementos gráficos para o desenho, o letreçamento e a arte final, uma vez que o programa dispõe de imagens, formas, artes, gráficos e estilos que podem ser

adicionados, agrupados, redimensionados, recortados e organizados no padrão desejado pelo executor.

Desenho - A elaboração dos personagens, cenários e balões foi construída a partir da **ordem da narrativa**, da **decomposição da história** e da **fabricação dos diálogos**, tomando como base a HQ e os livros infantis pesquisados, citados anteriormente.

As figuras 3 e 4 mostram os personagens Guto e Sofia (pais) e Juca e Júlia (filhos), em ambientes diferentes, com balões distintos.

Figura 3 – HQ digital (Tela 12)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 3 mostra a tela 12 da HQ, em que é possível visualizar os quatro personagens centrais da narrativa em um cenário específico (cozinha da casa) e os balões de falas entre Júlia (a filha mais nova) e Guto (o pai). Nesta cena, Júlia informa a Guto sobre a mudança de comportamento de Max.

Letreçamento – As características das emoções e das falas dos personagens foram construídas com elementos gráficos de expressões faciais diferentes (preocupados, tristes, chorosos), bem como balões de fala e/ou pensamento, como pode se observar na figura 4.

Figura 4 – HQ digital (Tela 19)

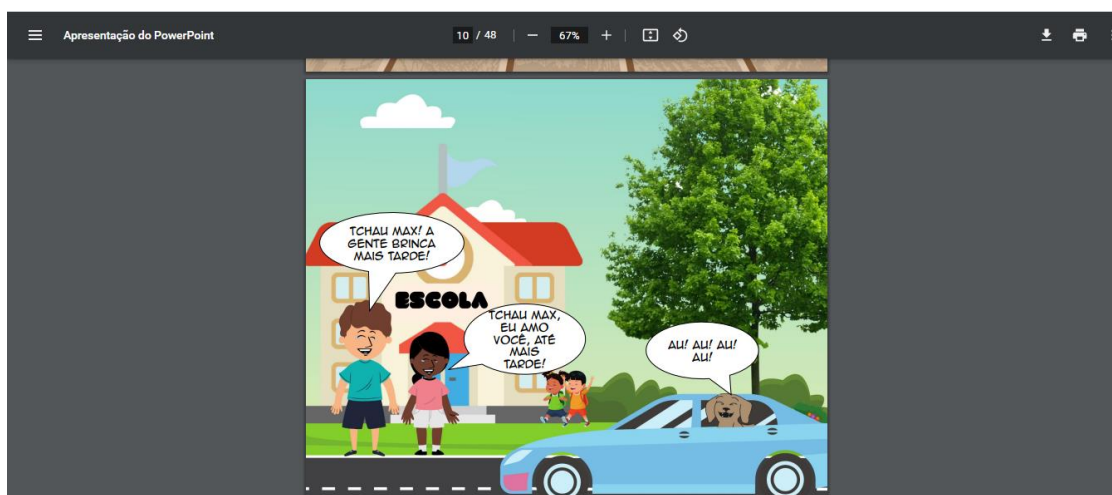


Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Na figura 4 observa-se que a família está em outro cenário (clínica veterinária) e todos apresentam balões de pensamentos. Nesta cena, todos esperam o diagnóstico de Max na sala da clínica veterinária e apresentam-se ansiosos e preocupados com a saúde do pet.

Arte final – Para a construção da arte final, padronizou-se cores claras e atrativas, com o intuito de chamar a atenção do público-alvo, bem como para dar sentido à cronologia da ordem da narrativa e a passagem de tempo, como podem ser observados nas figuras 5, 6, 7, 8, 9 e 10.

Figura 5 – HQ digital (Tela 10)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 5 mostra Juca e Júlia na frente da escola e se despedindo de Max, que está à janela do carro, latindo de felicidade. É possível compreender que aquele horário é o de chegada da escola, uma vez que além das mensagens inseridas nos balões, existem duas outras crianças se dirigindo para a porta principal da escola.

Figura 6 – HD digital (Tela 16)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 6 mostra a família na frente da clínica veterinária, que é envolta a um jardim, tem um estacionamento e uma calçada de entrada.

Figura 7 – HQ digital (Tela 23)

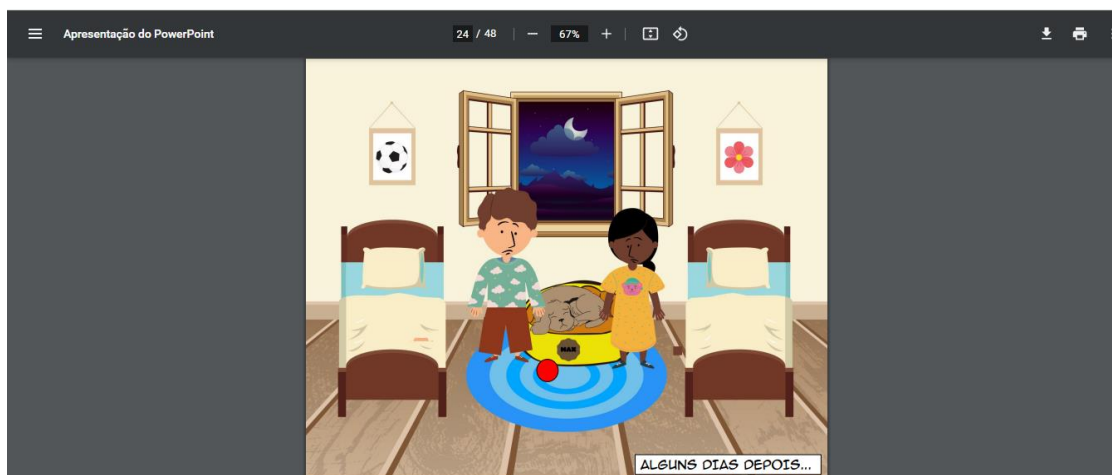


Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 7 demonstra Juca e Júlia no quarto, ao lado de Max, que está deitado em sua cama. É possível observar a partir da janela, que o sol está se pondo, dando a impressão do entardecer. Além disso, é possível compreender a mensagem da cena

como passagem de tempo, uma vez que os autores transmitem ao leitor que Juca e Júlia compreendem que Max está doente, mas que continuam tristes. A tristeza é evidenciada pelas expressões faciais dos personagens.

Figura 8 – HQ digital (Tela 24)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 8 mostra a passagem do tempo, observados pelo anoitecer visto pela janela do quarto de Juca e Júlia, que estão de pijamas, prontos para dormir, bem como pela mensagem apresentada pelos autores logo abaixo da tela.

Figura 9 – HQ digital (Tela 27)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 9 mostra o dia em que Max morreu, observado pelas expressões faciais de choro copioso em Juca e Júlia, pelo balão de fala de Júlia e pelos olhos cerrados de

Max, apresentados em forma de xis (x). Além disso, como entrada da cena, os autores informam ao leitor sobre a morte de Max, que é expressa na parte de cima da tela.

Figura 10 – HQ digital (Tela 44)



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A figura 10 mostra a tela final da HQ, que traz a cena em que todos os personagens estão em um parque. É possível visualizar que Guto e Sofia observam os filhos brincando: André e Júlia estão atrás de todos e brincam de corre-corre, enquanto Juca brinca com Rita e sua gatinha, que estão próximos a Guto e à Sofia. Para criar a cena de parque, utilizaram-se elementos gráficos específicos, tais como uma árvore frondosa, flores no grande jardim, um brinquedo de escorregar, um cachorro e um gato que passeiam no local.

Etapa 3 - A história em quadrinhos “ **O dia em que Max não brincou com a bolinha**” foi construída no programa Canva® PRO, contém 48 telas (versão final em ANEXO) e foi validada por profissionais expertises na área de Tanatologia de todo o Brasil em duas rodadas *Delphi* (as duas versões da HQ – a original e a final – APÊNDICE D e APÊNDICE E).

Caracterização dos juízes

Foram convidados 25 profissionais com base no atendimento aos seguintes critérios de inclusão: ter experiência em educação para a morte e ter experiência com validação de conteúdo, contudo somente 10 profissionais responderam e participaram da pesquisa.

Os profissionais selecionados foram contatados por correio eletrônico e convidados a participar como juízes da pesquisa por meio de uma carta convite, contendo os objetivos e a metodologia do estudo. Em seguida, foi elaborado no *Google Forms* um formulário com Termo de consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), a História em Quadrinhos (HQ) e o instrumento do tipo *Likert* para avaliação da HQ.

Participaram na condição de juízes 10 profissionais (psicólogos, enfermeiros, fisioterapeutas e médico), sendo 8 mulheres e 2 homens, com idade variando de 28 a 68 anos (média de 45,5 anos).

Quanto à titulação, dois mencionaram ser especialistas; seis, mestres e dois, doutores. Quanto à área de atuação, quatro descreveram ser psicólogos clínicos; três, enfermeiros pediatras assistenciais; dois, professores e uma, doula da morte. Em relação ao local de trabalho, cinco exerciam atividades laborais em hospitais públicos; dois, em universidades públicas; dois, em clínicas particulares e um, em *home care*. No quesito tempo de trabalho, dois mencionaram ter mais de 30 anos de docência; três, com mais de 15 anos em assistência hospitalar e um, com mais de 40 anos em clínica particular. Em relação à residência e domicílio, seis eram da Paraíba; dois, do Ceará; um, do Rio Grande do Sul; um, de Santa Catarina e um, de São Paulo.

No que se refere à educação para a morte, todos os juízes mencionaram mais de cinco anos de experiência; seis relatam que têm experiência com validação de tecnologias educacionais e três responderam que tinham publicações na área do estudo em tela.

Avaliação da HQ

Para avaliação da HQ, foram realizadas duas rodadas *Delphi*. Os juízes responderam o instrumento de avaliação pela plataforma do *Google Forms*. A seguir, está a primeira tabela, com o Índice de Validade de Conteúdo segundo o julgamento dos juízes referente à primeira rodada *Delphi*.

Tabela 1 – Índice de Validade de Conteúdo segundo julgamento dos juízes especialistas – Objetivo, Estrutura e Apresentação, e Relevância em frequência e percentual de concordância. Cuité, PB, Brasil, 2022.

Itens Avaliados n= 19	INR	NRR	RR	ER	TOTAL - IVC	%	p**
OBJETIVO							
1.1 As informações/conteúdos estão coerentes com as	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001

necessidades cotidianas de crianças com idade entre 5 e 9 anos							
1.2 As informações/conteúdos são importantes para a educação para a morte de crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	0	2	8	1,0	100%	<0,001
1.3 As informações/conteúdos convidam e/ou instigam à reflexões e dúvidas das crianças com idade entre 5 e 9 anos frente à morte e processo de morte e morrer	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001
1.4 Pode ser disseminado no meio acadêmico-científico	0	0	3	7	1,0	100%	<0,001
IVC TOTAL					0,95		
ESTRUTURA E APRESENTAÇÃO							
2.1 A HQ é apropriada para crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001
2.2 As mensagens estão apresentadas de maneira clara e objetiva	0	2	2	6	0,80	80%	0,001
2.3 As mensagens estão cientificamente coerentes	0	0	4	6	1,0	100%	<0,001
2.4 O material está apropriado ao nível cultural de crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001
2.5 Há uma sequência lógica do conteúdo	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001
2.6 As informações estão bem estruturadas em concordância e ortografia	0	1	3	6	0,90	90%	<0,002
2.7 O estilo de redação corresponde ao nível de conhecimento do seu público-alvo	0	2	1	7	0,80	80%	<0,001
2.8 As informações da capa, contracapa, sumário, agradecimentos e/ou apresentação são coerentes	1	1	2	6	0,80	80%	<0,002
2.9 As ilustrações são expressivas e suficientes	1	2	2	5	0,70	70%	0,19
2.10 O tamanho do título e dos tópicos estão abrangentes	0	1	3	6	0,90	90%	0,002
2.11 O número de páginas está adequado	0	1	3	6	0,90	90%	0,002
IVC TOTAL					0,86		
RELEVÂNCIA							
3.1 O tema retrata aspectos-	0	3	2	5	0,70	70%	0,004

chave que devem ser reforçados								
3.2 A HQ propõe a construção do conhecimento	0	0	3	7	1,0	100%	<0,001	
3.3 O material aborda assuntos necessários para o saber na área de educação para a morte envolvendo crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001	
3.4 A HQ está adequada para ser usada por crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001	
IVC TOTAL					0,87			

INR = Irrelevante e Não Representativo; **NRR** = Necessita de Revisão Para Ser Representativo; **RR** = Relevante e Representativo; **ER** = Extremamente Representativo.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

No item relativo ao “Objetivo” (Propósitos ou metas que se deseja atingir com a utilização da HQ educacional), a avaliação do percentual de concordância geral, obteve valor de 95% com média de concordância (S-IVC/ Ave) de 0,95.

As informações apresentadas na HQ foram avaliadas quanto à validade científica. No item “Estrutura e Apresentação” (Organização geral, estrutura, estratégia de apresentação, coerência e formatação), o percentual de concordância foi de 86%, com média de concordância (S-IVC/ Ave) de 0,86. Um item obteve índice abaixo da concordância mínima estabelecida: o 2.9 (I-IVC 0,70) referente à expressividade das ilustrações. Ao se realizar o teste binomial, houve discordância estatisticamente significativa, com p valor igual a 0,19, nessa perspectiva, ressalta-se que houve algumas limitações do programa *Canva* que foi utilizado para realização das ilustrações da HQ.

No item “Relevância” (Características que avaliam o grau de significação do material educativo apresentado), o percentual de concordância geral foi igual à 87%, com média de concordância (S-IVC/Ave) de 0,87. Um item obteve índice abaixo da concordância mínima estabelecida: o 3.1 (I-IVC 0,70), mas no teste binomial, não houve uma discordância estatisticamente significativa, com p valor de 0,004.

A proporção dos itens do instrumento que atingiram total concordância (Extremamente representativo ou Relevante e Representativo), por todos os juízes (S-IVC/UA), atingiu valor de 0,89. A média do I-IVC para todos os itens da HQ, que representa a validade de conteúdo global da cartilha (S-IVC/AVE global), foi igual de 0,8842, ou seja, acima do IVC desejável.

Nesta perspectiva, na primeira rodada *Delphi* houve a solicitação de algumas alterações na HQ. Todas as sugestões foram acatadas, exceto algumas que estavam

relacionadas ao programa Canva e outras que estavam fora do contexto da Teoria de Torres (2002), como podem ser observadas no Quadro 2 a seguir:

Quadro 2: Síntese qualitativa das alterações sugeridas pelos juízes. Cuité, PB, Brasil, 2022

	Sugestões dos juízes	Modificação
Capa	✓ Dimensionar melhor a imagem da capa.	Acatada
	✓ Mudar o destaque dado no título, em função do tamanho da fonte.	Acatada
Apresentação dos personagens	✓ O conteúdo que está na apresentação poderia ser colocado no final.	Acatada
	✓ Acho desnecessárias as descrições físicas como cor de pele e cabelos.	Acatada
	✓ Adorei a representação de pessoas diferentes.	OK
	✓ Destaco positivamente a inclusão da diversidade racial trazida pelos personagens.	OK
	✓ As duas personagens (Dra Eliza e Rita) são muito parecidas, uma alternativa poderia ser mudar além do formato do cabelo.	Acatada
Tela 5	✓ É necessário demarcar o início da narrativa com a palavra "História"?	Acatada
Telas 6, 16, 17	✓ A tristeza é demonstrada apenas pela inclusão da lágrima, penso se isso não poderia ser em uma gradação diferente com transições.	Acatada
	✓ Sugiro ilustrações dos momentos em que Max se diverte. Mais movimentos do dia a dia da família para introduzir mais ludicidade e subjetividade nos cenários como um todo.	Acatada
Telas 14, 15, 16, 17, 18, 19.	✓ Gostei de a família fazer todos participarem da ida ao veterinário.	OK
	✓ Muito bom, pois aqui as crianças podem participar da notícia de partida de Max e elaborando a perda do amiguinho Max seu pet.	OK
	✓ Modificar a comunicação de más notícias pela veterinária e a "dureza" em alguns diálogos.	Acatada
	✓ O que todos estariam pensando e sentindo enquanto a Dra. Eliza está realizando os exames seria um campo a ser explorado;	Acatada

	tornaria mais natural.	
	✓ Explicar que Max vai dar sinais de estar se aproximando da morte.	Acatada
	✓ Explicar que o convívio em casa aliviará o sofrimento de Max e da família.	Acatada
Telas 22, 31, 32.	✓ Sugiro trabalhar as explicações sobre a morte depois do diagnóstico.	Não acatada
	✓ Sugiro que ilustre o pensamento de algum personagem e sua expressão facial (como um zoom) ao imaginar o que poderia estar acontecendo com Max.	Acatada
	✓ Muito bom. As crianças passam a viver a despedida sentido a dor da partida de Max, para elaborarem a dor. O tempo que ficaram em casa, cuidando de Max foi muito bom, pois foi possível as crianças ter a companhia de Max o máximo possível.	Acatada
Telas 18, 19, 20	✓ Colocar os pais abraçando os filhos. A comunicação escrita está bem clara.	Não acatada
Telas 27, 28, 29, 30.	✓ Acho a ideia do ritual incrível e essencial. A honestidade dos pais em trazer o tema e não esconder das crianças.	OK
	✓ Falar que o enterro do cachorro ajudará a se despedir dele.	Acatada
	✓ O ritual envolvido nesse momento me faz pensar muito sobre a importância de se despedir, com algo que pode ser representativo do que foi vivido de bom.	Não acatada
	✓ A ideia da placa poderia ganhar mais sentido envolvendo as crianças nessa ideia de se despedir, pois a resignificação está na chance falar.	Acatada
	✓ Colocaria algo sobre a história biográfica de quem morre.	Acatada
Telas 31, 32.	✓ Aqui, as ilustrações poderiam estar mostrando as experiências lúdicas de momentos positivos dos amigos com seus pets para trazer mais realidade e movimento a capacidade de imaginar e honrar a existência deles.	Acatada

Tela 37	✓ Sugiro que seja suprimida essa parte do gatinho, pois pode causar a ideia de que é necessário substituir um vínculo por outro para elaborar o luto.	Acatada
	✓ Sugiro que termine na brincadeira no parque com outros animais, pois já garante a ideia de que as crianças podem se abrir a outras experiências com outros animais.	Acatada
Geral	✓ Talvez o excesso de objetividade tenha que ser reavaliado para o contexto.	Acatada
	✓ O texto é um pouco longo. Será que as crianças vão compreender?	Acatada
	✓ Suponho que os desenhos repetidos podem cansar visualmente, diminuindo o interesse da criança.	Acatada
	✓ Sugiro uma personagem da morte como melhor amiga.	Não acatada
	✓ Aqui, o uso de metáforas seria bem-vindo para transmitir a multidimensionalidade dos seres e a decomposição dos elementos bioformadores do corpo físico.	Não acatada
	✓ Legítimo e importante expressar a emoção, mas o choro pela emoção positiva de ter estado com animal tão bacana por um tempo poderia ser trazido ao invés de reforçar a palavra "perda".	Acatada

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Para facilitar o entendimento do leitor, dividiu-se esta etapa em dois tópicos: um para explicar as alterações realizadas e outro para as não realizadas.

Alterações realizadas conforme as sugestões dos juízes:

A **Figura 11** refere-se às opiniões dos juízes acerca da capa indicando alterações no tamanho da fonte do título e a modificação do cenário.

As alterações foram realizadas conforme as sugestões dos juízes não só em relação ao título - que na versão final apresentou o mesmo tamanho da fonte -, mas também no cenário como um todo. A retirada do núcleo familiar e a permanência de Max em evidência permitiu uma melhor visualização da HQ, pois diminuiu a quantidade de informações na capa, além de enfatizar o título à própria história (do adoecimento e morte de Max), uma vez que o enredo está no entorno de Max.

Figura 11 – Primeira Versão da Capa da HQ e a Versão Final.

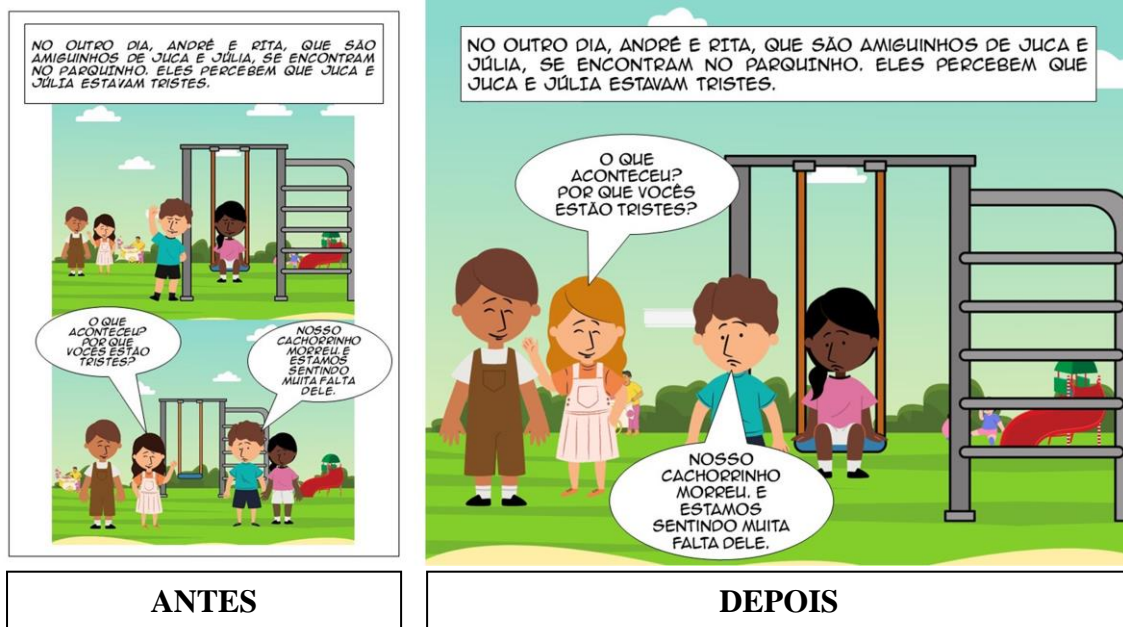


Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A **Figura 12** está relacionada com as opiniões dos juízes para a modificação da apresentação e da descrição visual dos personagens no início da HQ.

As descrições dos personagens foram mantidas, uma vez que se pensou em uma HQ inclusiva e de leitura compartilhada para pais e educadores de crianças com deficiência visual. As alterações solicitadas foram atendidas, tais como a cor do cabelo de Rita, amiguinha de Júlia e Juca e a apresentação foi deslocada para o final da HQ.

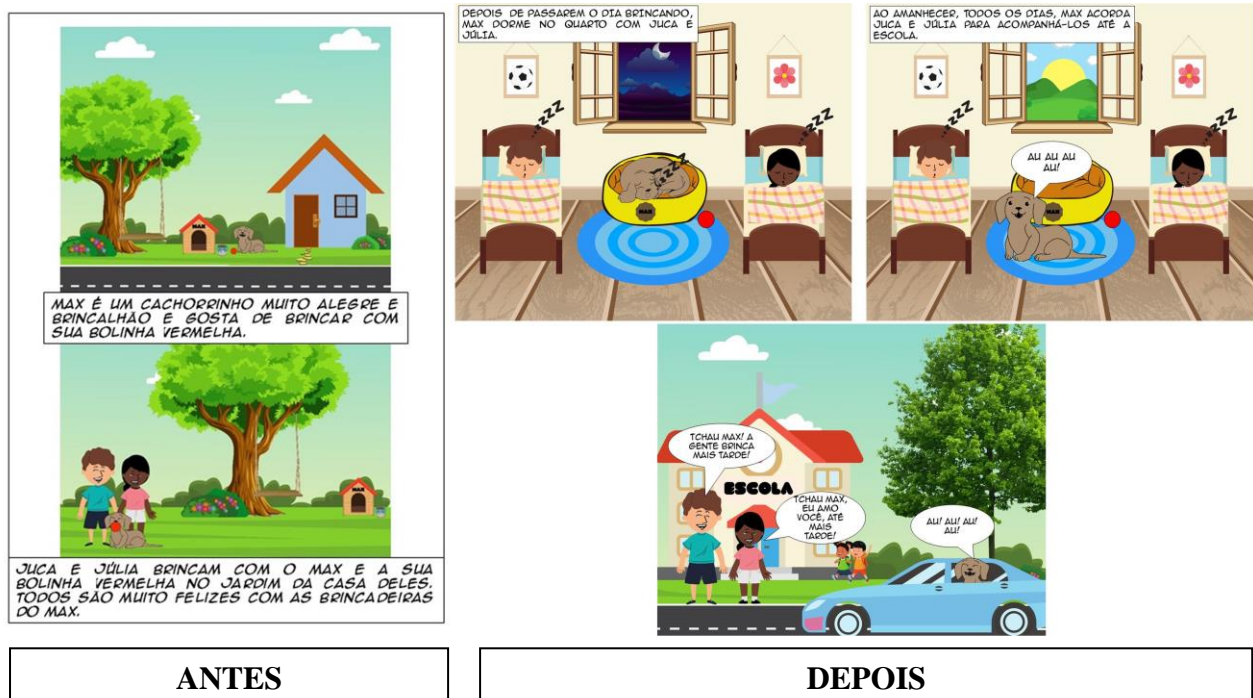
Figura 12 – Alteração na cor do cabelo da personagem Rita de castanho escuro para ruivo.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

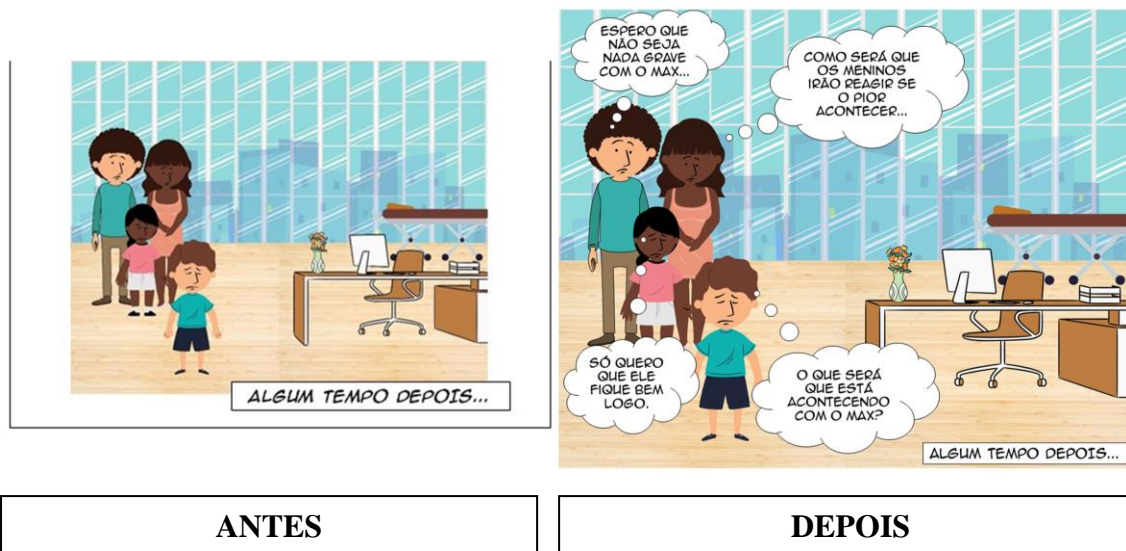
A **Figura 13** refere-se às solicitações dos juízes para acrescentar momentos felizes de Max com a família antes do adoecimento. Neste sentido, incluíram-se três cenários de momentos da vida diária da família, de forma que abrangesse a participação de Max na rotina educacional e no lazer de Juca e Júlia. Com essa mudança, o leitor infantil perceberá que Juca e Júlia vivenciaram momentos bons na companhia de Max.

Figura 13 – Acréscimo de cenas do convívio entre Juca e Júlia com Max.



A **Figura 14** refere-se à sugestão do juiz em incluir pensamentos de preocupação dos personagens sobre o estado de saúde de Max antes do diagnóstico. Neste sentido, incluíram-se quatro balões de pensamento sobre as expectativas do diagnóstico de Max.

Figura 14 – Inclusão de pensamentos na sala da clínica a espera do resultado do exame de Max.



ANTES

DEPOIS

Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

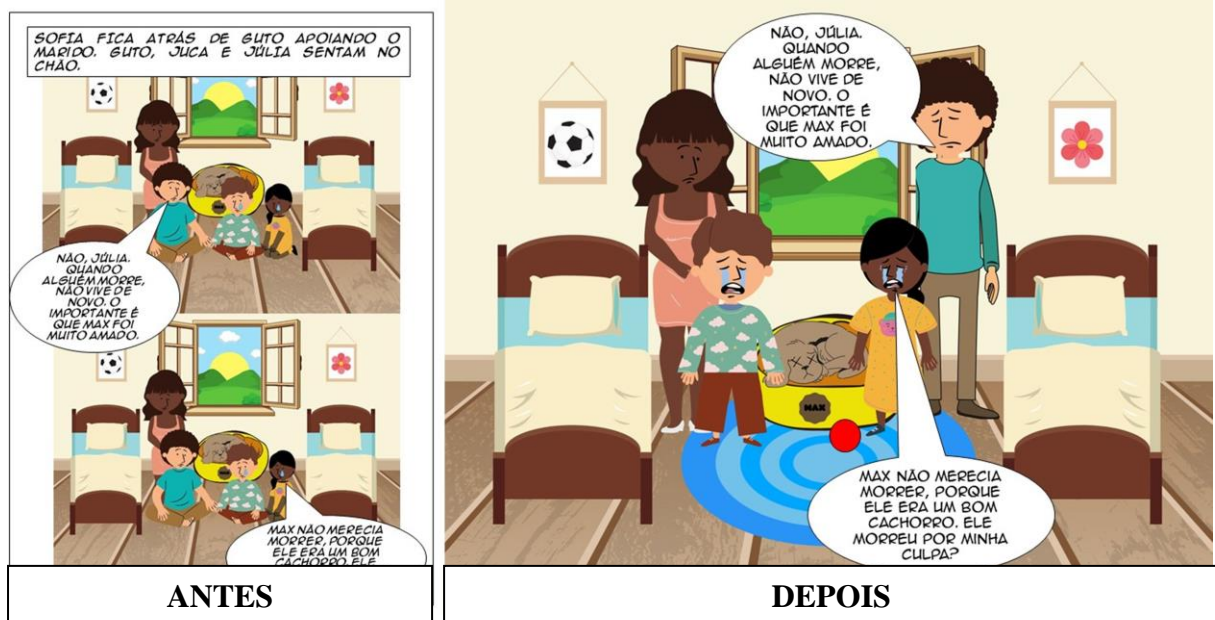
A **Figura 15** refere-se às sugestões dos juízes sobre a modificação da comunicação da veterinária relacionada ao diagnóstico e ao processo de morte e morrer de Max.

Atendendo às solicitações dos juízes e ao percentual do IVC de 0,70 no item 3.1 do instrumento, incluiu-se leveza na comunicação do diagnóstico de Max, bem como acrescentaram-se falas mais informativas sobre as expectativas da família em relação ao processo de morte e morrer de Max e dos cuidados emocionais que todos poderiam ofertar para uma morte digna.

Para deixar a comunicação mais empática e compassiva, modificaram-se a distância e a postura da veterinária (Dra Eliza está atrás de Juca), que, agora, está acolhendo Juca enquanto explica todo o processo. Além disso, acrescentaram-se cenários de passagens do tempo (observados pelo amanhecer, entardecer, anoitecer e pelas roupas de Juca e Júlia ao acordar e ao deitar-se), de forma a validar as

informações sobre o tempo cronológico de vida e de piora clínica de Max, até a morte propriamente dita, como a veterinária havia explicado.

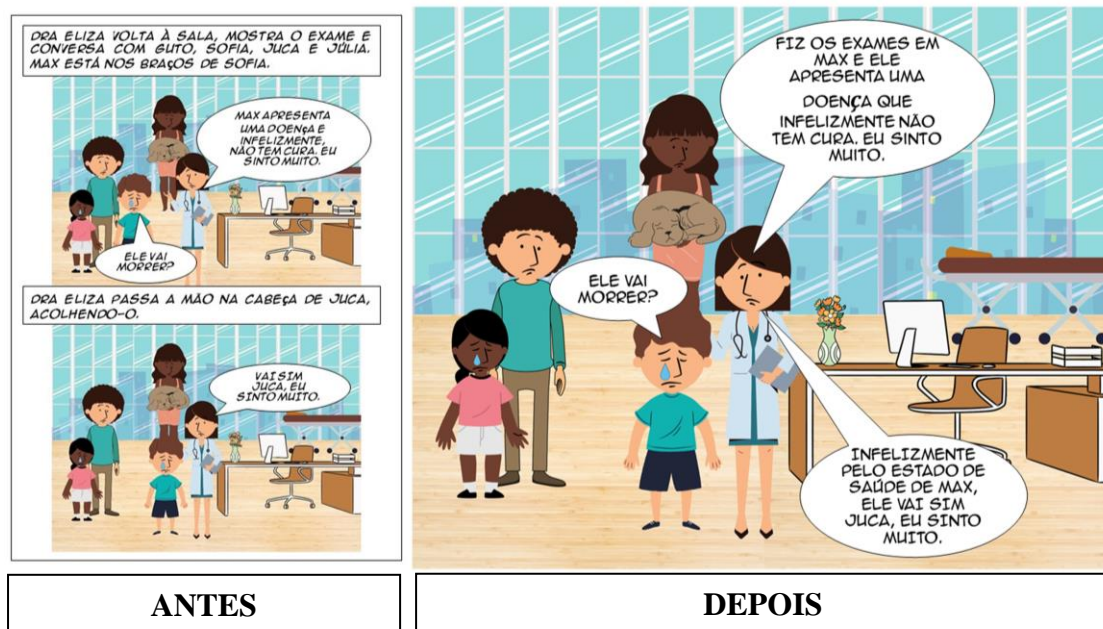
Figura 15 – Mudança no diálogo da veterinária na comunicação da morte de Max.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A **Figura 16** refere-se à sugestão do juiz em incluir abraços entre pais e filhos na hora da confirmação da morte de Max, assim como aponta o percentual do IVC de 0,70 do item 2.9 do instrumento.

Figura 16 – Mudança na posição da personagem Sofia, apoiando os filhos.



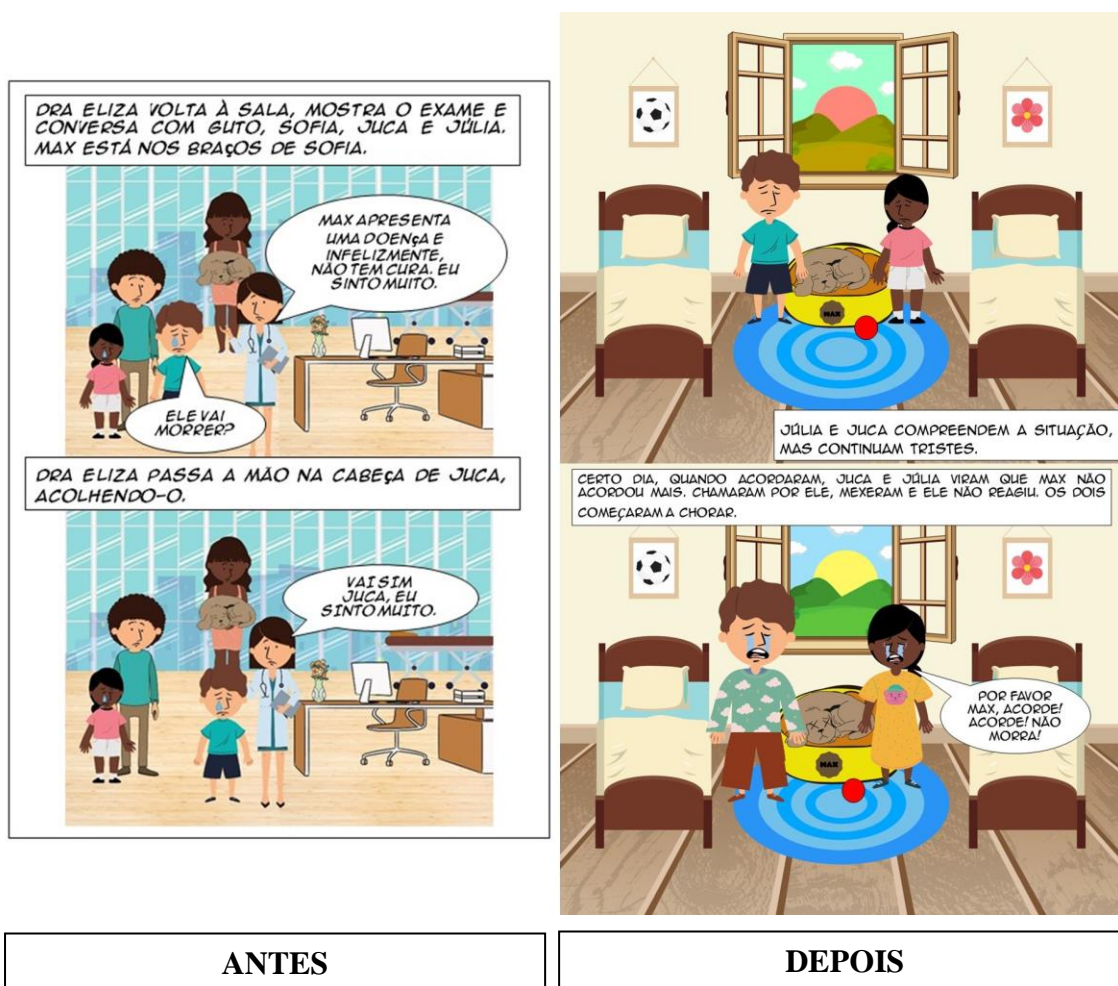
Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Infelizmente, essa alteração não pode ser realizada devido à limitação do programa Canva, que não apresenta em seu escopo de figuras – já padronizadas – algumas posições tais como mãos dadas (entrelaçadas), abraços (frontal e lateral), beijos (na cabeça, na bochecha) e reações faciais, tais como preocupação, falta de compreensão da comunicação).

Assim, tentou-se, ao máximo, incluir algumas posições que pudessem transmitir empatia, compaixão e acolhimento dos pais, da veterinária e dos amigos em relação à Júlia e a Juca, tais como: sobrepor uma mão à outra (dando a impressão que estivessem de mãos dadas); deslocar a figura dos pais atrás das crianças (dando a impressão que estavam apoiando o filho com as mãos); posicionar alguns personagens lateralizados uns aos outros (mostrando proximidade, afeto e cuidado) e sentados ao lado das crianças, como forma de manter uma postura mais próxima e de suporte emocional durante as explicações sobre a morte, conforme os pressupostos de Torres (2002) sobre universalidade, não-funcionalidade e irreversibilidade.

A **Figura 17** refere-se à opinião dos juízes sobre a modificação do sentimento de pesar de Juca e Júlia desde o diagnóstico até a morte de Max. Nesse sentido, incluíram-se uma graduação das expressões faciais que vão desde a tristeza, lágrimas e choro copioso. Este aspecto também foi destacado nos itens 2.9 (IVC = 0,70) e 3.1 (IVC = 0,70) do instrumento.

Figura 17 – Demonstração de outras expressões faciais de maneira gradativa.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A **Figura 18** refere-se às opiniões dos juízes sobre algumas alterações durante o processo de ritual de despedida de Max, assim como pode observar a pontuação do percentual do IVC de 0,70 no item 3.1 do instrumento.

Durante o sepultamento de Max, incluíram-se as falas de Guto e Sofia sobre a importância do ritual de despedida e biografia de Max, respectivamente, como forma de mostrar que apesar da morte de Max, a história vivenciada com ele nunca será esquecida. Além disso, incluíram-se falas de Juca e Júlia despedindo-se de Max, de forma a validar o ritual e o início de elaboração de trabalho de luto.

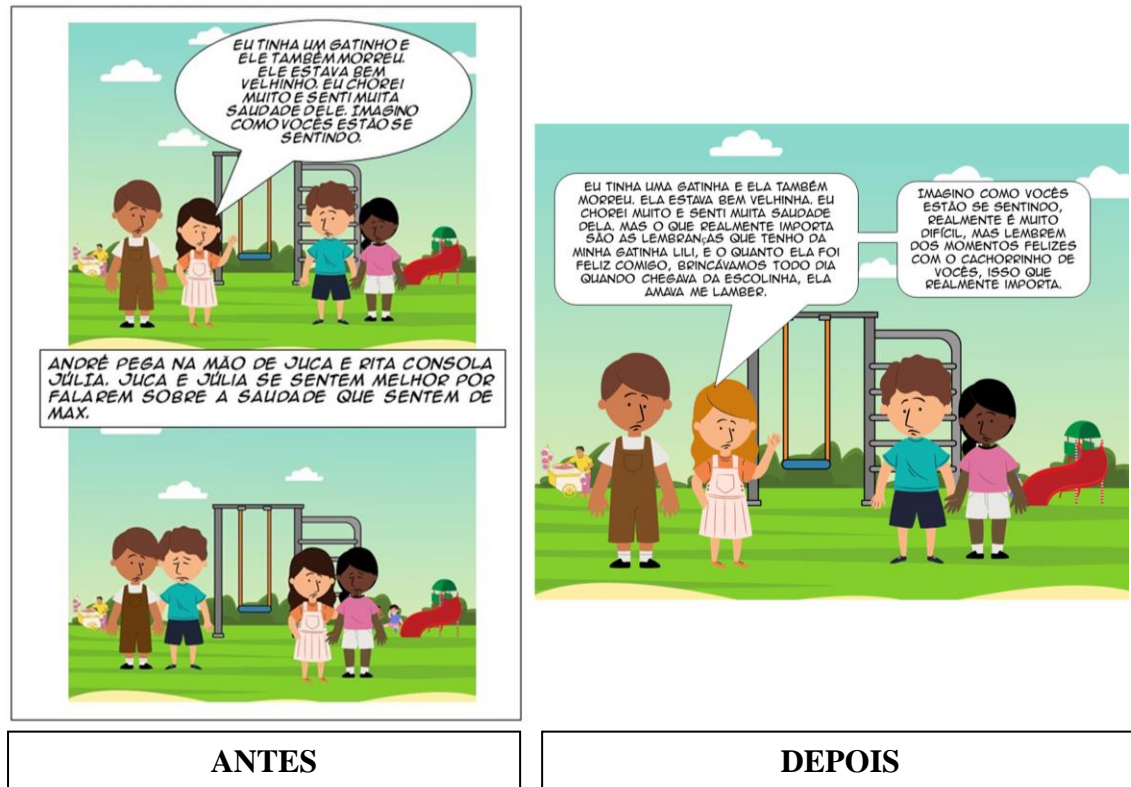
Figura 18 – Acréscimo de diálogo sobre a história de Max junto a família durante o sepultamento.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A **Figura 19** refere-se à sugestão de um juiz sobre alteração nas falas de apoio dos amigos de Juca e Júlia no parquinho, bem como é reforçado pelo valor do percentual do IVC de 0,70 no item 3.1 do instrumento. Dessa forma, incluíram-se novas falas de Rita sobre as lembranças boas da época em que teve um animal de estimação, de forma a estimular à reflexão de Juca e Júlia validarem a experiência gratificante de terem sido tutores de um animal de estimação e que a vivência com Max foi importante, bonita e afetuosa.

Figura 19 – Acréscimo de fala de Rita sobre sua gatinha



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A **Figura 20** refere-se às sugestões dos juízes sobre a alteração do final da HQ, assim como apontou o valor do percentual do IVC de 0,70 do item 3.1 do instrumento.

Nesse sentido, retirou-se da HQ a história da gatinha Lili, que, na versão original era adotada pela família depois de meses da morte de Max.

Figura 20 – Alterações realizadas no final da HQ.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Alguns juízes mencionaram que a HQ apresentava um excesso de objetividade, texto longo e cenários repetitivos (IVC = 0,70 no item 2.9). Para melhorar a visualização da HQ pelo público infantil, tornando a HQ mais atraente visualmente, algumas modificações foram realizadas: quanto ao excesso de objetividade, foram retiradas as explicações acerca das cenas, deixando somente os diálogos; quanto aos cenários repetitivos, modificou-se o *layout* da HQ, de forma que permitisse o aumento do tamanho cena, e, conseqüentemente, a diminuição do número de cenas, bem como a inclusão de balões em uma mesma cena; quanto ao texto longo (HQ longa), foi possível retirar a história da gatinha Lili, que proporcionou o encurtamento da história em si, contudo, o texto continuou longo, pois a metodologia empregada para esse estudo vislumbrou a construção e validação de uma HQ e não a elaboração de um livro infantil, que, realmente, teria outro *layout* de diálogos e, conseqüentemente, a diminuição da história em si.

Um dos juízes questionou se o público infantil compreenderia a história, levando em consideração o texto longo. Nesse sentido, foi realizado um teste piloto com três crianças do sexo feminino com idades entre de 5 a 9 anos. Foi solicitado às genitoras das crianças que lessem a história junto com as filhas e depois gravassem um áudio e o enviassem para o *WhatsApp* da pesquisadora responsável da pesquisa. O resultado foi

que além das crianças terem compreendido a história, elas verbalizaram o que acharam mais interessante no enredo como um todo.

Outras modificações foram incluídas, de forma a deixar a HQ mais organizada: incluíram-se a logomarca do programa Canva na capa; a ficha catalográfica (APÊNDICE H), os agradecimentos, uma pequena introdução, a apresentação dos autores e a capa final com legenda de proibição da comercialização do material, bem como as logomarcas da Instituição Federal de Ensino Superior (APÊNDICE D, pg: 91).

Alterações não realizadas:

A sugestão de um juiz em antecipar as explicações sobre a morte - conforme os pressupostos de Torres (2002) – para o momento logo após o diagnóstico é interessante, levando em consideração a intenção de equilibrar os sentimentos de Juca e Júlia no momento do sepultamento.

Todavia, os autores mantiveram tais explicações para o momento posterior à morte de Max, pois acreditam que o luto antecipatório vivenciado por Juca e Júlia é protetivo à estrutura psíquica dos personagens, bem como é o tempo de permanecerem juntos a Max, cuidarem da saúde do pet e, assim, iniciarem o processo de elaboração da perda. Além disso, Crispim e Bernardes (2018) destacam que a comunicação de notícias difíceis (no caso da HQ, a morte de Max) deve ser objetiva, uma vez que as pessoas normalmente lembrarão mais dos dados fornecidos no início da abordagem do que os dados fornecidos no final dela.

Vale ressaltar que a principal função do luto antecipatório é facilitar um desenvolvimento do luto normal. Por ser um luto por uma perda futura, este possibilita que, quando a família conseguir assumir a vivência de uma pessoa doente e em fase de terminalidade, ela seja capaz de organizar os seus recursos para enfrentar a perda iminente do ente querido (FONSECA, 2012).

O processo de luto antecipatório implica que a morte efetiva da pessoa amada ainda não foi vivenciada, todavia com o processo de adoecimento a pessoa pode não estar mais disponível e presente em algumas atividades cotidianas e sociais (como a indisponibilidade de Max em brincar com Juca e Júlia). Esse processo de adaptação auxilia a família a enfrentar as mudanças que estão por vir, quando a morte ocorrer. A separação e o desapego que ocorrem no luto antecipatório saudável não implicam que não haja uma continuidade no relacionamento com a pessoa que está doente, mas se refere a uma relação intrapsíquica com relação ao futuro e à iminência da morte (FONSECA, 2012).

Um juiz sugeriu personificar a morte como melhor amiga de Juca e Júlia, contudo, tal sugestão não foi acatada, uma vez que nessa HQ, os autores pensaram em tratar a morte como etapa natural da vida, sem uso de metáforas. O objetivo da HQ é tornar a temática sobre a morte o mais natural possível, de forma a quebrar o tabu que existe em seu entorno. Acredita-se que o uso de metáforas e/ou a personificação da morte nesse enredo confundiria cognitivamente os leitores infantis, tal como afirma Torres (2002).

Outro juiz sugeriu incluir metáforas para explicar a multidimensionalidade dos seres e a decomposição dos elementos bioformadores do corpo físico, todavia essa sugestão também não foi acatada, uma vez que os autores atenderam aos pressupostos de Torres (2002) em não recorrer ao uso de metáforas e atentar para utilizar uma linguagem simples, direta e real acerca da morte, levando em consideração a idade, o desenvolvimento cognitivo e intelectual, o aspecto social e as experiências de vida da criança.

Sobre incluir uma explicação dos elementos bioformadores do corpo físico solicitado por um dos juízes, os autores deste estudo também não acataram a sugestão, pois tal explicação seria de difícil compreensão por leitores infantis com idade de 5 anos (mais ou menos). Nessa fase, as crianças apresentam uma dificuldade em compreender a irreversibilidade da morte, mesmo com uma capacidade simbólica de elaborar a perda. Acreditam que médicos ou qualquer outra coisa possa, como uma mágica, trazer a pessoa de volta. Não entendem a morte como uma ausência sem retorno. Pelo próprio pensamento mágico, muitas vezes, fazem de tudo acreditando que, desta forma, a pessoa morta retornará (TORRES, 2002).

Diante dessa dificuldade cognitiva e emocional para dar um significado à perda, a elaboração do luto infantil ocorre ao longo da sua estruturação psíquica. Desta forma, os padrões de diagnóstico da elaboração do luto adulto não podem ser aplicados da mesma forma às crianças, considerando que o processo de elaboração da mesma não é contínuo. Torna-se importante, então, conhecer o processo de luto da criança a partir da sua vivência e não de acordo com os modelos de elaboração do adulto, para melhor compreensão e suporte psicoterápico, caso seja necessário (MAZORRA, 2005).

Finalizada toda a parte da reorganização da HQ conforme os percentuais do IVC e das sugestões dos juízes, a versão final foi encaminhada juntamente com o instrumento para a segunda rodada *Delphi*. Abaixo, segue a **Tabela 2** com os valores do IVC da segunda rodada *Delphi*.

Tabela 2 – Índice de Validade de Conteúdo segundo julgamento dos juízes especialistas – Objetivo, Estrutura e Apresentação, e Relevância em frequência e percentual de concordância. Cuité, PB, Brasil, 2022.

Itens Avaliados n= 19		INR	NRR	RR	ER	TOTAL - IVC	%	p**
OBJETIVO								
1.1	As informações/conteúdos estão coerentes com as necessidades cotidianas de crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	0	1	9	1,0	100%	<0,001
1.2	As informações/conteúdos são importantes para a educação para a morte de crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	0	0	10	1,0	100%	–
1.3	As informações/conteúdos convidam e/ou instigam às reflexões e dúvidas das crianças com idade entre 5 e 9 anos frente à morte e processo de morte e morrer	0	1	0	9	0,90	90%	<0,001
1.4	Pode ser disseminado no meio acadêmico-científico	0	1	0	9	0,90	90%	<0,001
IVC TOTAL						0,95		
ESTRUTURA E APRESENTAÇÃO								
2.1	A HQ é apropriada para crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001
2.2	As mensagens estão apresentadas de maneira clara e objetiva	0	1	0	9	0,90	90%	<0,001
2.3	As mensagens estão cientificamente coerentes	0	0	0	10	1,0	100%	–
2.4	O material está apropriado ao nível cultural de crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001
2.5	Há uma sequência lógica do conteúdo	0	0	1	9	1,0	100%	<0,001
2.6	As informações estão bem estruturadas em concordância e ortografia	0	0	0	10	1,0	100%	–
2.7	O estilo de redação corresponde ao nível de conhecimento do seu público-alvo	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001
2.8	As informações da capa,	0	1	1	8	1,0	100%	<0,001

contracapa, sumário, agradecimentos e/ou apresentação são coerentes									
2.9 As ilustrações são expressivas e suficientes	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001		
2.10 O tamanho do título e dos tópicos estão abrangentes	0	0	0	10	1,0	100%	–		
2.11 O número de páginas está adequado	0	0	0	10	1,0	100%	–		
IVC TOTAL					0,95				
RELEVÂNCIA									
3.1 O tema retrata aspectos-chave que devem ser reforçados	0	0	1	9	1,0	100%	<0,001		
3.2 A HQ propõe a construção do conhecimento	0	1	1	8	0,90	90%	<0,001		
3.3 O material aborda assuntos necessários para o saber na área de educação para a morte envolvendo crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	0	1	9	1,0	100%	<0,001		
3.4 A HQ está adequada para ser usada por crianças com idade entre 5 e 9 anos	0	1	2	7	0,90	90%	<0,001		
IVC TOTAL					0,95				

INR = Irrelevante e Não Representativo; **NRR** = Necessita de Revisão Para Ser Representativo; **RR** = Relevante e Representativo; **ER** = Extremamente Representativo.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Como se pode observar, de forma geral, as três dimensões da HQ obtiveram aumento e/ou permanência dos valores de IVC de 0,90 a 1,00, com IVC total de 0,95. De acordo com Alexandre e Coluci (2015), no que se refere à qualidade da concordância e do conteúdo dos itens na concepção dos juízes, aceita-se os valores de IVC de 0,91 a 1,00 para clareza e importância e 0,85 a 1,00 para os itens da medida. Dessa forma, pode-se considerar que a HQ está validada.

Validar significa legitimar algo, atribuir valor, tornar válido. A validação do conteúdo é um método científico que permite analisar uma tecnologia, a partir da construção teórica, e assim, medir o que representa efetivamente os aspectos importantes a serem mensurados. Tal validação proporciona reconhecimento científico, a partir de julgamento de especialistas (ALBUQUERQUE, 2015; CARVALHO, 2015).

Na validação de conteúdo a diversidade de profissionais envolvidos permitiu maior confiabilidade do que foi avaliado, tornando conceitos abstratos em indicadores

observáveis e mensuráveis. A experiência dos juízes com educação e/ou validação e com publicações na área de educação para a morte e/ou publicações na área de validação, além da experiência com tecnologias educacionais, contribuiu com a avaliação fidedigna do material.

Apesar da validação de conteúdo ter obtido valor de IVC acima do valor estabelecido em todos os itens (Objetivo, Estrutura e Apresentação, e Relevância) na primeira rodada *Delphi*, foi proposto modificações da capa, contracapa, apresentação, expressões faciais, características dos personagens e inclusão de novas falas dos personagens para melhor compreensão do fenômeno da morte pelo público-alvo, que foram prontamente acatadas, exceto aquelas relacionadas à limitação do Programa Canva e as que não se coadunavam com a Teoria de Torres (2002).

Vale ressaltar que todos os juízes concordaram com as explicações acerca dos pressupostos da morte – universalidade, irreversibilidade e não-funcionalidade - de Torres (2002) abordadas na HQ.

Nesse sentido, vale ressaltar que a compreensão do conceito de morte pelas crianças depende de vários aspectos, dentre eles a idade, as experiências de vida, a dimensão psicossocial e ao desenvolvimento cognitivo infantil (TORRES, 2002).

Um dos modelos mais utilizados para compreender o desenvolvimento cognitivo infantil relacionado ao conceito de morte é o de Piaget, que é classificado pela idade e amadurecimento cognitivo, a saber: antes dos 2 anos de idade, a criança não tem nenhuma compreensão da morte, devido à incapacidade de apreensão de qualquer concepção abstrata; até 3 anos, a morte é sentida como ausência e falta; entre 3 e 5 anos, a criança apresenta uma visão mágica e egocêntrica da morte, sentem como se seus pensamentos e palavras pudessem magicamente causar a morte da pessoa e isso pode gerar culpa; até os 5 anos, a criança assemelha a pessoa morta a uma pessoa dormindo; entre 5 e 7 anos, a criança começa a adquirir a compreensão da ideia de morte, que envolve os conceitos de universalidade, não-funcionalidade e irreversibilidade; entre 7 e 9 anos, a criança começa a compreender o princípio da causalidade – que envolve a causa da morte -, que é considerado o de mais difícil compreensão, uma vez que necessita do conhecimento de biologia e pensamentos abstratos e, a partir dos 9/10 anos em diante, a criança já tem condições de formular hipóteses considerando muitas variáveis simultaneamente. Nesta última fase, a criança já consegue ter o conceito de morte mais abstrato e entende a morte como inevitável, universal, irreversível e pessoal,

bem como consegue dar explicações do ponto de vista natural, fisiológico e tecer argumentos com hipóteses teológicas (TORRES, 2002).

Torres (2002) sugere que para ajudar a criança no processo de luto, se faz necessário: promover a comunicação aberta e segura dentro da família, informando a criança sobre o que aconteceu; garantir que terá o tempo necessário para elaborar o luto; garantir que terá um ouvinte compreensivo toda vez que expressar saudade, tristeza, culpa e raiva e assegurar que continuará tendo proteção.

Azevêdo (2003) destaca que ao falar sobre a morte com crianças, os adultos não precisam entrar em altas especulações ideológicas, abstratas e metafísicas, nem relacionar a morte à detalhes assustadores e macabros. Se faz necessário inserir o assunto na vida diária da criança, por meio de livros, revistas e filmes infantis ou de forma simples, aproveitando os momentos da vida. O autor ressalta que o tema não pode ser ignorado, haja vista que a morte é uma referência concreta e fundamental para a construção do significado da vida.

Portanto, acredita-se que esta história em quadrinhos possibilitará pais, educadores e profissionais da saúde conversarem com as crianças sobre a morte, de forma lúdica, clara e sensível, contribuindo para que sejam adolescentes e adultos mais preparados para lidar com as perdas simbólicas e reais que acontecem durante toda a vida.

Para melhor visualização e comparação das versões original e final, as HQs estão em anexo (APÊNDICE D e APÊNDICE E).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comunicação de notícias difíceis é um campo de estudo importante que necessita de atenção permanente, devendo gerar ações de intervenção e prevenção. Neste contexto, este trabalho relatou a construção e validação de uma tecnologia educativa, no caso a História em Quadrinhos (HQ) digital, como instrumento de educação em saúde nas ações realizadas em prol da promoção da saúde mental de crianças, contribuindo para reflexão sobre a comunicação de morte, informando às crianças que a morte é um processo natural da vida e que é normal entristecer-se, chorar e sentir saudades da pessoa que morreu.

Na construção da HQ digital, constata-se a escolha coerente de um modelo satisfatório para contemplar as etapas necessárias para a elaboração de materiais educativos digitais. Destaca-se que a preferência pelo recurso digital estar relacionado às características de acessibilidade e reutilização, proporcionando acesso ilimitado, a exemplo do material impresso, o que deverá aumentar a adesão da utilização dessa HQ nas estratégias educativas.

Ressalta-se também que a geração atual vive rodeada de recursos digitais e com isso, espera-se que a HQ digital no formato digital possa aumentar a motivação das crianças para a visualização, já que ela favorece a interatividade por ser um recurso digital.

Durante a criação da HQ, foi necessário considerar os aspectos sociais e culturais relacionados à morte no Ocidente, levando em consideração o contexto judaico-cristão. Desse modo, o presente trabalho iniciou-se com a revisão de literatura acerca da comunicação da morte para crianças, com o intuito de investigar as particularidades e abordagens na comunicação de morte para o público infantil.

A revisão de literatura evidenciou escassez de trabalhos que enfatizem a comunicação de morte para crianças. Contudo, foi possível encontrar estudos baseados em uma tese de doutorado brasileira (TORRES, 1978), que especificam elementos essenciais na abordagem do processo de comunicação de morte para o público infantil, a saber: universalidade, irreversibilidade, não-funcionalidade e causalidade.

A história em quadrinho “*O dia em que Max não brincou com a bolinha*” construída valorizou o protagonismo das crianças, seguiu rigor metodológico específico e abordou os elementos essenciais do estudo de Torres (1978).

A história em quadrinhos, em questão, é uma narrativa elaborada no programa Canva®, que aborda a comunicação de morte para crianças, com o propósito de auxiliar

pais, educadores e profissionais de saúde na comunicação da morte para crianças, bem como permitir que a criança compreenda a morte como etapa natural da vida.

Após a construção da HQ, realizou-se o processo de validação de conteúdo por 10 juízes da área de Tanatologia. Torna-se fundamental após a criação de uma tecnologia educacional submetê-la à validação, pois no caso dos juízes, estes contribuíram com as suas vivências e especialidades na construção de uma HQ mais adequada ao público-alvo e dotada de informações relevantes para o objetivo do material.

A validação de conteúdo abrangeu um instrumento composto pelos domínios “Objetivo”, “Estrutura” e “Apresentação” da HQ, que foram avaliados por professores e profissionais de saúde, em dois momentos distintos, a partir de duas rodadas *Delphi*. Ao final, a HQ obteve uma concordância global S-CIV/UA de 0,95 na segunda rodada *Delphi*. As sugestões para o aperfeiçoamento da HQ foram acatadas, tornando a tecnologia mais próxima da realidade das crianças. Portanto, a HQ digital aqui apresentada, é uma tecnologia inovadora com potencial pedagógico, haja vista ter sido a única HQ validada com testes estatísticos no Brasil.

Portanto, a HQ digital está apta e válida para ser utilizada por pais, educadores, profissionais de saúde e pelas próprias crianças, possibilitando uma linguagem mais acessível e compatível com o desenvolvimento cognitivo e idade cronológica das crianças, contribuindo para a educação para a morte inovadora e persuasiva.

Por estar direcionada a utilização nas práticas educativas e de saúde, a HQ poderá ser utilizada em vários ambientes durante a realização de ações de educação para a morte e de saúde. Destaca-se o espaço escolar como promotor de saúde, favorecendo o aprendizado desse público dentro de um espaço motivador e que faz parte do cotidiano dessa população específica.

Com essa perspectiva, pode-se considerar o Programa Saúde do Escolar como estratégia para as ações de educação para a morte com esse público, favorecendo a interação entre o ambiente do escolar e as equipes da Estratégia Saúde da Família. Dentro dessa equipe, destaca-se o enfermeiro na qualidade de educador.

O enfermeiro como educador deve se apropriar do espaço escolar e desenvolver parcerias com professores e coordenadores, para o planejamento e a execução de atividades voltadas à educação para a morte, diminuindo os impactos ocasionados pelas perdas essenciais (por ex: perda dos dentes-de-leite) e secundárias (por ex: a morte de um pet ou de um amiguinho ou de um familiar; a mudança de uma sala de aula para

outra ou de uma escola para outra). Tal estratégia irá favorecer a redução de gastos com a saúde mental, visto que é mais barato e eficaz se investir em educação e saúde.

A HQ digital também poderá ser utilizada na Atenção Básica, em Unidades Básicas de Saúde durante a puericultura e no CAPSi, durante processos de enlutamentos e na Atenção Terciária, em hospitais que atendem crianças em uso de quimioterapia (para explicar a perda do cabelo), em processo de terminalidade (para explicar sobre a sua própria morte). Além disso, uso HQ pela equipe multiprofissional contribuir é para ações inovadoras de trabalho de prevenção e posvenção de suicídio infantil, por ser um material tecnológico e atrativo, que estimulará a criança a refletir sobre seus medos, tirar suas dúvidas e reduzir suas culpas.

A comunicação de morte de forma equivocada (por ex: usar metáforas) ocasiona na criança ansiedade, angústia, terror noturno, enurese noturna e pensamentos suicidas, além de deixá-las confusas e temerosas. Por esse motivo, enfatiza-se a necessidade de incluir a temática nos cursos de graduação, pós-graduação *lato sensu* e *strictu sensu* da área de saúde e programas de educação permanente nos serviços da rede de atenção à saúde, com a finalidade de promover uma educação para a morte, de forma natural e sem estigmas e tabus, permitindo que os profissionais de saúde se capacitem e, conseqüentemente, abram espaço para escuta, acolhimento e diálogo honesto, claro e sensível com os pais e suas crianças.

Como limitações desse estudo, ressalta-se a dificuldade em contratar os profissionais ilustrador e diagramador, relacionado ao custo oneroso dos orçamentos apresentados, o que exigiu o auxílio de outros recursos que viabilizassem a construção da HQ, nesse caso, o programa Canva®. Todavia, o programa apresentou algumas limitações, tais como elementos gráficos que demonstrassem dinamicidade aos personagens, como abraçar, beijar e andar.

Sugere-se, por fim, que a HQ digital seja submetida ao processo de validação aparente e clínica, e, posteriormente, uma história oral com crianças de 5 a 9 anos para analisar a compreensão desse público infantil sobre a narrativa criada.

REFERÊNCIAS

ABREU, A. **Menina amarrotada**. São Paulo: Jujuba, 2013.

AGUIAR, L. A. **Vovô vai para as estrelas**. Belo Horizonte: Dimensão, 2018.

AGUIAR, V. T. A morte na literatura: da tradição ao mundo infantil. IN AGUIAR, V. T.; CECCANTINI, L. J.; MARTHA, A. A. P. (Org.) **Heróis contra a parede**: estudos de literatura infantil e juvenil. São Paulo: Cultura Acadêmica. ANEP, 2010.

ALBUQUERQUE, A. F. L. L. **Tecnologia educativa para promoção do autocuidado na saúde sexual e reprodutiva de mulheres estomizadas: estudo de validação**.

[Dissertação] Programa de Pós-Graduação em Enfermagem do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal de Pernambuco, Recife-PE. p. 1–172, 2015. Disponível em: [https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/15420/1/DISSERTAÇÃO Andressa Ferreira L Ladislau Albuquerque.pdf](https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/15420/1/DISSERTAÇÃO%20Andressa%20Ferreira%20Ladislau%20Albuquerque.pdf). Acesso em: 15 de julho de 2022.

ALCÂNTARA, C. S.; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trab. Educ. Saúde**, v. 14, n. 3, p. 889-904, 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1981-7746-sol00020>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tes/a/yvdPNJgB7JzSPB8YvLs7syh/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 de julho de 2021.

ALEXANDRE, N. M. C.; COLUCI, M. Z. O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciênc. Saúde Coletiva**, v. 16, n. 7, p. 3061-3068, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232011000800006>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/5vBh8PmW5g4Nqxz3r999vrn/abstract/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 10 de agosto de 2021.

ALMEIDA, M. D. **Elaboração de materiais educativos. Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo**. São Paulo, 2017. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4412041/mod_resource/content/1/ELABORA%C3%87%C3%83O%20MATERIAL%20EDUCATIVO.pdf. Acesso em: 10 de junho de 2021.

BENEVIDES, J. L. *et al.* Development and validation of educational technology for venous ulcer care. **Rev Esc Enferm USP**, v. 50, n. 2, p. 306-12, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0080-623420160000200018>. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v50n2/0080-6234-reeusp-50-02-0309.pdf>. Acesso em 10 jun 2021.

BOTOMÉ, S. S. **Classes de comportamentos que compõem a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” do processo comportamental “produzir história em quadrinhos”**. Florianópolis, 2009. 173f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/106689/273359.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 02 de agosto de 2021.

BRASIL. **Lei nº9.394 de 20 de dezembro de 1996**. 1996. Ministério da Educação. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

BRASIL. **Ofício curricular de nº2 de 24 de fevereiro de 2021**. Ministério da Saúde. 2021. Disponível em: http://conselho.saude.gov.br/images/Oficio_Circular_2_24fev2021.pdf. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

BRASIL. **Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 13 jun. 2013. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf> . Acesso em: 03 de janeiro de 2021.

BRITO, M. J. M. *et al.* Técnica do Gibi como metodologia inovadora na prática, no ensino e na pesquisa em Enfermagem. **CIAIQ2018**, v. 2, p. 502-11, 2018. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2018/article/view/1814/1899>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

BRITO, M. J. M. *et al.* Técnica do Gibi como recurso metodológico aplicado na Enfermagem. **Rev. baiana enferm.**, v. 33, 2019.

CARVALHO, E. M. P.; GÖTTEMS, L. B. D.; PIRES, M. R. G. M. Adherence to best care practices in normal birth: construction and validation of an instrument. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 49, p. 889-897, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reeusp/a/FYvyK9YxYW9ytmqgqFrSqQn/?lang=pt&format=pdf> . Acesso em: 14 de julho de 2022.

CARVALHO, L. I. **Cadê meu avô?** São Paulo: Biruta, 2004.

COLOMER, T. **Introdução à literatura infantil e juvenil atual**. Global Editora, 2017.

CORREIA, G. M. R. R. **A morte na literatura infanto-juvenil: da análise de obras literárias ao incentivo da leitura desta problemática na “Hora do Conto” da Biblioteca Escolar**. Portugal, 2013. 104f. Dissertação (Mestrado em Educação e Bibliotecas) - Departamento de Ciências da Educação e do Património, Universidade Portucalense, Portugal. 2013. Disponível em: <http://repositorio.uportu.pt/handle/11328/787>. Acesso em: 29 de agosto de 2021.

COSTA, P. B. *et al.* Fluência digital e uso de ambientes virtuais: a caracterização de estudantes de enfermagem. **Rev Esc Enferm USP**, v. 45, p. 1589-1594, 2011. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v45nspe/en_v45nspea08.pdf. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

CRISPIM, D.H.; BERNARDES, D.C.R. Comunicação em cuidados paliativos. In: CARVALHO, R.T. *et al.* **Manual da residência de cuidados paliativos: abordagem multidisciplinar**. São Paulo: Manole, 2018.

DUTRA, E. S. Histórias em quadrinhos: recursos e linguagens dinamizadores do processo ensino e aprendizagem. **XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino**, p. 23-26, 2012. Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/3190p.pdf. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

EISNER W. Quadrinhos e Arte Sequencial. Edição revista e atualizada, **São Paulo: Martins Fontes**, 2012.

FACULDADE DE MEDICINA DE ITAJUBÁ. **Tanatoons** – aprendendo com as perdas. Maria das Graças Mota Cruz de Assis Figueiredo (Coord). Beatriz Carvalho (Org). José Marcos dos Reis. Itajubá – MG: FMIIt, 2015, p. 30. Disponível em: <https://issuu.com/medicinaitajuba/docs/tanatoons>. Acesso em: 28 de agosto de 2021. FEHRING, R. J. The Fehring Model. IN: Carroll-Johnson and Paquette: Classification of nursing diagnosis: proceedings of the tenth conference. Symposium on Validation Models. 1994.

FERNANDES, L. M. S.; SOUZA, A. M. Significados do câncer infantil: a morte se ocupando da vida na infância. **Psicol. Estud.** v. 24, e39521, 2019. DOI: <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v24i0.39521>. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pe/v24/1807-0329-pe-24-e39521.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2020.

FONSECA, J. P. **Luto Antecipatório**. São Paulo: Polo Books, 2012.

FRONZA, L. P.; QUINTANA, A. M.; WEISSHEIMER, T. K. S. O tema da morte na escola: possibilidades de reflexão. **Barbarói**. n.43, p.48-71, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/barbaroi.v0i0.3496>. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/3496/4408>. Acesso em: 31 de maio de 2020.

GOMES, S. R. S.; MEDEIROS, M. M. Concepções da morte: da idade média ao mundo contemporâneo. **Anais ENIC**, n. 6, 2014. Disponível em <https://anaisonline.uems.br/index.php/enic/article/view/2319/2296>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. Disponível em: http://anl.org.br/web/pdf/retratos_da_leitura_no_brasil.pdf. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

KOVACS, M. J. Curso Psicologia da Morte: Educação para a morte em ação. **Acad. Paul. Psicol.**, v. 36, n. 91, p. 400-17, 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v36n91/v36n91a10.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2020.

KOVÁCS, M. J. Educação para a morte. **Psicol. Cienc. Prof.**, v. 25, p. 484-497, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-98932005000300012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/SkwBgq7Xm8GLKJpQxmMMpDh/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 02 de agosto de 2021.

LAGO, A. *et al.* **Meu filho pato. E mais contos sobre aquilo de que ninguém quer falar.** São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

LEMOS, I. C. S. *et al.* Tecnologia educativa para trabalhar a sexualidade de adolescentes no contexto escolar. **Rev. Inter.**, v. 8, n. 3, p. 110–118, 2015. Disponível em: <http://revistainterdisciplinar.uninovafapi.edu.br/index.php/revinter/article/view/738>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

LOTTERMANN, C. Representações da morte na literatura infantil e juvenil brasileira. **Anais SILEL**, v. 1, p. 1-10, 2009. Disponível em: http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2009_gt_lt07_artigo_5.pdf. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

NUFELD, C.B. **O vovô não vai voltar: trabalhando o luto com crianças.** Novo Hamburgo: Sinopsys, 2015.

MALAGUTTI, W.; KAKIHARA, C. T. **Curativos, estomias e dermatologia: uma abordagem multiprofissional.** In: Curativos, estomias e dermatologia: uma abordagem multiprofissional., p. 637-637. 2014. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1083233>. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

MARUXO, B. H. *et al.* Webquest e história em quadrinhos na formação de recursos humanos em Enfermagem. **Rev Esc Enferm USP**, v. 49, p. 68-74, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0080-623420150000800010>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reesp/a/9s8WLPv4JnF4HCFBQK83NYb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 29 de agosto de 2021.

MAZORRA, L. Luto na infância In: Mazorra, L.; Tinoco, V. **Luto na infância: Intervenções psicológicas em diferentes contextos.** Campinas: Editora Livro Pleno, 2005.

MCGINNIS, K. *et al.* Photonovels: An Innovative Approach to Address Health Disparities and Sustainability. **Jour. of Cancer Educ.**, v. 29, n. 3, p. 441–448, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13187-014-0607-0>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13187-014-0607-0>. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

MEDEIROS, R. K. S. *et al.* Modelo de validação de conteúdo de Pasquali nas pesquisas em Enfermagem. **Rev. Enfer. Referência**, v. 4, n. 4, p. 127-135, 2015. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3882/388239974007.pdf>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

MELLO, A. R.; BASEGGIO, D. B. Infância e morte: um estudo acerca da percepção das crianças sobre o fim de vida. **Rev. Psicol.**, v. 5, n. 1, p. 23-31, 2013. DOI: <http://dx.doi.org/10.18256/2175-5027/psico-imed.v5n1p23-31>. Disponível em: <http://www.bibliotekevvirtual.org/index.php/2013-02-07-03-02-35/2013-02-07-03-03-11/1069-psico-imed/v05n01/10609-infancia-e-morte-um-estudo-acerca-da-percepcao-das-criancas-sobre-o-fim-da-vida.html>. Acesso em: 31 de maio de 2020.

MOCHEL, E. G. *et al.* Os profissionais de saúde e a má notícia: estudo sobre a percepção da má notícia na ótica dos profissionais de saúde em São Luís/MA. **Cad. Pesqui.**, v. 17, n. 3, 2010. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/281/202>. Acesso em: 02 de setembro de 2021.

MOREIRA, M. F.; NÓBREGA, M. M. L.; SILVA, M. I. T. Comunicação escrita: contribuição para a elaboração de material educativo em saúde. **Rev. Bras. Enferm.**, Brasília, v. 56, n. 2, p. 184-8, 2003.

OLIVEIRA, M. I. **Construção e validação de gibi educacional sobre saúde sexual e reprodutiva de adolescentes escolares**. Recife, 2018. 104f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) - Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, Universidade Federal de Pernambuco. Pernambuco/PE. 2018. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39790/0/Disserta%C3%A7%C3%A3o+Mayara+In%C3%A1cio+---FINAL+BANCA.pdf/1930ef91-0e2b-45d5-a86d-3b8fa81ee0d8>. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

OLIVEIRA, S. C.; LOPES, M. V. O.; FERNANDES, A. F. C. Construção e validação de cartilha educativa para alimentação saudável durante a gravidez. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, v.22, n.4, p: 611-20, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-1169.3313.2459>. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/rlae/v22n4/pt_0104-1169-rlae-22-04-00611.pdf. Acesso em 10 jun 2021.

OUZZANI, M. *et al.* Rayyan – um aplicativo da web e móvel para revisões sistemáticas. **Systematic Reviews**, v. 5, n. 1, p. 1-10, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1186/s13643-016-0384-4>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1186/s13643-016-0384-4>. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

PAIVA, L. E. **A arte de falar da morte para crianças**: a literatura infantil como recurso para abordar a morte com crianças e educadores. Aparecida/SP: Ideias & Letras, 2011.

PARTELLI, A. N. M.; CABRAL, I. E. Stories about alcohol drinking in a quilombola community: participatory methodology for creating- validating a comic book by adolescents. **Texto Contexto Enferm.**, v. 26, n. 4, p. 1–12, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-07072017002820017>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/dQbWFn5PPLRywgJKR7p57tK/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 21 de julho de 2021.

PASQUALI, L. **Instrumentação psicológica-fundamentos e práticas**. Porto Alegre: Artmed. 2010. cap. 8, p. 165-198.

POLIT, D. F.; BECK, C. T. Delineamento de pesquisa em enfermagem. IN. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem**: avaliação de evidências para a prática da enfermagem, 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011. cap. 13, p. 247-287.

REBOLHO, M. C. T.; CASAROTTO, R. A.; JOÃO, S. M. A. Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. **Fisioter. Pesqui.**, v. 16, p. 46-51, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1809-29502009000100009>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fp/a/3wVpshypmpK3Y5Jcjh8hy5x/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 29 de agosto de 2021.

REWORÊDO, L. S. *et al.* O uso da técnica Delphi em saúde: uma revisão integrativa de estudos brasileiros. **Arq. Cien. Saúde**, v. 22, n. 2, p. 16-21, 2015. DOI: <https://doi.org/10.17696/2318-3691.22.2.2015.136>. Disponível em: <https://www.cienciasdasaude.famerp.br/index.php/racs/article/view/136/61>. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

RINGTVED, G.; PARDI, C. **Pode chorar, coração, mas fique inteiro**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2020.

ROLIM, K. M. C. *et al.* História em quadrinhos: tecnologia em saúde para a humanização da assistência à criança hospitalizada. **Rev. Enfer. Referência**, v. 4, n. 14, p. 69-77, 2017. DOI: <https://doi.org/10.12707/RIV17028> Disponível em: <redalyc.org/jatsRepo/3882/388255675009/388255675009.pdf>. Acesso em: 25 de agosto de 2021.

SANTOS, F. B. A literatura infantil diante da morte: imagens contemporâneas. 2019.

SILVA, M. J. P. Comunicação de más notícias. *Mundo saúde* (1995), p. 49-53, 2012.

SILVA, R. C. R. *et al.* Construção de cartilha educativa sobre cuidados com crianças frente à pandemia covid-19: relato de experiência. **Rev. baiana enferm.**, v.34, e37173, 2020. DOI: 10.18471/rbe.v34.37173. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/enfermagem/article/view/37173/21859>. Acesso em 10 jun 2021.

SPIEGEL, A. *et al.* Engaging Teenagers with Science Through Comics. **Rev. Sci. Educ.**, v. 43, n. 1, p. 2309–2326, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11165-013-9358-x>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11165-013-9358-x>. Acesso em: 03 de setembro de 2021.

TEIXEIRA, E. Interfaces participativas na pesquisa metodológica para as investigações em enfermagem. **Rev. Enferm. UFSM**, v.9, n.1, p. 1-3, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5902/2179769236334>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/36334/pdf> Acesso em 10 jun 2021. DOI: <https://doi.org/10.5902/2179769236334>

TEODORO, G. S.; CARLÚCIO, L. R.; VADOR, R. M. F. O enfermeiro e a socialização da criança hospitalizada: uso de ilustrações e histórias como mediadoras. **Braz. J. of Develop.**, v. 7, n. 6, p. 61267-61286, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n6-481. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/31660/pdf>. Acesso em: 29 de agosto de 2021.

TORRES, W. C. O conceito de morte em crianças portadoras de doenças crônicas. **Psic. Teor. Pesq.**, v. 18, n. 2, p. 221-29, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a12v18n2.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2020.

TURMA DA MÔNICA. **Quadrinhos do Maurício de Souza**. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/home/>. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

VERGUEIRO V. Como usar os quadrinhos na sala de aula? **Editora Contexto**, São Paulo, 2004.

VIEIRA, T.; DIAS, A.; OITICICA, C.M. PIAGET, J. A. Formação do símbolo na criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação. **Acad. Paul. Psicol.**, v. 35, n. 88, p. 237-40, 2015. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v35n88/v35n88a16.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2020.

VINUTO, J. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. **Temáticas**, v. 22, n. 44, p. 203-220, 2014. DOI: 10.20396/temáticas.v22i44.10977. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tematicas/article/view/10977/6250>. Acesso em: 10 de agosto de 2021.

YAMAURA, L. P. M.; VERONEZ, F. S. Comunicação sobre a morte para crianças: estratégias de intervenção. **Psicol. hosp.**, v. 14, n. 1, p. 78-93, 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ph/v14n1/14n1a05.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2020.

APÊNDICE A - CARTA CONVITE AOS JUÍZES ESPECIALISTAS**CARTA CONVITE**

Prezado (a),

Sou Olavo Mauricio Souza Neto, aluno do curso de Bacharelado em Enfermagem do Centro de Educação e Saúde da Universidade Federal de Campina Grande juntamente com a Prof.^a Dr.^a Glenda Agra estou realizando o estudo intitulado: **ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE**”, que propõe a elaboração e validação de uma história em quadrinhos educacional para a educação para a morte para crianças com idade entre 5 e 9 anos. Diante do reconhecimento de sua experiência profissional e a fim de se alcançar a validade do conteúdo da tecnologia educacional convido-o(a) a colaborar com esta pesquisa, como juiz especialista, respondendo a um instrumento de julgamento específico sobre o conteúdo apresentado na história em quadrinhos. A tecnologia educativa foi elaborada com a intenção de disponibilizar um recurso adequado, relevante, de fácil compreensão, boa apresentação, acessível e de aplicabilidade na aquisição de conhecimentos sobre a morte como processo natural da vida para crianças escolares. A história em quadrinhos educacional foi elaborada segundo referencial teórico de produção de material educativo impresso, levantamento bibliográfico pertinente à temática, fundamentação teórica acerca da construção e validação de tecnologia e da construção de roteiros para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos e posteriormente a construção da história em quadrinhos. Para o julgamento dos conteúdos abordados na história em quadrinhos, solicito sua contribuição para leitura e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; visualização do material educativo no endereço de acesso ao seu formato virtual (formato exclusivo para validação); e preenchimento do questionário de caracterização dos juízes especialistas. Após a avaliação da versão inicial, as considerações fornecidas pelo grupo de juízes serão ponderadas e, com base nisso, feitos os ajustes necessários da história em quadrinhos até que se atinja o índice de concordância esperado sobre a adequação de seu conteúdo. Após as considerações levantadas, a história em quadrinhos será enviada novamente aos senhores para avaliação final. Finalizada esta etapa de validação, a história em quadrinhos, ora enviada, será posteriormente digitalizada na para ser distribuída para o público-alvo. Desde já apresentamos votos de elevada estima e agradecemos a sua disponibilidade em compartilhar a experiência e conhecimento para a emissão de parecer sobre o material educacional. Para o atendimento aos prazos de execução da pesquisa, solicitamos que a avaliação seja feita no prazo máximo de 15 dias. Estamos à disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente, Olavo Mauricio de Souza Neto.

E-mail: olavomauricio128@gmail.com

Prof^a Dra. Glenda Agra

Orientadora, docente do Curso de Bacharelado em Enfermagem

Centro de Educação e Saúde, campus Cuité - PB

Universidade Federal de Campina Grande

E-mail: glenda.agra@professor.ufcg.edu.br

**APÊNDICE B – FORMULÁRIO PARA SELEÇÃO DOS JUÍZES NA
PLATAFORMA**

Questionário de caracterização dos juízes especialistas

1. Área de formação (graduação): _____
2. Maior nível de formação atual:
 1. Especialização ()
 2. Residência ()
 3. Mestrado ()
 4. Doutorado ()
5. Você tem mestrado ou doutorado em educação em saúde?
 1. Sim () 2. Não ()
6. Você tem no mínimo 2 anos de experiência de trabalho com educação para a morte?
 1. Sim () 2. Não ()
8. Tem experiência de pesquisa sobre validação de tecnologias educacionais?
 1. Sim () 2. Não ()
9. Tem publicações na área das tecnologias educacionais (educação para a morte)?
 1. Sim () 2. Não ()
10. Tem experiência anterior na área de educação para a morte?
 1. Sim () 2. Não ()
11. Tem publicações na área de educação para a morte?
 1. Sim () 2. Não ()
12. Você tem experiência como docente? Anos de docência (se aplicável): _____

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Era uma vez a morte: construção e validação de história em quadrinhos sobre a morte

O(a) senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa acima citado, desenvolvido sob responsabilidade da professora Dra. Glenda Agra, docente do Curso de Bacharelado em Enfermagem da Unidade Acadêmica de Enfermagem do Centro de Educação e Saúde da Universidade Federal de Campina Grande. O presente documento contém todas as informações necessárias sobre a pesquisa que estamos fazendo. Sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas se desistir a qualquer momento, isso não causará nenhum prejuízo a você.

Eu, _____, (nome) _____ (profissão), residente e domiciliado na _____, portador(a) da Cédula de identidade (RG) _____ e inscrito no CPF _____ nascido(a) em ____/____/____, abaixo assinado(a), concordo de livre e espontânea vontade em participar como voluntário(a) do estudo “Era uma vez a morte: construção e validação de história em quadrinhos sobre a morte”. Declaro que obtive todas as informações necessárias, bem como todos os eventuais esclarecimentos quanto às dúvidas por mim apresentadas.

Estou ciente que:

O objetivo da pesquisa é construir e validar uma tecnologia educacional (história em quadrinhos) para crianças com idade entre 5 e 9 anos sobre a morte e o processo de morrer.

Por se tratar de uma tecnologia educativa e de saúde, é necessário realizar o processo de validação, que consiste numa avaliação minuciosa por pesquisadores expertises na área comunicação interpessoal, sobretudo, envolvendo a temática morte no público infantil, com a finalidade de aperfeiçoar o material e, assim, torná-lo adequado ao público que se destina. No caso da HQ, o desenho metodológico visa descrever o processo de construção e validação da tecnologia centrada nas especificidades de crianças com idade entre 5 e 9 anos. Nesse caso, o processo abrangerá duas etapas: na primeira, será enviado um formulário composto por dados relacionados aos dados profissionais e acadêmicos, bem como a HQ digital e o instrumento com uma escala tipo Likert de 4 pontos, para avaliar a clareza e a pertinência dos itens e das ilustrações, que compõem a HQ e as instruções para o preenchimento; a segunda etapa, será enviado a HQ reformulada e, novamente, o instrumento com uma escala tipo Likert de 4 pontos. Cabe ressaltar que haverá um espaço destinado para sugestões.

Os riscos que a pesquisa oferecerá são mínimos e estão relacionados ao constrangimento pela exposição de informações pessoais. Para diminuir esse risco, o(a) senhor(a) responderá ao formulário individualmente, sendo, ainda, garantida, a saída da pesquisa, a qualquer momento, sem prejuízo algum. Além disso, caso o(a) senhor(a) não queira responder alguma questão, fique à vontade.

Acredita-se que a tecnologia de HQ validada pode trazer contribuições significativas para o campo da educação para a morte e da saúde, sobretudo, para área dos cuidados paliativos no tocante à comunicação de notícias difíceis para crianças, contribuindo também para a sensibilização dos profissionais de enfermagem para adoção de práticas humanizadas.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário (a). Os dados coletados nesta pesquisa, por meio da validação do conteúdo da história em quadrinhos educacional, ficarão armazenados em uma pasta, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço informado anteriormente, pelo período de mínimo 5 anos. O (a) senhor (a) não pagará nada e nem receberá nenhum pagamento para participar desta pesquisa, pois deve ser de forma voluntária.

Atestado de interesse pelo conhecimento dos resultados da pesquisa:

- () Desejo conhecer os resultados desta pesquisa
 () Não desejo conhecer os resultados desta pesquisa.

Fica garantido o recebimento de uma via do TCLE, com todas as páginas rubricadas e aposição de assinatura eletrônica na última página, pelo pesquisador responsável;

Ficam garantidas o ressarcimento e a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial e que as despesas serão cobertas pelo pesquisador responsável;

Caso me sinta prejudicado (a) por participar desta pesquisa, poderei recorrer ao Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Educação e Saúde da Universidade Federal de Campina Grande, localizado na Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de Análises Clínicas (LAC), 1º andar, Sala 16. CEP: 58.175 – 000, Cuité-PB, Tel: 3372 – 1835.

E-mail: cep.ces.ufcg@gmail.com;

Também poderei também contatar o pesquisador responsável, por meio do endereço, e-mail e telefone descritos logo abaixo:

Glenda Agra

Rua Nicola Porto, 251 – Manaíra – João Pessoa/PB – CEP: 58038-120

E-mail: glenda.agra@professor.ufcg.edu.br

Cuité – PB, ____/____/____

Participante da pesquisa

Olavo Mauricio de Souza Neto.

Olavo Mauricio de Souza Neto

Pesquisador responsável pelo projeto

Glenda Agra

Pesquisador responsável pelo projeto

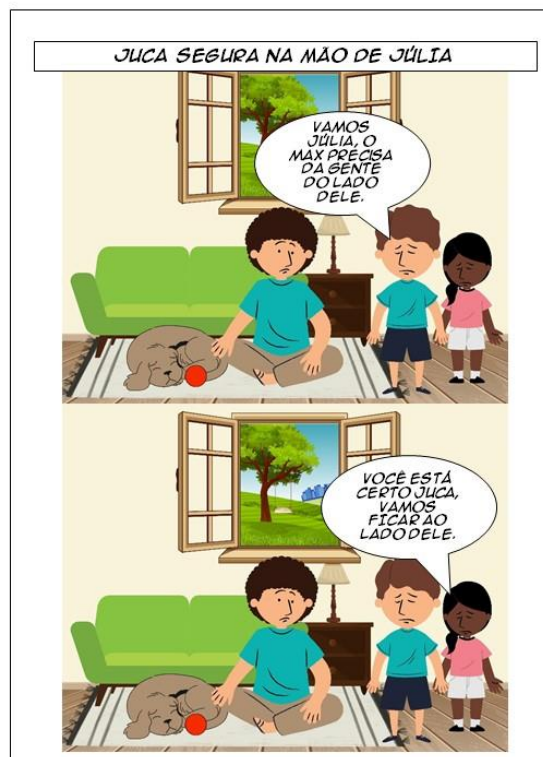
Glenda Agra

Siape 1841058

APÊNDICE D – HISTÓRIA EM QUADRINHOS - VERSÃO ORIGINAL







GUTO TAMBÉM CHAMA SOFIA E TODOS VÃO DE CARRO AO VETERINÁRIO. AS CRIANÇAS ESTÃO ANSIOSAS E COM MEDO.

SOFIA, CHAMEI OS MENINOS PARA IRMOS AO VETERINÁRIO COM O MAX, VAMOS?

CLARO GUTO, VAMOS!

GUTO ESTACIONA O CARRO NA FRENTE DA CLÍNICA. TODOS ESTÃO PREOCUPADOS. JUCA SEGURA MAX CUIDADOSAMENTE.



BOA TARDE DRA ELIZA,

OI GUTO! BOA TARDE! O QUE ACONTECEU COM O NOSSO AMIGUINHO?

DRA ELIZA, MAX NÃO COMEU RAÇÃO, NÃO BEBEU ÁGUA, E QUANDO EU PEGUEI NELE, ELE DEU UM GRITINHO DE DOR. ALÉM DISSO, PASSOU A MANHÃ TODA DEITADO E TRISTE.



JUCA ENTREGA MAX À DRA ELIZA COM CUIDADO.



VOU FAZER UM EXAME PARA SABER O QUE O MAX TEM. VOCÊS PODEM ESPERAR AQUI NA SALA.



ALGUM TEMPO DEPOIS...

DRA ELIZA VOLTA À SALA, MOSTRA O EXAME E CONVERSA COM GUTO, SOFIA, JUCA E JÚLIA. MAX ESTÁ NOS BRAÇOS DE SOFIA.



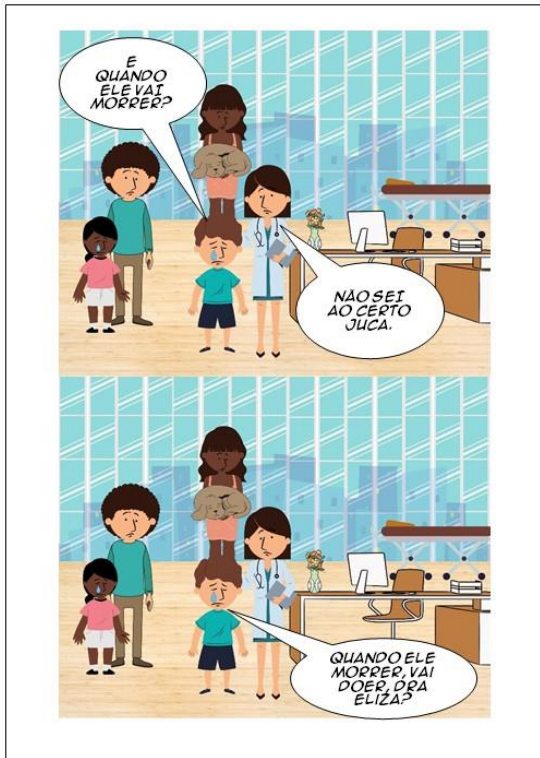
MAX APRESENTA UMA DOENÇA E INFELIZMENTE, NÃO TEM CURA. EU SINTO MUITO.

ELE VAI MORRER?

DRA ELIZA PASSA A MÃO NA CABEÇA DE JUCA, ACOLHENDO-O.



VAI SIM JUCA, EU SINTO MUITO.



JUCA E JÚLIA CHORAM, GUTO OS CONSOLA. SOFIA SEGURA MAX. TODOS FICAM TRISTES COM A NOTÍCIA.



NAQUELA NOITE, JUCA E JÚLIA COLOCARAM A CAMINHA DE MAX NO QUARTO DELES E FIZERAM MUITO CARINHO EM MAX.



ALGUNS DIAS DEPOIS...



JUCA E JÚLIA VIRAM QUE MAX FICAVA MAIS FRAQUINHO.

CERTO DIA, QUANDO ACORDARAM, JUCA E JÚLIA VIRAM QUE MAX NÃO ACORDOU MAIS. CHAMARAM POR ELE, MEXERAM E ELE NÃO REAGIU. OS DOIS COMEÇARAM A CHORAR.



GUTO E SOFIA VIRAM OS FILHOS CHORANDO, SE APROXIMAM E CONVERSAM.



SOFIA FICA ATRÁS DE GUTO APOIANDO O MARIDO. GUTO, JUCA E JÚLIA SENTAM NO CHÃO.



NÃO, JÚLIA. QUANDO ALGUÉM MORRE, NÃO VIVE DE NOVO. O IMPORTANTE É QUE MAX FOI MUITO AMADO.







NA SEMANA SEGUINTE, SOFIA PENDURA NA PAREDE UM QUADRO COM A FOTO DE MAX SEGURANDO A BOLINHA VERMELHA COM A BOCA, E DIZ PARA OS FILHOS:



DIAS DEPOIS...

MAX FOI UM GRANDE AMIGO E MESMO NÃO ESTANDO FISICAMENTE AQUI, ELE SEMPRE ESTARÁ NO CORAÇÃO DA GENTE!



JÚLIA SONHA COM MAX BRINCANDO NO JARDIM, COM SUA BOLINHA E ELE ESTAVA MUITO FELIZ.

NA MANHÃ SEGUINTE...



PAPAI! MAMAE! SONHEI COM O MAX! ELE ESTAVA NO JARDIM E ESTAVA MUITO FELIZ! ESTAVA CORRENDO PARA TODO LADO COMO SEMPRE FAZIA QUANDO ESTAVA COM A GENTE! E BRINCAVA COM SUA BOLINHA!



QUE BOM MINHA FILHA! O MAX ESTARÁ SEMPRE EM NOSSOS CORAÇÕES!

NO OUTRO DIA, ANDRÉ E RITA, QUE SÃO AMIGUINHOS DE JUCA E JÚLIA, SE ENCONTRAM NO PARQUINHO. ELES PERCEBEM QUE JUCA E JÚLIA ESTAVAM TRISTES.



O QUE ACONTECEU POR QUE VOCÊS ESTÃO TRISTES?

NOSSO CACHORRINHO MORREU E ESTAMOS SENTINDO MUITA FALTA DELE.



EU TINHA UM SATINHO E ELE TAMBÉM MORREU. ELE ESTAVA SEM VELHINHO. EU CHOREI MUITO E SENTI MUITA SAUDADE DELE. IMAGINO COMO VOCÊS ESTÃO SE SENTINDO.



ANDRÉ PEGA NA MÃO DE JUCA E RITA CONSOLA JÚLIA. JUCA E JÚLIA SE SENTEM MELHOR POR FALAREM SOBRE A SAUDADE QUE SENTEM DE MAX.



MESES DEPOIS, GUTO E SOFIA LEVAM JUCA E JÚLIA AO PARQUINHO. ELES BRINCAM COM OUTRAS CRIANÇAS E COM OUTROS ANIMAIS.



NO FINALZINHO DA TARDE, AO RETORNAREM PARA CASA, JÚLIA E JUCA VIRAM UMA GATINHA SOZINHA PERTO DE UM BALDE DE LIXO.

JUCA SE APROXIMOU DA GATINHA



OI GATINHA! COMO VOCÊ É LINDA! SÓ ESTÁ SUJINHA.



PAPAI, A GATINHA ESTÁ SOZINHA E TODA SUJINHA. DEVE ESTAR COM FOME TAMBÉM. PODEMOS LEVAR ELA PARA CASA?

GUTO CONVERSA COM SOFIA E AMBOS DECIDEM ADOTAR A PEQUENA GATINHA.



SIM, PODEMOS LEVÁ-LÁ.

JUCA E JÚLIA FICAM MUITO FELIZES.

AO CHEGAR EM CASA, GUTO, JUCA E JÚLIA DÃO BANHO NA GATINHA.



QUAL É O NOME QUE VOCÊS ESCOLHERAM PARA ELA?

LILI, PAPAI.



SOFIA PREPARA UMA TIGELA COM LEITE MORNO PARA ALIMENTAR A PEQUENA LILI.



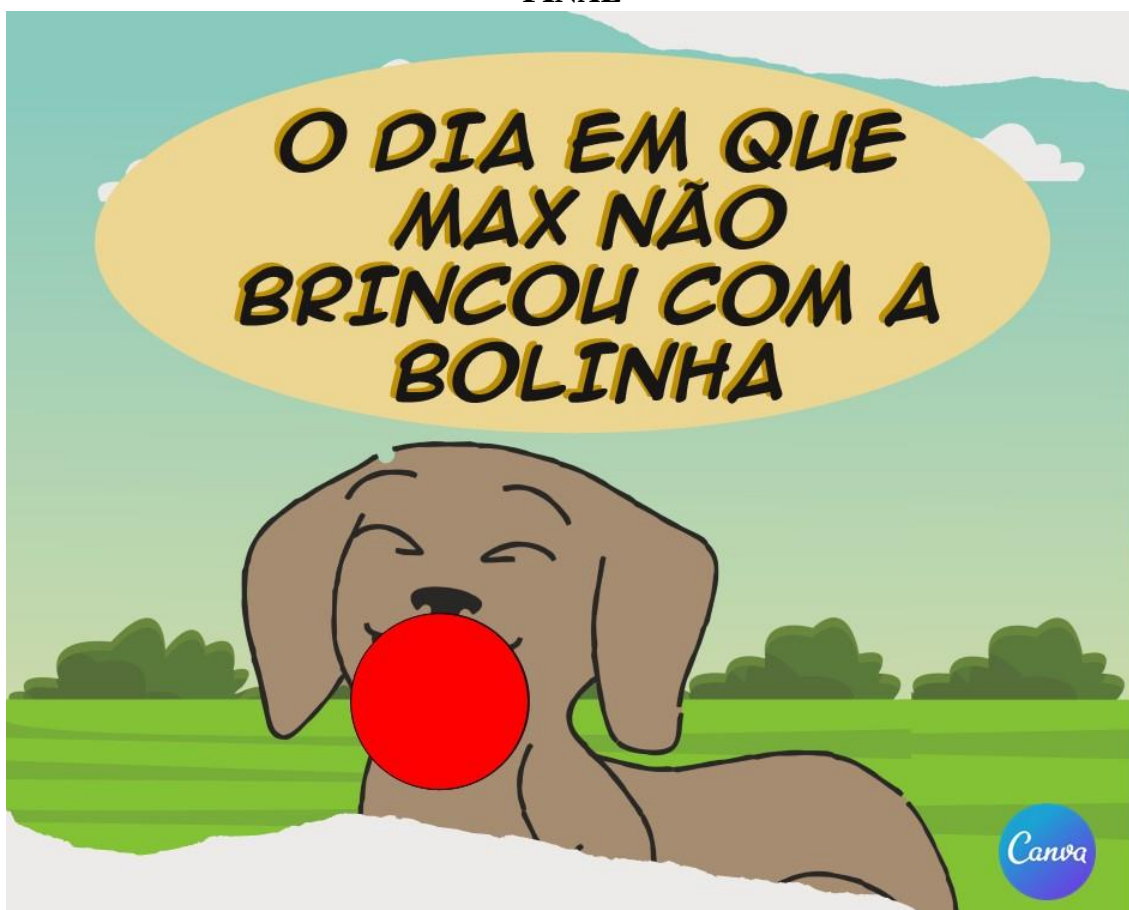
JUCA E JÚLIA DIVERTEM-SE BRINCANDO COM LILI, JOGANDO A BOLINHA VERMELHA PARA ELA PESAR.



JUCA E JÚLIA ESTAVAM MUITO CONTENTES. APESAR DE NÃO SER OUTRO CACHORRO, TAMBÉM ERA DIVERTIDO BRINCAR COM UMA GATINHA. MAX SEMPRE TERIA UM LUGAR ESPECIAL NO CORAÇÃO DE JUCA E JÚLIA, MAS ELES PODIAM FAZER NOVAS AMIZADES, COMO LILI.

FIM

APÊNDICE E – HISTÓRIA EM QUADRINHOS - VERSÃO
FINAL



S729d Souza Neto, Olavo Mauricio de.

O dia em que Max não brincou com a bolinha. / Olavo Mauricio de Souza Neto. - Cuité, 2022.

47 f.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Enfermagem). Formato de História em Quadrinhos. - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, 2022.

"Autores: Olavo Mauricio de Souza Neto; Glenda Agra".

1. Voilção. 2. Auto-ajuda. 3. Enfermagem - cuidado. 4. Enfermagem - morte - enfrentamento. 5. Morte - impacto - crianças. 6. Morte - explicação - história em quadrinhos. 7. Morte - história em quadrinhos - enfermagem. 8. Morte - profissionais da saúde - ferramenta de enfrentamento. 9. Morte - pais - ferramenta de enfrentamento. I. Souza Neto, Olavo Mauricio de. II. Agra, Glenda. III. Título.

CDU 159.947(043)(084.11)

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO BIBLIOTECÁRIO Msc. Jesiel Ferreira Gomes - CRB-15/256

AGRADECIMENTOS

AO NÚCLEO DE ESTUDOS E PESQUISA EM CUIDADOS PALIATIVOS (NECUP) POR PROPORCIONAR E INCENTIVAR ESTUDOS E PESQUISAS NA ÁREA DE CUIDADOS PALIATIVOS E TANATOLOGIA.

AOS JUÍZES POR TEREM ACEITO PARTICIPAR DA AVALIAÇÃO DESSA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ).

ÀS CRIANÇAS, PAIS E MÃES POR TEREM ACEITO PARTICIPAR DA AVALIAÇÃO PRÉVIA DESSA HQ.

A TODOS QUE DIRETA OU INDIRETAMENTE, CONTRIBUÍRAM PARA A CONSTRUÇÃO DESSA HQ.

APRESENTAÇÃO

O BICHINHO DE ESTIMAÇÃO MORREU! E AGORA? COMO CONTAR PARA A CRIANÇA?

SABEMOS QUE A MORTE DE UM PET É UM MOMENTO DELICADO, QUE MEXE COM AS EMOÇÕES DOS ADULTOS E DAS CRIANÇAS, NO ENTANTO, EVITAR O ASSUNTO OU MENTIR PARA AS CRIANÇAS NÃO É O CAMINHO.

PRECISAMOS BUSCAR FORMAS DE CONVERSAR COM AS CRIANÇAS DANDO ESPAÇO PARA QUE ELAS TAMBÉM POSSAM EXPRESSAR SEUS SENTIMENTOS E CONSIGAM ELABORAR A PERDA.

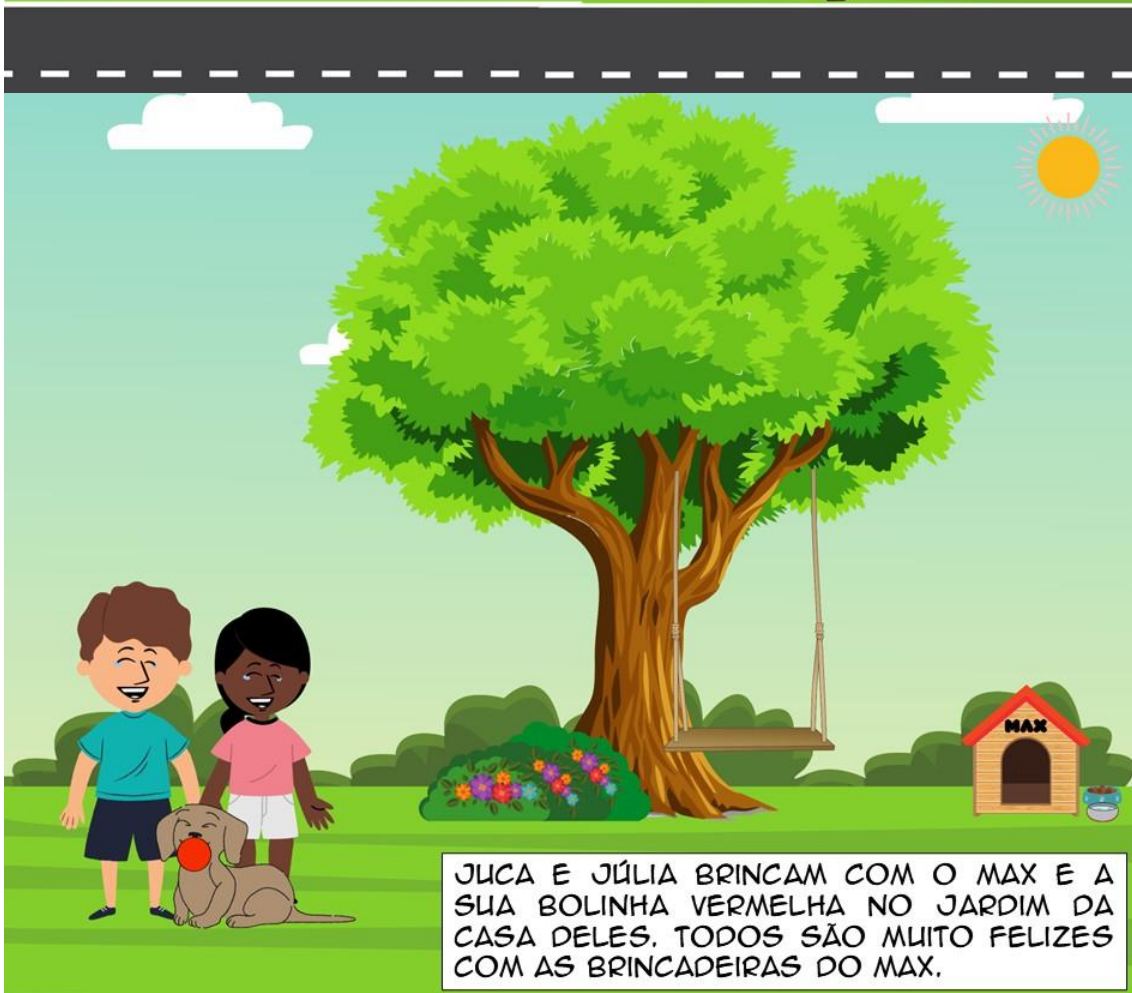
O DIA EM QUE MAX NÃO BRINCOU COM A BOLINHA É UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ), FRUTO DE UM TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC), QUE FOI CONSTRUÍDO COM MUITO ZELO.

ESSA HQ PODE SER UMA FERRAMENTA PARA OS PAIS, RESPONSÁVEIS, PROFESSORES E PROFISSIONAIS DA SAÚDE CONVERSAREM COM AS CRIANÇAS SOBRE A MORTE, AJUDANDO-AS NA ELABORAÇÃO DO LUTO.

ESPERAMOS QUE GOSTEM DA HISTÓRIA DO PEQUENO MAX, E QUE COMPREENDAM A IMPORTÂNCIA DE EXPLICAR DE FORMA CLARA A MORTE PARA OS PEQUENOS.

VAMOS CONTAR A HISTÓRIA DE MAX QUE É O CACHORRO DE ESTIMAÇÃO DE JUCA E JÚLIA, FILHOS DE GUTO E SOFIA. TODOS ADORAM BRINCAR COM MAX E SUA BOLINHA VERMELHA...

MAX É UM CACHORRINHO MUITO ALEGRE E BRINCALHÃO E GOSTA DE BRINCAR COM SUA BOLINHA VERMELHA.



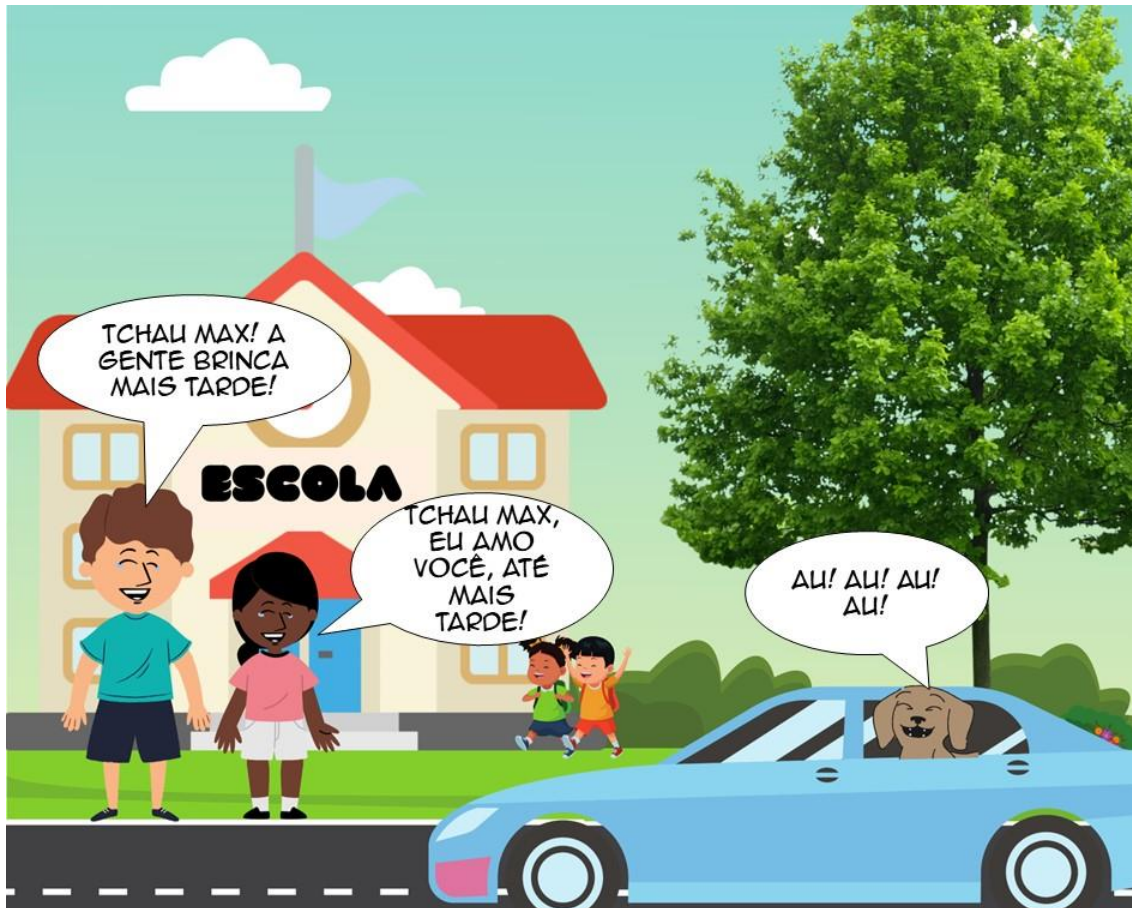
JUCA E JÚLIA BRINCAM COM O MAX E A SUA BOLINHA VERMELHA NO JARDIM DA CASA DELES. TODOS SÃO MUITO FELIZES COM AS BRINCADEIRAS DO MAX.

DEPOIS DE PASSAREM O DIA BRINCANDO,
MAX DORME NO QUARTO COM JUCA E
JÚLIA.

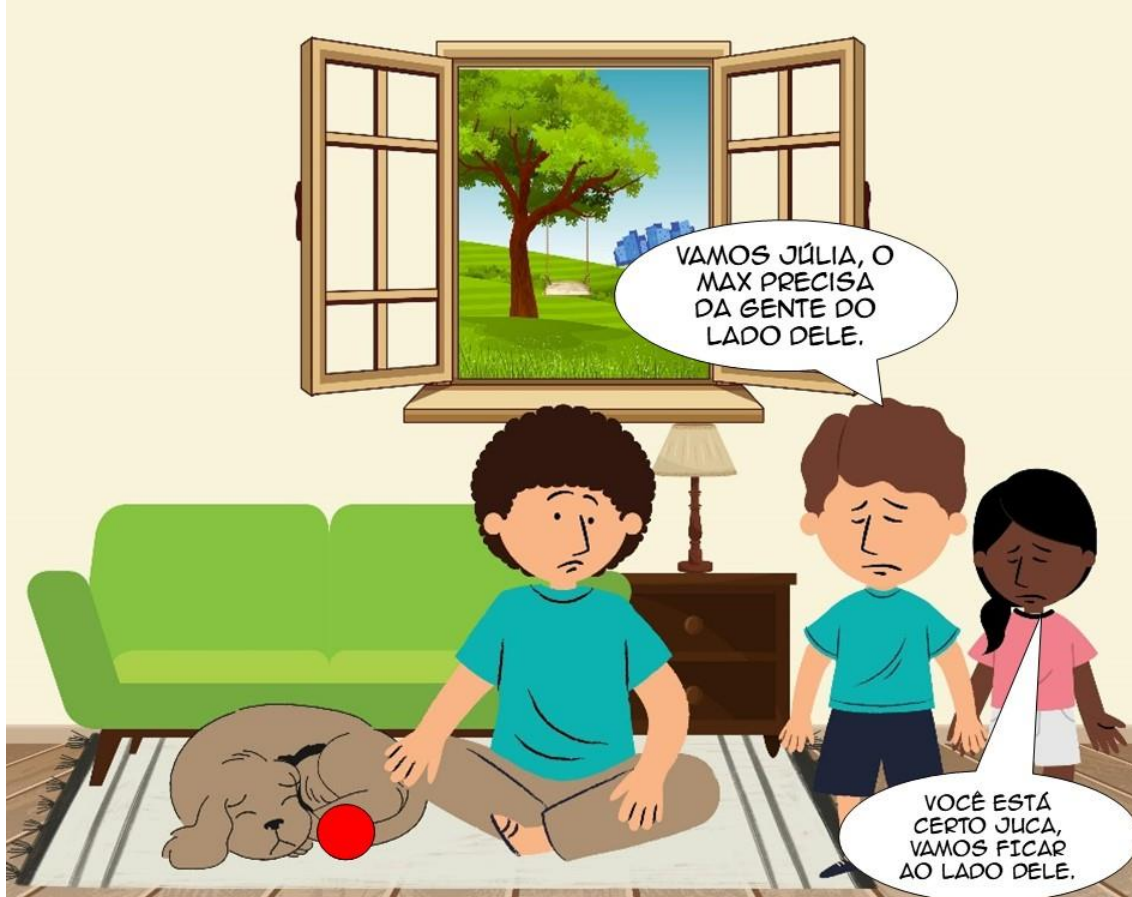


AO AMANHECER, TODOS OS DIAS, MAX ACORDA
JUCA E JÚLIA PARA ACOMPANHÁ-LOS ATÉ A
ESCOLA.



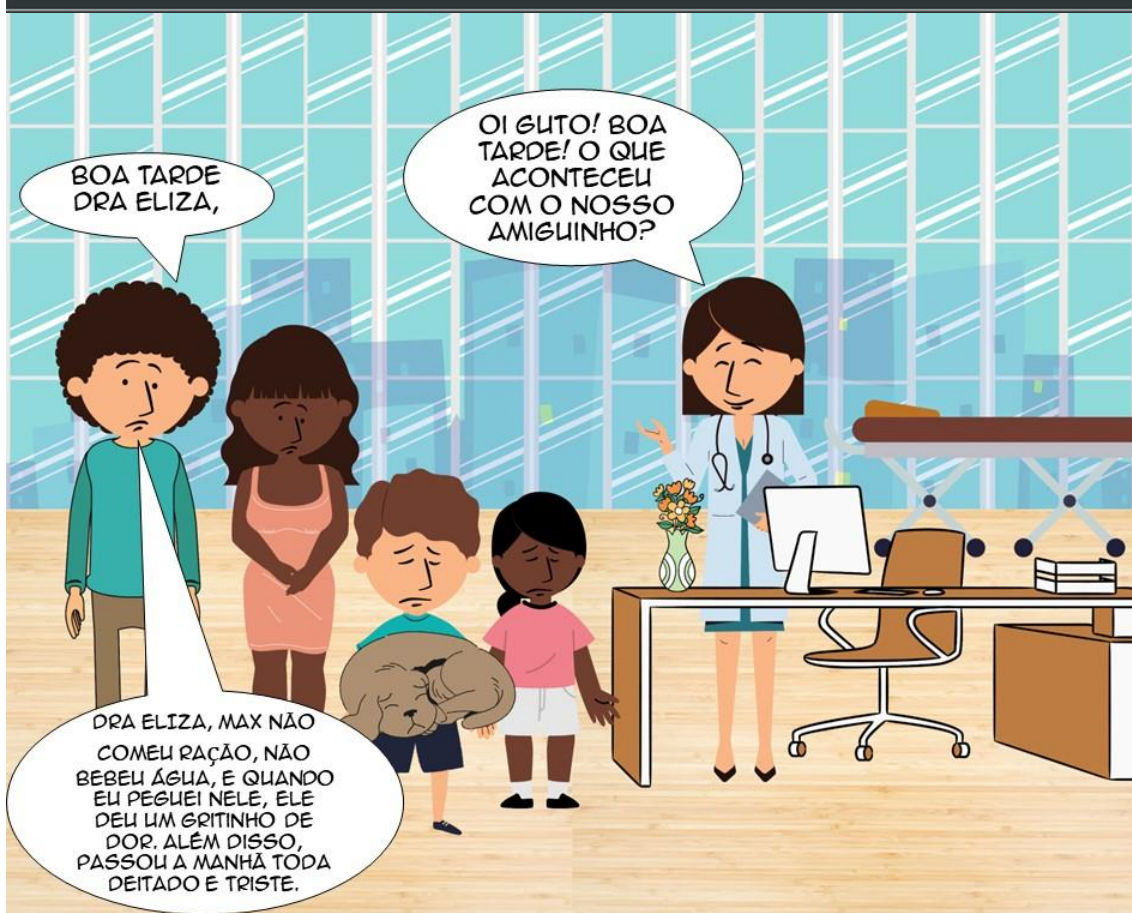




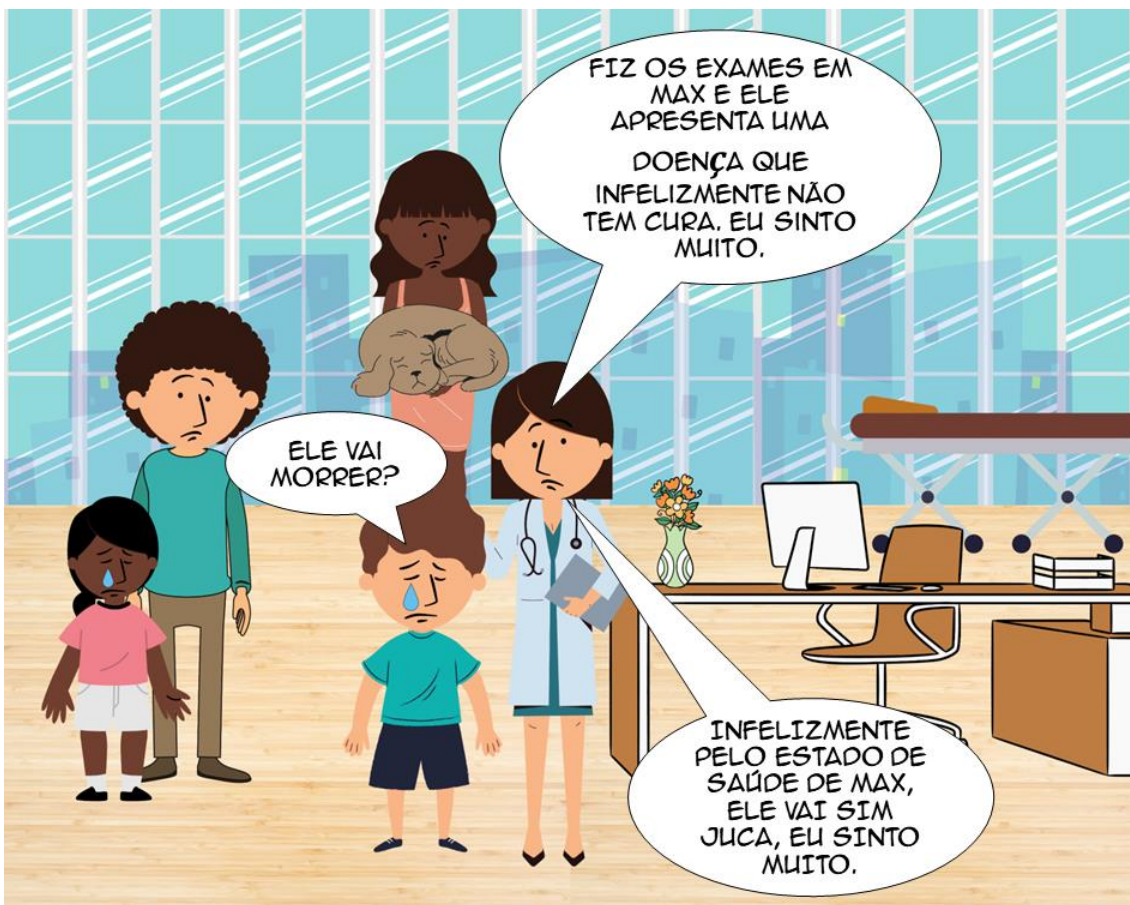




GLUTO ESTACIONA O CARRO NA FRENTE DA CLÍNICA. TODOS ESTÃO PREOCUPADOS. JUCA SEGURA MAX CUIDADOSAMENTE.













CERTO DIA, QUANDO ACORDARAM, JUCA E JÚLIA VIRAM QUE MAX NÃO ACORDOU MAIS. CHAMARAM POR ELE, MEXERAM E ELE NÃO REAGIU. OS DOIS COMEÇARAM A CHORAR.



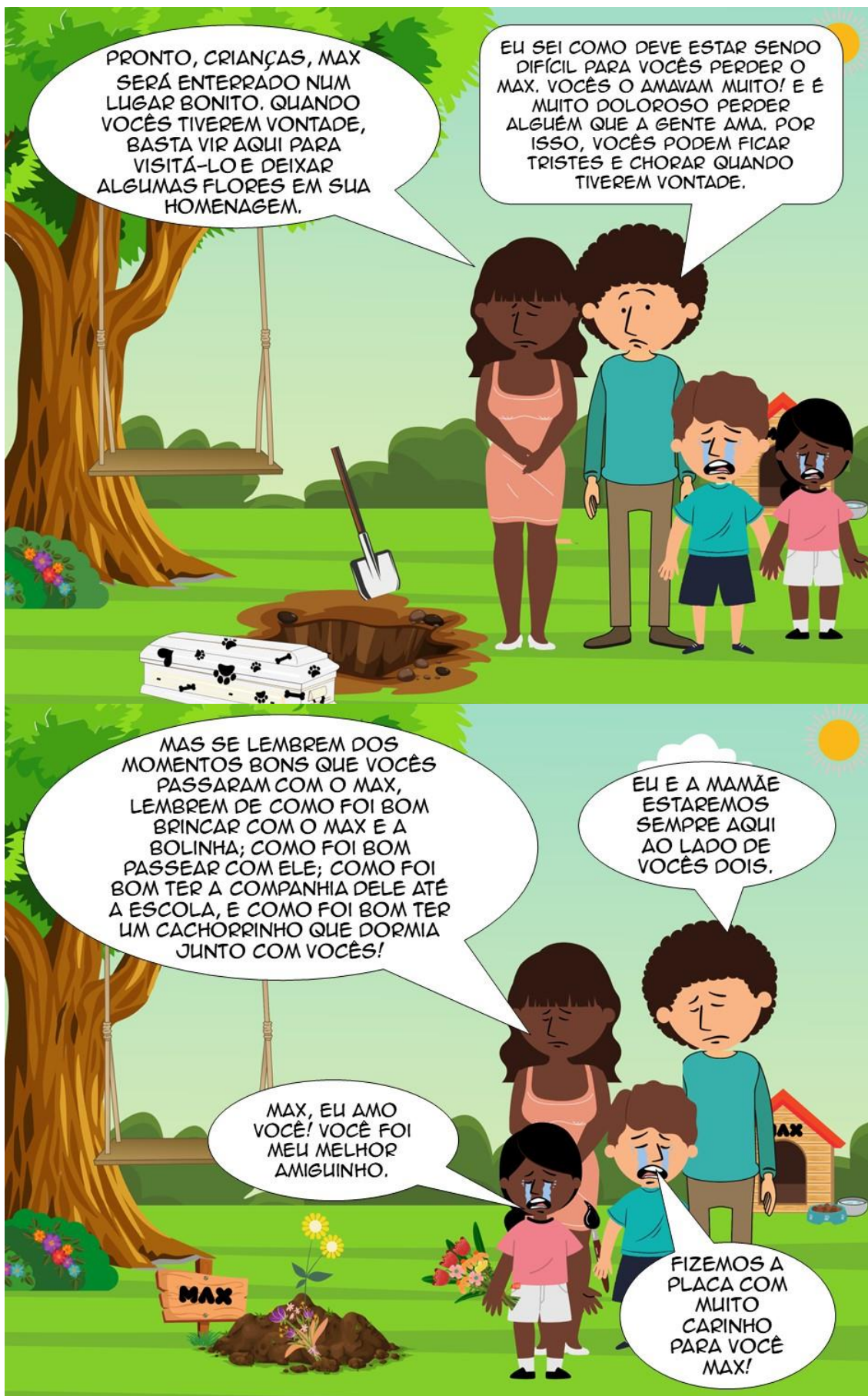
GLTO E SOFIA VIRAM OS FILHOS CHORANDO, SE APROXIMAM E CONVERSAM.











DIAS DEPOIS...



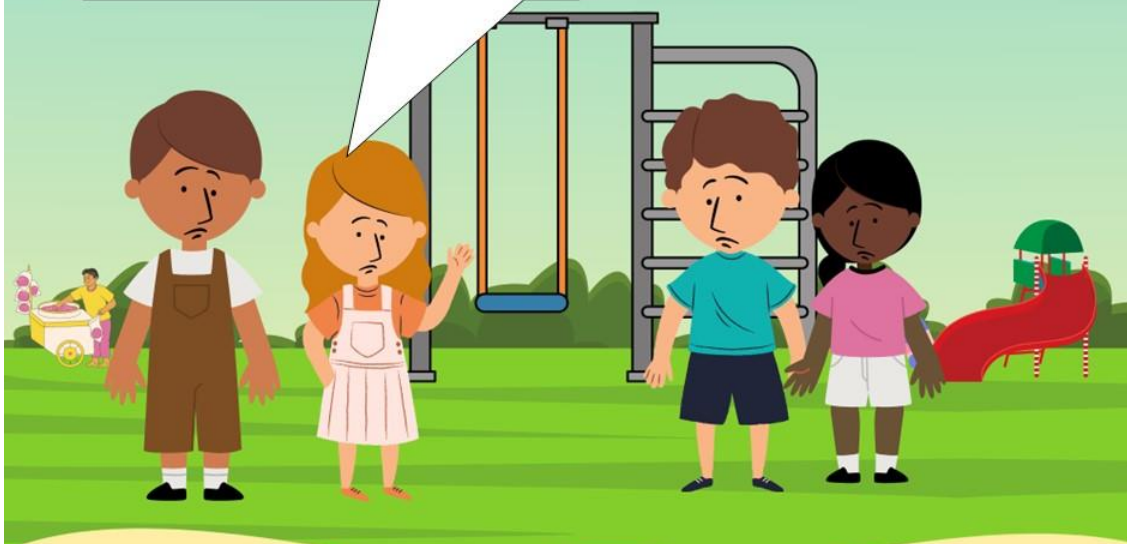


NO OUTRO DIA, ANDRÉ E RITA, QUE SÃO AMIGUINHOS DE JUCA E JÚLIA, SE ENCONTRAM NO PARQUINHO. ELES PERCEBEM QUE JUCA E JÚLIA ESTAVAM TRISTES.



EU TINHA UMA GATINHA E ELA TAMBÉM MORREU. ELA ESTAVA BEM VELHINHA. EU CHOREI MUITO E SENTI MUITA SAUDADE DELA. MAS O QUE REALMENTE IMPORTA SÃO AS LEMBRANÇAS QUE TENHO DA MINHA GATINHA LILI, E O QUANTO ELA FOI FELIZ COMIGO, BRINCÁVAMOS TODO DIA QUANDO CHEGAVA DA ESCOLINHA, ELA AMAVA ME LAMBER.

IMAGINO COMO VOCÊS ESTÃO SE SENTINDO, REALMENTE É MUITO DIFÍCIL, MAS LEMBREM DOS MOMENTOS FELIZES COM O CACHORRINHO DE VOCÊS, ISSO QUE REALMENTE IMPORTA.



ANDRÉ PEGA NA MÃO DE JUCA E RITA CONSOLA JÚLIA. JUCA E JÚLIA SE SENTEM MELHOR POR FALAREM SOBRE A SAUDADE QUE SENTEM DE MAX.

OBRIGADO RITA POR FALAR, DEVE TER SIDO DIFÍCIL PARA VOCÊ PERDER SUA GATINHA, MAS COMO A MAMÃE E O PAPAÍ FALARAM, TUDO QUE É VIVO UM DIA VAI MORRER, O QUE IMPORTA SÃO AS LEMBRANÇAS QUE TEMOS DE QUEM AMAMOS, COMO VOCÊ FALOU.



MESES DEPOIS...

GUTO E SOFIA LEVAM JUCA E JÚLIA AO PARQUINHO. ELES BRINCARAM COM OUTRAS CRIANÇAS E COM OUTROS ANIMAIS. JUCA E JÚLIA ESTAVAM MUITO CONTENTES. APESAR DE NÃO TEREM MAIS O MAX ALI COM ELES FISICAMENTE, MAX SEMPRE TERIA UM LUGAR ESPECIAL NO CORAÇÃO DE JUCA E JÚLIA, MAS ELES PODIAM FAZER NOVAS AMIZADES, E BRINCAR COM OUTROS ANIMAIS.



FIM

PERSONAGENS



Olá, eu sou o Guto, pai de Júlia e Juca e minha esposa se chama Sofia. Sou um homem branco, de cabelos crespos e de cor castanho escuro.

Olá pessoal, eu sou a Sofia, mãe da Júlia e do Juca, meu marido é o Guto. Sou uma mulher negra, de cabelos ondulados e de cor castanho escuro



Oi turma, eu sou o Juca, filho do Guto e da Sofia. Tenho uma irmã que se chama Júlia. Sou uma criança branca, de 7 anos, de cabelos ondulados, de cor castanho claro.

Oi gente, eu sou a Júlia, filha do Guto e da Sofia e irmã do Juca. Eu sou uma criança negra, de 6 anos e tenho cabelos ondulados, de cor preto.





Eu sou a Dr^a Eliza, sou médica veterinária, amo cuidar dos bichinhos de estimação. Sou uma mulher branca, de cabelo curto e de cor castanho escuro.

Olá, sou André, amiguinho de Juca e Júlia, e também da Rita, gosto muito de encontrar com eles e brincar no parquinho. Tenho cabelos de cor castanho claro e sou pardo.

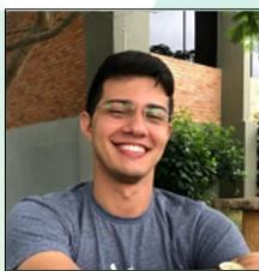


Olá, sou Rita, amiguinha de Juca, Júlia e André. Juntos nos divertimos muito. Sou uma menina branca de cabelos longos e loiros.

Esse é o Max, cachorrinho de Juca e Júlia. Ele tem cor marrom e adora brincar com sua bolinha vermelha.



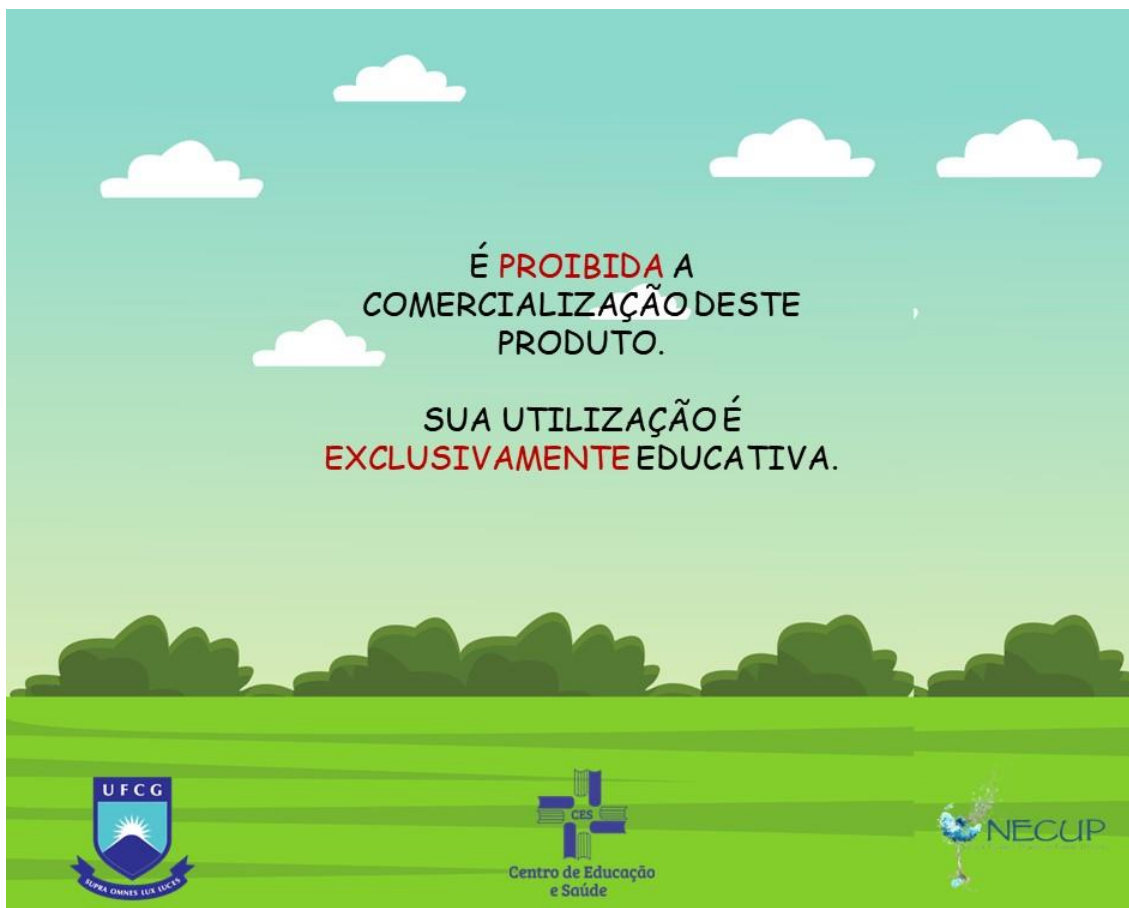
AUTORES



Olavo Mauricio de Souza Neto - Graduando do Curso de Bacharelado em Enfermagem Pela Universidade Federal de Campina Grande/UFCG - Centro De Educação E Saúde/CES - Campus Cuité/PB

Glenda Agra, Psicóloga, Enfermeira. Especialista em Cuidados Paliativos. Doula da Morte. Em formação em Tanatologia pela Fundação Elisabeth Kubler-Ross Internacional. Professora Adjunta do Curso de Bacharelado em Enfermagem do Centro de Educação de Saúde/CES da Universidade Federal de Campina Grande/UFCG.





APÊNDICE F – INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO

Parte I - Identificação dos juízes especialistas

Escolaridade: _____

Idade: _____

Área de formação: _____ Tempo de formação: _____

Função/cargo na Instituição: _____ Tempo de trabalho: _____

Titulação:

() Especialização - Concluído () Em andamento ()

() Mestrado - Concluído () Em andamento ()

() Doutorado - Concluído () Em andamento ()

Especificar área: _____

Parte II- Instruções:

Leia minuciosamente da HQ. Em seguida analise o material educativo utilizando esse formulário para marcar com um X os números que estão após cada afirmação. Dê sua opinião de acordo com a opção que melhor represente o ponto de vista sobre cada critério abaixo: Valoração:

- (1) – Item irrelevante e não representativo;
- (2) – Item necessita de revisão para ser representativo;
- (3) – Item relevante ou representativo;
- (4) – Item extremamente representativo

Para as opções “Não relevante ou não representativo”, “Item necessita de grande revisão” e “Item necessita de pequena revisão”, justifique no espaço de “sugestões” o motivo pelo qual assim considerou o item do aspecto avaliado da HQ.

1. OBJETIVOS - Referem-se aos propósitos, metas ou fins que se deseja atingir com a utilização da HQ educativa.

Objetivos	Relevância/Representatividade			
1.1 As informações/conteúdos estão coerentes com as necessidades cotidianas de crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4
1.2. As informações/conteúdos são importantes para a educação para a morte de crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4
1.3. As informações/conteúdos convidam e/ou instigam à reflexões e dúvidas das crianças com idade entre 5 e 9 anos frente à morte e processo de morte e morrer	1	2	3	4
1.4. Pode ser disseminado no meio acadêmico-científico	1	2	3	4

Sugestões: _____

2. ESTRUTURA E APRESENTAÇÃO – Refere-se a forma de apresentar as explicações sobre a morte. Isto inclui sua organização geral, estrutura, estratégia de apresentação, coerência e formatação.

Estrutura e apresentação	Relevância/Representatividade			
2.1 A HQ é apropriada para crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4
2.2 As mensagens estão apresentadas de maneira clara e objetiva	1	2	3	4
2.3 As mensagens estão cientificamente coerentes	1	2	3	4
2.4 O material está apropriado ao nível cultural de crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4
2.5 Há uma sequência lógica do conteúdo	1	2	3	4
2.6 As informações estão bem estruturadas em concordância e ortografia	1	2	3	4
2.7 O estilo de redação corresponde ao nível de conhecimento do seu público alvo	1	2	3	4
2.8 As informações da capa, contracapa, sumário, agradecimentos e/ou apresentação são coerentes	1	2	3	4
2.9 As ilustrações são expressivas e suficientes	1	2	3	4
2.10 O tamanho do título e dos tópicos estão abrangentes	1	2	3	4
2.11 O número de páginas está adequado	1	2	3	4

Sugestões: _____

3. RELEVÂNCIA – Refere-se as características que avalia o grau de significação do material educativo apresentado

Relevância	Relevante/ Representativo			
3.1 O tema retrata aspectos-chave que devem ser reforçados	1	2	3	4
3.2 A HQ propõe a construção do conhecimento	1	2	3	4
3.3 O material aborda assuntos necessários para o saber na área de educação para a morte envolvendo crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4
3.4 A HQ está adequada para ser usada por crianças com idade entre 5 e 9 anos	1	2	3	4

Sugestões: _____

ANEXO A – PARECER DA PLATAFORMA BRASIL

CENTRO DE EDUCAÇÃO E
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE - CES/UFCG



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: ERA UMA VEZ A MORTE: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE A MORTE

Pesquisador: Glenda Agra

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 52658221.7.0000.0154

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.177.755

Apresentação do Projeto:

Os pesquisadores apresentam estudo com o objetivo de construir e validar uma história em quadrinhos sobre a comunicação de morte para crianças com idade entre 5 e 9 anos. A tecnologia educativa será elaborada com a intenção de disponibilizar um recurso adequado, relevante, de fácil compreensão, boa apresentação, acessível e de aplicabilidade na aquisição de conhecimentos sobre a morte como processo natural da vida para crianças escolares. Trata-se de uma pesquisa metodológica, de desenvolvimento tecnológico, com abordagem quantitativa, que será realizada em três etapas, a saber: 1) revisão de literatura; 2) construção da tecnologia educativa e 3) validação do material por juízes (meses de abril e junho de 2022). Para a última etapa, o cenário da pesquisa será o ambiente virtual, sendo assim, serão feitas buscas na plataforma lattes e posteriormente será utilizado o procedimento de bola de neve para busca de juízes especialistas, sendo critérios de inclusão:

Ser doutor ou mestre; Ter, no mínimo, dois anos de trabalho com crianças; Ter publicação na área de Tanatologia e/ou Cuidados Paliativos; Ter experiência na elaboração/avaliação de tecnologias educacionais; Ter experiência como docente; Ter experiência na construção de tecnologias; Ter experiência na diagramação de histórias em quadrinhos. E como critério de exclusão: não desejar participar da pesquisa. Os mesmos receberão um convite para a participação da pesquisa, um formulário sobre os dados profissionais e acadêmicos dos juízes, o Termo de Consentimento Livre

Endereço: Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de
Bairro: DISTRITO DE MELO **CEP:** 58.175-000
UF: PB **Município:** CUITE
Telefone: (83)3372-1835 **E-mail:** cep.ces.ufcg@gmail.com

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE - CES/UEFG**



Continuação do Parecer: 5.177.755

e Esclarecido (TCLE), a história em quadrinho digital e o instrumento de avaliação para validação de conteúdo, por meio do correio eletrônico. A análise dos dados ocorrerá por meio dos seguintes testes estatísticos: Índice Kappa (K), para verificar o grau de concordância e consistência entre os juízes em relação à permanência ou não dos itens da história em quadrinho. Como critério de aceitação, será estabelecida a concordância igual ou superior a 0,80 entre os juízes, que apresenta nível quase perfeito. Também será utilizado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC), para verificar a validade aparente, ou seja, a qualidade da concordância e do conteúdo dos itens na concepção dos juízes, aceitando-se os valores acima de 0,90 para os itens da medida.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo primário: Os pesquisadores apresentam como objetivo primário “construir uma história em quadrinhos sobre morte para crianças de 5 a 9 anos”.

E como objetivos secundários “validar uma história em quadrinhos sobre morte para crianças de 5 a 9 anos”.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

No corpo do projeto (método)/ preenchimento na plataforma brasil/Termo de Consentimento Livre Esclarecido constam como riscos da pesquisa em ambiente virtual: “Os riscos que a pesquisa oferecerá são mínimos e estão relacionados ao constrangimento pela exposição de informações pessoais.

Como forma de mitigar tais riscos, os pesquisadores apontam: “Para diminuir esse risco, o(a) senhor(a) responderá ao formulário individualmente, sendo, ainda, garantida, a saída da pesquisa, a qualquer momento, sem prejuízo algum”, sendo esta uma forma de mitigação dos riscos associados ao processo digital de coleta de dados (item 1.2.1 do OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS).

Apontam ainda que “os dados ficarão armazenados em uma pasta, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço informado anteriormente, pelo período de mínimo 5 anos”, sendo estes procedimentos para garantir a segurança na transferência e guarda dos dados (item 3. do OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS).

Destacam que “o instrumento tem questões obrigatórias, mas caso não queira responder, ficarei à vontade”, como forma de garantir ao participante o direito de não responder qualquer questão no

Endereço: Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de
Bairro: DISTRITO DE MELO **CEP:** 58.175-000
UF: PB **Município:** CUITE
Telefone: (83)3372-1835 **E-mail:** cep.ces.ufcg@gmail.com

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE - CES/UFMG**



Continuação do Parecer: 5.177.755

formulário de coleta (item 2.2.1 do OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS).

Os pesquisadores asseguram que “Fica garantido o recebimento de uma via do TCLE, com todas as páginas rubricadas e aposição de assinatura eletrônica na última página, pelo pesquisador responsável; e recomendação de guardar a cópia do TCLE” e “Ficam garantidas o ressarcimento e a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial e que as despesas serão cobertas pelo pesquisador responsável”

Como benefícios os pesquisadores evidenciam que “a tecnologia de história em quadrinhos validada pode trazer contribuições significativas para o campo da educação para a morte e da saúde, sobretudo, para área dos cuidados paliativos no tocante à comunicação de notícias difíceis para crianças, contribuindo também para a sensibilização dos profissionais de enfermagem para adoção de práticas humanizadas”.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pesquisa relevante, pois acredita-se que a tecnologia de história em quadrinhos validada pode trazer contribuições significativas para o campo da educação e da saúde, sobretudo, para área dos cuidados paliativos no tocante à comunicação de notícias difíceis para crianças, contribuindo também para a sensibilização dos profissionais de enfermagem para adoção de práticas humanizadas. Esses aspectos contribuem para a qualidade dos serviços de educação e saúde, além de aperfeiçoarem as relações entre o profissional (professor e/ou o profissional de saúde), a criança e os genitores.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

A pesquisadora inseriu os seguintes documentos:

- a) Projeto de pesquisa detalhado;
- b) Carta convite para os juízes especialistas;
- c) Formulário para seleção dos juízes;
- d) Instrumento utilizado para validação de conteúdo;
- e) Cronograma com coleta de dados prevista para abril e junho de 2022;
- f) Orçamento detalhado;
- g) Folha de rosto devidamente assinada e carimbada;
- h) Termo de Consentimento Livre e Esclarecido;

Endereço: Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de
Bairro: DISTRITO DE MELO **CEP:** 58.175-000
UF: PB **Município:** CUITE
Telefone: (83)3372-1835 **E-mail:** cep.ces.ufcg@gmail.com

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE - CES/UEFG**



Continuação do Parecer: 5.177.755

- i) Termo de Compromisso dos Pesquisadores;
j) Termo de Anuência Institucional assinado e carimbado pelo diretor do CES/UEFG.

Recomendações:

Aponta-se como recomendação: detalhar no projeto como será feita a retirada do participante da pesquisa, caso ele assim o deseje (item 4.2. do OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS).

Recomenda-se também elaborar o relatório final após a conclusão do projeto e inserir na plataforma para acompanhamento por este Comitê.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após leitura do projeto e análise dos documentos apresentados, conclui-se que não existem inadequações éticas para o início da pesquisa, estando o mesmo APROVADO.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1829601.pdf	18/10/2021 16:16:37		Aceito
Outros	Termo_de_anuencia_institucional_tcc_olavo_ces.pdf	18/10/2021 16:16:12	Glenda Agra	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_de_tcc_olavo.pdf	02/10/2021 11:58:19	Glenda Agra	Aceito
Outros	Carta_convite_e_instrumentos_para_coleta_de_dados_tcc_olavo_mauricio_de_souza_netto.pdf	02/10/2021 11:56:56	Glenda Agra	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Tcle_tcc_olavo_mauricio_de_souza_netto.pdf	02/10/2021 11:56:11	Glenda Agra	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto_tcc_olavo.pdf	02/10/2021 11:34:16	Glenda Agra	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_de_compromisso_dos_pesquisadores_tcc_olavomauriciosouzanetoassinado_pelos_pesquisadores.pdf	23/09/2021 10:33:55	Glenda Agra	Aceito
Orçamento	Orcamento_tcc_olavo.pdf	23/09/2021 10:31:54	Glenda Agra	Aceito

Endereço: Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de
Bairro: DISTRITO DE MELO **CEP:** 58.175-000
UF: PB **Município:** CUITE
Telefone: (83)3372-1835 **E-mail:** cep.ces.ufcg@gmail.com

CENTRO DE EDUCAÇÃO E
SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE - CES/UFMG



Continuação do Parecer: 5.177.755

Cronograma	Cronograma_tcc_olavo.pdf	23/09/2021 10:28:54	Glenda Agra	Aceito
------------	--------------------------	------------------------	-------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CUITE, 19 de Dezembro de 2021

Assinado por:

Glaucia Verissimo Faheina Martins
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Profª. Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Sítio Olho D'Água da Bica, Bloco: Central de Laboratórios de
Bairro: DISTRITO DE MELO **CEP:** 58.175-000
UF: PB **Município:** CUITE
Telefone: (83)3372-1835 **E-mail:** cep.ces.ufcg@gmail.com

ANEXO B – FICHA CATALOGRÁFICA DA HQ

S729d Souza Neto, Olavo Mauricio de.

O dia em que Max não brincou com a bolinha. / Olavo Mauricio de Souza Neto. - Cuité, 2022.

47 f.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Enfermagem). Formato de História em Quadrinhos. - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, 2022.

"Autores: Olavo Mauricio de Souza Neto; Glenda Agra".

1. Voilção. 2. Auto-ajuda. 3. Enfermagem - cuidado. 4. Enfermagem - morte - enfrentamento. 5. Morte - impacto - crianças. 6. Morte - explicação - história em quadrinhos. 7. Morte - história em quadrinhos - enfermagem. 8. Morte - profissionais da saúde - ferramenta de enfrentamento. 9. Morte - pais - ferramenta de enfrentamento. I. Souza Neto, Olavo Mauricio de. II. Agra, Glenda. III. Título.

CDU 159.947(043)(084.11)

**ANEXO C – ROTEIRO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E
CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS.**

Título da História: O dia que Max não brincou com a bolinha.

Autores: Olavo Mauricio de Souza Neto e Glenda Agra

Ilustração: (Canva®) – Olavo Mauricio de Souza Neto e Luís Gustavo Gomes da Silva

Diagramação: Olavo Mauricio de Souza Neto e Luís Gustavo Gomes da Silva

ELENCO

Nomes dos personagens	Características físicas dos personagens
Pai = Guto	Homem branco, rosto oval, cabelo crespo, olhos castanhos, corpo cheio, estatura alta. Veste: calça jeans, blusa branca de botões e tênis. Usa relógio prateado.
Mãe = Sofia	Mulher negra, rosto oval, cabelo ondulado, olhos verdes, corpo magro, estatura mediana. Veste um vestido azul claro e uma sandália branca. Usa brincos pequenos (bolinha dourada).
Filho mais velho (7 anos) = Juca	Menino pardo, rosto oval, olhos verdes, cabelo crespo, corpo magro, estatura normal para idade. Veste bermuda marrom, camisa cor de laranja e tênis. Usa boné marrom claro.
Filha mais nova (5 anos) = Júlia	Menina negra, rosto oval, olhos castanhos, cabelo ondulado, corpo magro, estatura normal para idade. Veste vestido rosa claro estampado de flores pequenas, sandália azul clara. Usa brincos pequenos (bolinha dourada).
Cachorro (filhote) = Max	Raça: Vira latas / Cor: marrom
Veterinária = Dra. Eliza	Mulher branca, cabelos pretos, olhos castanhos, estatura mediana. Está vestida com um jaleco branco, usa óculos de grau de cor preta. Por baixo do jaleco, uma blusa verde e uma calça jeans, sapato preto fechado. Usa brincos pequenos (bolinhas douradas), o cabelo é preso (rabo de cavalo). Relógio dourado e um estetoscópio ao redor do pescoço.
Amiguinho 1 (8 anos) = André	Menino pardo, rosto oval, olhos pretos, cabelo liso, corpo cheio, estatura normal para idade. Veste bermuda verde, camisa branca, tênis.
Amiguinha 2 (6 anos) = Rita	Menina branca, rosto oval, olhos azuis, cabelo cacheado, corpo magro, estatura normal para idade. Veste vestido vermelho claro espantado com borboletas. Brincos pequenos (bolinha dourada).
Gatinha (filhote) = Lili	Sem raça / Cor: Branco com bege

ENREDO:

Vamos contar a história de Max que é o cachorro de estimação de Juca e Júlia, filhos de Guto e Sofia. Todos adoram brincar com Max e sua bolinha vermelha...

Max é um cachorrinho muito alegre e brincalhão e gosta de brincar com sua bolinha vermelha.

Juca e Júlia brincam com o Max e a sua bolinha vermelha no jardim da casa deles. Todos são muito felizes com as brincadeiras do Max.

Depois de passarem o dia brincando, Max dorme no quarto com Juca e Júlia.

Ao amanhecer, todos os dias, Max acorda Juca e Júlia para acompanhá-los até a escola.

DIÁLOGOS:

Juca: Tchau Max! A gente brinca mais tarde!

Júlia: Tchau Max! Eu amo você, até mais tarde!

Max: Au! Au! Au! Au!

Certo dia...

Júlia: Juca, o que aconteceu com o Max?

Juca: Não sei Júlia, nunca vi ele assim. Vamos falar para o papai e para a mamãe.

Júlia: Papai, mamãe, o Max está triste e muito estranho! Hoje ele não comeu, não tomou água, não brincou com a bolinha, está deitado e triste.

Guto: Vou olhar filha.

Guto: O que foi Max, o que aconteceu?

Max: Grrrrr! Grrrrr!

CENA: Ao tocar em Max, Guto viu que ele fez um grunhido de dor.

Guto: Juca e Júlia, temos que levar o Max ao veterinário. Vocês querem vir comigo?

Júlia: Papai, vão dar injeção em Max? Não quero ver ele chorando.

Guto: Não sei Júlia, só vamos saber quando chegarmos na clínica, mas se for preciso para que o Max fique melhor, filha, é importante que ele tome.

CENA: Juca segura na mão de Júlia e fala: Vamos Júlia, o Max precisa da gente do lado dele.

Júlia: Você está certo Juca, vamos ficar ao lado dele.

CENA: Guto estaciona o carro na frente da clínica. Todos estão preocupados. Juca segura Max cuidadosamente.

CENA: Todos estão na sala da veterinária. Na sala da médica, tem uma maca para avaliação dos cachorros.

Guto: Boa tarde Dra Eliza,

Dra Eliza: Oi Guto! Boa tarde! o que aconteceu com o nosso amiguinho?

Guto: Dra Eliza, Max não comeu ração, não bebeu água, e quando eu peguei nele, ele deu um gritinho de dor. Além disso, passou a manhã toda deitado e triste.

CENA: Juca entrega Max à Dra Eliza.

Dra Eliza: Vou fazer um exame para saber o que o Max tem. Vocês podem esperar na aqui na sala.

CENA: Algum tempo depois... Introduzir balões de pensamentos com a seguintes frases:

Guto: Espero que não seja nada grave com o Max...

Sofia: Como será que os meninos irão reagir se o pior acontecer...

Júlia: Só quero que ele fique bem logo.

Juca: O que será que está acontecendo com o Max?

CENA: Dra Eliza Volta À sala, mostra o exame e conversa com Guto, Sofia, Juca e Júlia. Max está nos braços de Sofia.

Dra Eliza: Fiz os exames em Max, e ele apresenta uma doença que infelizmente não tem cura. Eu sinto muito.

Juca: Ele vai morrer?

CENA: Dra Eliza Passa a mão na cabeça de Juca, acolhendo-o.

Dra Eliza: Infelizmente pelo estado de saúde de Max, ele vai sim Juca, eu sinto muito.

Juca: E quando ele vai morrer?

Dra Eliza: Não sei ao certo Juca.

Juca: Quando ele morrer, vai doer, Dra. Eliza?

Dra Eliza: Não, Juca! Eu vou passar os remédios para que o Max não sinta nenhuma dor.

Juca: E o que a gente vai fazer agora?

Dra Eliza: Agora, vocês vão levar Max para casa e dar muito carinho e amor a ele. É muito importante para o Max ficar quietinho e receber o carinho de vocês. Além disso, também é importante para o Max a convivência com vocês em casa, isso irá aliviar seu sofrimento está bem?

CENA: Guto deixa Max na caminha dele e lhe faz um carinho. Júlia e Juca compreendem a situação, mas continuam tristes.

ALGUNS DIAS DEPOIS...

CENA: Juca e Júlia viram que Max ficava mais fraquinho.

CENA: Juca e Júlia queriam brincar, mas o Max só queria ficar deitado.

CENA: Certo dia, quando acordaram, Juca e Júlia viram que Max não acordou mais. Chamaram por ele, mexeram e ele não reagiu. Os dois começaram a chorar.

Júlia chorando: Por favor Max, acorde! Acorde! Não morra!

CENA: Guto e Sofia viram os filhos chorando, se aproximam e conversam.

Guto: Júlia, minha filha, Max não vai mais acordar!

Júlia: Papai, o Max não pode viver de novo?

CENA: Sofia fica atrás de Juca apoiando o filho. Guto, fica atrás de Júlia apoiando a filha.

Guto: Não, Júlia. Quando alguém morre, não vive de novo. O importante é que Max foi muito amado.

Júlia: Max não merecia morrer, porque ele era um bom cachorro. Ele morreu por culpa minha?

CENA: Guto se senta no chão do quarto com os meninos, e Sofia fica atrás de Guto em posição de apoio.

Guto: Júlia, minha filha, eu sei que você está triste, mas o Max não morreu por culpa sua! Ele estava muito doente. E a doença dele não tinha cura, minha filha.

Júlia: Eu não queria que o Max morresse nunca. Ele era o meu melhor amiguinho. Por que ele morreu?

Guto: Minha filha, tudo que é vivo morre um dia: uma flor, uma plantinha, um peixinho, um cachorrinho e as pessoas também.

Júlia: E por que as pessoas morrem?

Guto: As pessoas morrem porque o corpo deixou de funcionar. E deixou de funcionar por causa de uma doença, como a de Max, ou porque estão velhinhas ou porque ocorre algum acidente grave.

Juca: E agora, o que nós vamos fazer com Max?

Sofia: Nós vamos encontrar um lugar no jardim para enterrar Max. O corpinho dele precisa de um lugar para ficar agora...

Júlia: Enterrar? E como é que ele vai respirar embaixo da terra, mamãe?

Sofia: Júlia, quando os bichinhos morrem, eles não respiram mais. Isso também acontece com as pessoas.

Júlia: E se ele sentir fome e sede? Como é que ele vai fazer? E o frio? Ele vai ficar com frio do lado de fora, mamãe!

Sofia: Júlia, quando os bichinhos morrem, eles também não sentem fome e nem sede; também não sentem frio e nem calor!

Júlia: Mas mamãe, a gente vai enterrar Max e ele vai ficar sozinho lá fora. Ele não gostava de ficar sozinho. Ele vai ficar muito triste!

Sofia: Júlia, Max também não ficará triste. Isso tudo acontece porque o corpo parou de funcionar.

Júlia: Tudo bem mamãe, então vamos enterrar ele debaixo da árvore.

CENA: Guto faz um buraco perto da árvore do jardim.

Sofia: Pronto, crianças, Max será enterrado num lugar bonito. Quando vocês tiverem vontade, basta vir aqui para visitá-lo e deixar algumas flores em sua homenagem.

CENA: Guto coloca Max dentro do buraco e depois enterra. Coloca uma plaquinha com o seu nome e pediu para Juca confeccionar a placa e Júlia colocar flores no pequeno túmulo. Guto e Sofia consolam os filhos, que choram ao se despedirem de Max.

Guto: Eu sei como deve estar sendo difícil para vocês perder o Max. Vocês o amavam muito! E é muito doloroso perder alguém que a gente ama. Por isso, vocês podem ficar tristes e chorar quando tiverem vontade.

Sofia: Mas se lembrem dos momentos bons que vocês passaram com o Max, lembrem de como foi bom brincar com o Max e a bolinha; como foi bom passear com ele; como foi bom ter a companhia dele até a escola, e como foi bom ter um cachorrinho que dormia junto com vocês!

Guto: Eu e a mamãe estaremos sempre aqui ao lado de vocês dois.

Júlia: Max, eu amo você! Você foi meu melhor amiguinho.

Juca: Fizemos a placa com muito carinho para você Max!

CENA: Dias depois, Sofia pendura na parede um quadro com a foto de Max segurando a bolinha vermelha com a boca, e diz para os filhos:

Sofia: Max foi um grande amigo e mesmo não estando fisicamente aqui, ele sempre estará no coração da gente!

CENA: Júlia sonha com Max brincando no jardim, com sua bolinha e ele estava muito feliz.

Na manhã seguinte:

Júlia: Papai! Mamãe! Sonhei com o Max! Ele estava no jardim e estava muito feliz! Estava correndo para todo lado como sempre fazia quando estava com a gente! E brincava com sua bolinha!

Guto: Que bom minha filha! O Max estará sempre em nossos corações!

CENA: No outro dia, André e Rita, que são amiguinhos de Juca e Júlia, se encontram no parquinho. Eles percebem que Juca e Júlia estavam tristes.

André (amiguinho 1): O que aconteceu? Por que vocês estão tristes?

Juca: Nosso cachorrinho morreu. E estamos sentindo muita falta dele.

Rita (amiguinho 2): Eu tinha uma gatinha e ela também morreu. Ela estava bem velhinha. Eu chorei muito e senti muita saudade dela. Mas o que realmente importa são as lembranças que tenho da minha gatinha Lili, e o quanto ela foi feliz comigo, brincávamos todo dia quando chegava da escolinha, ela amava me lambar. Imagino como vocês estão se sentindo, realmente é muito difícil, mas lembrem dos momentos felizes com o cachorrinho de vocês, isso que realmente importa.

CENA: André pega na mão de Juca e Rita consola Júlia. Juca e Júlia se sentem melhor por falarem sobre a saudade que sentem de Max.

Júlia: Obrigado Rita por falar, deve ter sido difícil para você perder sua gatinha, mas como a mamãe e o papai falaram, tudo que é vivo um dia vai morrer, o que importa são as lembranças que temos de quem amamos, como você falou.

MESES DEPOIS...

CENA: Guto e Sofia levam Juca e Júlia ao parquinho. Eles brincaram com outras crianças e com outros animais. Juca e Júlia estavam muito contentes. Apesar de não terem mais o Max ali com eles fisicamente, Max sempre teria um lugar especial no coração de Juca e Júlia, mas eles podiam fazer novas amizades, e brincar com outros animais.

FIM.