

Design de personagem para a promoção da saúde do trabalhador: um estudo voltado às quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão**Character design for the promotion of workers' health: a study focused on babassu nutcrackers in the state of Maranhão**

DOI:10.34117/bjdv6n5-649

Recebimento dos originais: 20/04/2020

Aceitação para publicação: 31/05/2020

Ana Claudia Corrêa Bittencourt SodréMSC, Mestra em Design
Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), Brasil
E-mail: sodreac@gmail.com**Rita de Cássia Oliveira da Costa Mattos**PHD, Doutora em Biologia Celular e Molecular
Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), Brasil
E-mail: rcocmattos@gmail.com**Marcos Balster Fiore Correia**PHD, Doutor e Mestre em Design
Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Brasil
E-mail: marcos.b.fiore.correia@gmail.com**Tatiana Lassance Proença**Especialização em MBA-Marketing
Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), Brasil
E-mail: tlassance@gmail.com**RESUMO**

É preciso desenvolver novas estratégias de Saúde do Trabalhador a fim de acelerar o processo de prevenção dos agravos relacionados com o trabalho. Para tanto, é imprescindível fomentar intervenções sobre os processos produtivos danosos à saúde e sobre o ambiente nos territórios, informando os trabalhadores a respeito de medidas de proteção individual e coletiva, de modo a capacitá-los para o uso de ferramentas de prevenção. A esse respeito, identificou-se a necessidade de promover o desenvolvimento de um canal eficaz de comunicação com as trabalhadoras quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão, fato que motivou a realização do presente estudo. Para atender a esta carência, escolheu-se como método o *Design Thinking*, o qual foi empregado na criação de personagens, com a finalidade de transmitir informações técnico-científicas essenciais para a promoção da saúde e para a prevenção dos agravos causados pelo trabalho caracteristicamente árduo e repetitivo realizado por esta classe de trabalhadoras. E assim, inspirada nas figuras de barro e na literatura de cordel, tão comuns à arte popular brasileira, foram criados o argumento geral e o *concept art* das personagens, Zefa Quebra Coco e sua filha Moça. A ideia é usar as personagens em cordéis, cartilhas, campanhas publicitárias e infográficos, além de transformá-las em bonecas de pano para ajudar a mostrar às quebradeiras de coco, as posturas na execução do trabalho que prejudicam a saúde, assim como, as que ajudam a preservá-la.

Palavras-chave: Design de Personagens, Saúde do Trabalhador, Quebradeiras de coco do Maranhão

ABSTRACT

New strategies on Workers' Health need to be developed to accelerate the process of preventing work-related diseases. To this end, it is imperative to promote interventions on productive processes harmful both to health and to the environment, informing workers about individual and collective protection measures, so as to enable them to use prevention tools. In this respect, the need to promote the development of an effective channel of communication with babassu nutcrackers in the State of Maranhão was identified, a fact that motivated the accomplishment of the present study. To meet this need, Design Thinking was chosen as a method in the development of characters with the purpose of transmitting essential technical-scientific information for health promotion and for the prevention of injuries caused by the characteristically arduous and repetitive work done by this class of workers. And so, inspired by the cordel literature and clay figures, so common to Brazilian folk art, the general argument and concept art of the characters Zefa Quebra Coco and her daughter Moça were created. The idea is to use the characters in Brazilian cordéis, booklets, advertising campaigns and infographics, as well as turn them into cloth dolls to help show nutcrackers, postures in the execution of work that are detrimental to health, and those that help to preserve it.

Keywords: Character Design, Worker's Health, Babassu Nutcrackers

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho “*Design de personagem para a promoção da saúde do trabalhador: um estudo voltado às quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão*”, foi desenvolvido por dois setores da Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca - ENSP, da Fundação Oswaldo Cruz - Fiocruz: a Coordenação de Comunicação Institucional da ENSP – CCI e o Programa de Saúde Pública e Meio Ambiente da ENSP e pretende contribuir para desenvolver um canal de comunicação com as trabalhadoras quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão.

A melhoria no cuidado com o trabalhador (diagnóstico, tratamento, prevenção e promoção) é considerado o propósito basilar de uma estratégia de Saúde Pública. E a melhor maneira de se acelerar esse processo é prevenindo os agravos relacionados com o trabalho, informando aos trabalhadores medidas de proteção individual e coletiva, capacitando-os para o uso de ferramentas de prevenção e qualificando-os para que exerçam seu poder crítico e participativo.

Ao optar pela metodologia de *Design Thinking*, ou seja, identificar um problema e propor uma sugestão de solução em forma de um projeto de produto, serviço, processo ou sistema; o presente estudo pretende examinar a necessidade de se pensar em uma nova estratégia de Saúde do Trabalhador que promova melhorias no acesso às ações de promoção em saúde e prevenção de agravos, empregando recursos do *Design*.

Tal fato vai ao encontro dos intuitos dessa pesquisa, cujo objetivo é justamente a utilização de *Design* de Personagem como instrumento de informação para a prevenção dos agravos causados pelo trabalho árduo e repetitivo das quebradeiras do coco babaçu do estado do Maranhão. E com isso, informar essa população sobre medidas de proteção, tais como a prática rotineira de exercícios físicos, mais especificamente aqueles indicados pelo Método McKenzie de fisioterapia; para que tenham papel ativo na sua recuperação.

Assumindo que personagens que integram narrativas transmitem comportamentos exemplares ou repreensíveis, o objetivo desta pesquisa é empregar o *Design* de Personagem como ferramenta de informação para ensinar boas práticas na prevenção de lesões causadas pelo trabalho árduo e repetitivo característico das quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão. Assim, a pesquisa busca apontar respostas para as seguintes questões: O uso de caracteres ajuda a transmitir informações sobre a prevenção de doenças relacionadas às atividades laborais? O desenvolvimento de personagens para esse fim pode criar um canal eficiente de comunicação com essa classe de trabalhadoras? Essa estratégia ajuda a informar essa população sobre medidas de proteção, como o Método de Fisioterapia McKenzie? Quais implicações o propósito de transmitir informações sobre prevenção de saúde traz para o Design de Personagens?

Temas como a palmeira babaçu, o trabalho extrativista do coco babaçu e das quebradeiras de coco, os fenômenos que afetam a saúde dessas mulheres, as formas de prevenção e promoção da sua saúde, as narrativas e o *Design* como ferramenta de auxílio à Ciência e os instrumentos de informação técnico-científicas para melhorar o acesso a essas ações; foram abordados durante esse estudo e serviram de base para alcançar o objetivo desta pesquisa.

Por fim, os dados coletados na revisão de literatura foram empregados no desenho de personagens e narrativas visuais com o objetivo de criar, em termos operacionais, um canal efetivo de comunicação com as quebradeiras de babaçu do estado do Maranhão e estabelecer, em um sentido teórico, uma ponte sólida entre os campos do *Design* e da Saúde dos Trabalhadores.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O babaçu é uma palmeira nativa brasileira, não cultivada, dotada de frutos (cocos) drupáceos com sementes oleaginosas. Os babaçuais cobrem cerca de 196 mil km² do território brasileiro e estão concentrados nos estados do Piauí, Maranhão e Tocantins, na região conhecida como Mata dos Cocais (transição entre Caatinga, Cerrado e Amazônia).

O extrativismo do coco babaçu ocupa um papel importante na economia da agricultura camponesa e é responsável pela subsistência de milhares de famílias. A coleta do coco é um trabalho

Brazilian Journal of Development

realizado sobretudo por mulheres, chamadas de quebradeiras de coco babaçu (Figura 1), na maioria das suas etapas (Barbosa, 2008).

Na maioria das vezes, a quebra do coco é realizada no próprio babaçual. Os cocos são amontoados embaixo de uma palmeira e quebrados pelas trabalhadoras que, sentadas no chão, prendem um machado embaixo da perna, apoiam o coco na lâmina do machado com uma das mãos e com a outra, golpeiam com um porrete de madeira para extrair as amêndoas. Depois de retiradas, as amêndoas são transportadas pelas quebradeiras em cestos (que elas mesmas fabricam chamados de cofos) levados na cabeça ou pendurados nos ombros, pesando aproximadamente 10 kg. Toda a produção e comercialização do óleo e dos outros produtos originados do coco babaçu são feitos a partir do trabalho árduo de extrativismo das quebradeiras de coco.

Figura 1: Quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão.



Foto. Raoni Barbosa

Disponível em: <<http://cidadeverde.com/noticias/207420/quebradeiras-de-coco-lancarao-campanha-babacu-livre-no-piaui>>.

Fazendo uma breve avaliação do trabalho das quebradeiras de coco pode-se identificar a propensão a algumas lesões como: as Lesões por Esforços Repetitivo (LER), ou os Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho (DORT), devido a manutenção de posturas variadas como: a postura de pé e olhando para cima, na hora da coleta do coco nos cachos da palmeira; a postura agachada e olhando para baixo, na coleta do coco no chão; a postura em pé com o cesto cheio de cocos na cabeça; a postura sentada na hora de quebrar o coco, com o tronco e a cabeça inclinados para frente (Vale, 2015).

Tanto a postura em pé transportando o coco e as amêndoas em cestos levados na cabeça ou pendurados nos ombros, pesando aproximadamente 10 kg (Carraza, Ávila & Silva, 2012) e agachada recolhendo os cocos no chão, quanto a permanência por muitas horas na posição sentada

no chão quebrando o coco, podem levar as quebradeiras de coco a sentirem dores nas costas, principalmente na região lombar e também na região do pescoço; além do cansaço nas pernas. A repetição do movimento para quebrar o coco com o porrete, com os braços suspensos e sem apoio, pode levá-las a sentir dores nos ombros e cotovelos (Mourão et al., 2017), e ter lesões por efeitos traumáticos cumulativos, como por exemplo a tendinite, a bursite e a epicondilite que são lesões no cotovelo, entre outras (Moraes & Pequini, 2000).

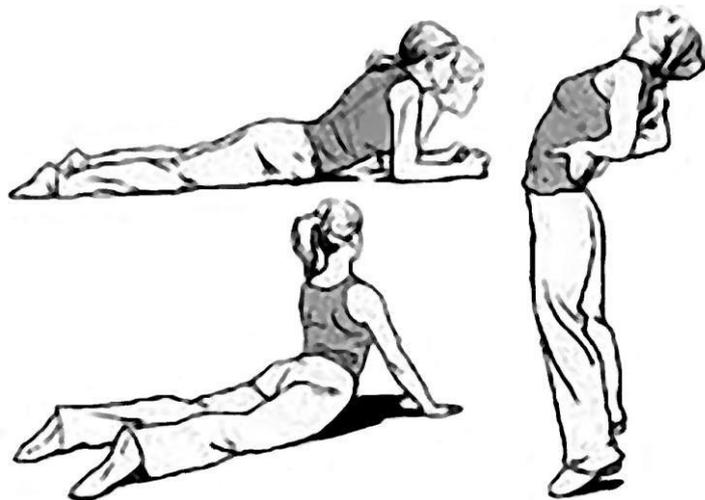
Esses e outros fatores devem ser considerados na hora de se fazer uma reflexão sobre a saúde das quebradeiras de coco. Além das posturas antiergonômicas que levam a problemas osteomusculares; outros agravos à saúde são comuns entre essas trabalhadoras. Pode-se citar a exposição continuada ao sol, associada ao câncer de pele e ao envelhecimento precoce, uma vez que não fazem pausas e não há reposições calórica e hídrica necessárias; a exposição a partículas de coco, fibras, terra, etc.; a exposição a microorganismos que se encontram no solo, como fungos; a exposição a animais peçonhentos encontrados nos babaçuais; e também, as mutilações por instrumentos cortantes de trabalho, como o uso do machado, do porrete, de facas e de descascadores; entre outros (Mourão et al., 2017).

Sendo assim, é de extrema significância desenvolver atividades que possam vir a propiciar aos pacientes com LER/DORT, emancipação e autonomia em relação ao tratamento. Técnicas e formas de controlar ou eliminar a dor e outros sintomas, seja nas crises ou no dia-a-dia; devem ser escolhidas caso a caso, de acordo com a lesão de cada paciente.

Um dos principais procedimentos terapêuticos para tratamento de pacientes com LER/DORT é a Fisioterapia. Sua constante aplicação alivia a dor, relaxa os músculos e possibilita a prevenção de deformidades, proporcionando uma melhora da capacidade funcional (Maeno et al., 2006). Um tipo de fisioterapia que se baseia numa filosofia de envolvimento ativo do paciente, para que este também conquiste sua autonomia e independência, é a chamada Diagnóstico e Terapia Mecânica ou Método McKenzie (Figura 2). Desenvolvido pelo fisioterapeuta neozelandês, Robin McKenzie, esse método consiste na repetição dos movimentos que provocam a dor, até que os tecidos se tornem mais elásticos; e assim tratando e prevenindo dores na coluna, pescoço e extremidades (http://www.mckenzieinstitute.org/brasil/pt_BR/, data de acesso: 13.06.2017). Como a fisioterapia McKenzie é um método não-invasivo, em muitos casos o paciente consegue a cura para o seu problema. Sendo o Método McKenzie um programa de exercícios personalizado e que após treinamento com profissional especializado, pode ser continuado pelo próprio paciente; talvez seja uma boa alternativa para a realização regular de exercícios de alongamento, prevenindo os agravos nas partes do corpo mais exigidas durante o processo de trabalho das quebradeiras de coco

(pescoço, ombros, cotovelos, punhos, mãos, lombar, pernas) e promovendo a saúde dessas trabalhadoras. O que esse estudo propõe é a criação de um personagem que ajude as quebradeiras de coco a memorizar esses exercícios.

Figura 2: Exercícios de alongamento do Método McKenzie.



Disponível em:

<http://www.posturatorino.it/ginnastica_posturale_mckenzie.htm> data de acesso: 13.06.2017.

É importante ressaltar a importância do *Design* nas ações de promoção em saúde e prevenção dos agravos na Saúde do Trabalhador. Essas ações precisam ser informadas aos trabalhadores. E para serem informadas, precisam ser veiculadas por meios materiais (cartilhas, campanhas publicitárias, infográficos). Esses meios materiais precisam transparecer em si a sociedade na qual está inserido e onde é produzido. Precisam compreender valores ideológicos da sociedade que o produz, valendo-se dos aspectos estéticos e funcionais para tanto. Precisam dar conta de diversas questões ao mesmo tempo, incorporar os avanços científicos de sua era, estimular sentidos e induzir a uma forma de pensar. E, principalmente, precisam se aproximar da população envolvida e representar sua cultura. E o *Design* contribui para tal, de maneira considerável e incontestável.

3 METODOLOGIA

Uma vez levantado o referencial teórico acerca da palmeira babaçu, do trabalho de extração dos cocos e das amêndoas, dos impactos deste trabalho na saúde das quebradeiras de coco, dos benefícios do Método McKenzie de fisioterapia para a prevenção de agravos e para a promoção da saúde destas trabalhadoras e da contribuição do *Design* para a construção e implementação prática do conhecimento científico; chegou o momento de apresentar o método construído para enfrentar o problema identificado durante a reflexão teórica: a necessidade de se pensar uma nova estratégia de

Saúde Pública que promova o desenvolvimento de um canal eficaz de comunicação com as trabalhadoras quebradeiras de coco babaçu, do estado do Maranhão. O objetivo do presente trabalho é justamente o de apontar um plano para a criação deste canal de comunicação empregando os recursos do *Design* para a criação de personagens que ajudem a promover a saúde desta comunidade de trabalhadoras.

Partindo do princípio de que a melhoria no cuidado com o trabalhador (diagnóstico, tratamento, prevenção e promoção) é o propósito basilar de uma estratégia de Saúde Pública, chegou-se ao entendimento de que um passo importante para prevenir os agravos e promover a saúde das quebradeiras de coco é o de informar essa população sobre medidas de proteção individual, tais como a prática rotineira de exercícios físicos, mais especificamente aqueles indicados pelo Método McKenzie. Sendo assim, tomou-se como imprescindível o estabelecimento de um fluxo informativo e comunicativo com estas trabalhadoras, que forneça a elas, de forma constante, objetiva e clara, não apenas informações relevantes para a manutenção de sua saúde durante o desempenho do trabalho, como também qualificá-las para que exerçam seu poder crítico e participativo.

Para criar este canal de comunicação, optou-se pela utilização de personagens e narrativas como meio de apresentar e ensinar às quebradeiras de coco babaçu atitudes de proteção à própria saúde. Seguindo os preceitos do *Design Social*, tais personagens e seu universo diegético seriam concebidos a partir de elementos vernaculares da população-alvo, incorporando costumes, tradições e expressões que lhe são próprias. O intuito disso é desenvolver um método em que o conhecimento científico, que pode ser considerado culturalmente estrangeiro a essa população-alvo, seja traduzido para uma forma que lhe seja natural, promovendo uma assimilação mais eficiente das mensagens e conteúdos que se deseja transmitir.

A opção pelo emprego de personagens e narrativas se justifica pelo fato de a arte de contar histórias ser a forma original encontrada e desenvolvida pelos seres humanos de passar adiante conhecimentos e valores éticos. Hayden White (1981), lembra que, etimologicamente, o termo “narrar” chega até nós, através das palavras latinas *gnarus* (tomar conhecimento) e *narrō* (relatar, contar), depois de ter se originado da raiz sânscrita *gña* que significa “conhecer”, o que demonstra que a narrativa é considerada, desde tempos remotos, uma forma de construir e transmitir conhecimentos. Jean François-Lyotard (2006) recupera na contemporaneidade o valor da narrativa como a forma original, natural ou habitual de edificar e passar adiante saberes, reafirmando o papel das histórias na formação do caráter e do espírito humano, através da representação de condutas humanas positivas ou negativas, que levam aos bons ou maus fins.

De fato, a criação e o consumo, de histórias atravessam a produção e a disseminação de conhecimento em diversas culturas. Por exemplo, a cultura grega clássica, base da tradição ocidental, com suas tragédias, comédias e epopeias sempre fizeram uso de narrativas para passar adiante ensinamentos e refletir sobre o mundo. A esse respeito, vale citar Aristóteles (2011) para quem a narrativa é a imitação de uma ação; uma ação executada por agentes (personagens) portadores de caracteres que revelam suas escolhas morais, as quais os levam necessária ou acidentalmente a encontrar a felicidade ou infelicidade. Como, segundo a tradição grega, as narrativas são “imitações da vida”, os espectadores, ao vislumbrarem personagens em ação, são convidados a fazer uma reflexão sobre suas próprias responsabilidades sociais e sobre as consequências de suas atitudes (Aristóteles, 2011). Sem dúvida, tal fato torna o emprego da narrativa pertinente para o caso da propagação de atitudes saudáveis na execução do trabalho das quebradeiras de coco babaçu.

Reforçando o raciocínio anterior, vale acrescentar que a forma primordial de aprendizagem humana é pela imitação do comportamento de seus pares. É a partir da observação das consequências das escolhas morais de seus congêneres que os indivíduos descobrem quais ações produzem efeitos positivos e quais não, passando a imitar os bons comportamentos e a evitar os maus. Sendo assim, não é difícil compreender os personagens como vetores prototípicos do caráter humano. Valendo-se disso, o presente trabalho investe na construção de personagens que apresentem comportamentos modelares e também reprováveis – como por exemplo, praticando exercícios para melhorar a postura e mostrando os efeitos negativos da recusa em fazê-los – para fazer com que o público-alvo do trabalho fique mais suscetível a adotar atitudes que protejam sua saúde.

Isso posto, o presente trabalho faz uma aposta no *Design* de Personagem como recurso para fazer com que campanhas de educação, conscientização, prevenção e promoção na área da Saúde do Trabalhador sejam bem-sucedidas em seu propósito de transmissão de informações. É bem provável que, caso os personagens sejam bem recebidos pelo público-alvo, as pessoas venham a se identificar e estabelecer vínculos emocionais com eles, o que certamente aumenta a assimilação da informação.

Em suma, o trabalho “*Design* de personagem para a promoção da saúde do trabalhador: um estudo voltado às quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão”, pretende contribuir para o desenvolvimento de um canal de comunicação com essa comunidade de trabalhadoras, empregando personagens como estratégia para tornar eficaz a assimilação de informações úteis para o combate aos agravos causados pelas Lesões por Esforços Repetitivo (LER) ou pelos Distúrbios

Osteomusculares Relacionados ao Trabalho (DORT) aos quais elas estão suscetíveis pela natureza de sua ocupação. Ao optar pela criação de um personagem e sua utilização como estratégia de comunicação para incentivar ações de prevenção de agravos e promoção da saúde, o que se propõe é estimular a mudança de comportamento das quebradeiras de coco, com relação a melhoria de sua postura durante seu processo de trabalho. Desse modo, essas mulheres, ao se identificarem com o personagem poderão formar vínculos emocionais aumentando a receptividade das informações e poderão, também, se sensibilizar a praticar os exercícios da técnica McKenzie de fisioterapia, os quais serão devidamente indicados por um profissional especializado.

Para atingir o objetivo delineado pelo presente trabalho, foi estipulado um procedimento diretamente baseado na metodologia do *Design Thinking*, ou seja, a partir do problema previamente identificado (a necessidade de conceber uma estratégia inovadora de Saúde Pública a fim de promover o desenvolvimento de um canal eficaz de comunicação com as trabalhadoras quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão), estabeleceu-se um estado da arte de instrumentos gráficos de informação usados em campanhas de promoção à saúde (cordéis, cartilhas, campanhas publicitárias e infográficos), incluindo aqueles que fazem uso de personagens. Em seguida foram levantadas informações e iconografia (ilustrações, fotografias) pertinentes à realidade social das quebradeiras de coco do Maranhão e à sua cultura regional, a fim de embasar a concepção das personagens a serem utilizadas no projeto.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Laboratório de *Design* de Histórias - LaDeH, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio; é um grupo de estudos que estuda o *Design* de Personagens. Todos os anos o LaDeH organiza uma mostra internacional de personagens chamada PARLA!, que tem como finalidade promover e premiar a atividade inventiva de *Design* de Personagens, selecionando-os, quanto sua originalidade, ineditismo, função narrativa, personalidade e processo de criação. O conceito de design de personagem abrange qualquer veículo, seja ilustração literária, vídeo, animação, game, HQs, anime, *toy art*, avatares de ambientes virtuais, teatro de bonecos, direção de arte para artes cênicas, ou outros veículos quaisquer. O objetivo dessa mostra é justamente expor a contribuição do campo do *Design* para a diversidade de suportes narrativos contemporâneos, incluindo, em alguns casos, o próprio uso original de suportes (como personagens para estampas, novas tecnologias de realidade virtual, etc.) – desde que exista o vínculo do personagem com a função narrativa. A cada ano o PARLA! é realizado com a parceria de alguma universidade estrangeira e propõe um tema. O tema

de 2017 foi: arte popular brasileira/portuguesa; e foi realizado em parceria com o Instituto Politécnico do Cávado e do Ave – IPCA, de Portugal.

Foi então que surgiu a ideia de criar um personagem para a mostra que também contemplasse essa pesquisa com as quebradeiras de coco do estado do Maranhão. O primeiro estudo foi sobre a arte popular brasileira, ou seja, a arte do povo onde a cultura popular é a base dessa arte. Isso levou, entre outras coisas, a visitar o Museu Casa do Pontal (Figura 3), no Rio de Janeiro, já que é considerado o maior e mais significativo museu de arte popular do país. Seu acervo possui cerca de 8.500 peças de 300 artistas brasileiros, produzidas a partir do século XX. Com obras representativas das variadas culturas rurais e urbanas do Brasil, o museu as apresenta tematicamente, abrangendo as atividades cotidianas, festivas, imaginárias e religiosas.

Figura 3: Arte popular Brasileira, *Museu Casa do Pontal* no Rio de Janeiro, 2017.



Fotografia: Ana Claudia Sodré

Após o estudo sobre a arte popular brasileira, houve uma pesquisa através de literatura científica e também através de fotos e vídeos encontrados na internet, sobre as quebradeiras de coco do estado do Maranhão; o universo diegético (que estabelece o universo real na qual se inserem) e o *concept art* (que apresenta suas características visuais: aparência, vestimentas, posturas).

Conforme aprendido no museu, a cerâmica é umas das formas de arte popular e de artesanato mais desenvolvidas no Brasil e pode ser utilitária ou figurativa. Os bonecos de barro reconstituem figuras típicas de regiões do Brasil: cangaceiros, retirantes, vendedores, músicos, rendeiras e representam cenas do universo rural e urbano, do cotidiano, dos rituais e do imaginário da população.

Brazilian Journal of Development

Já o cordel (Figura 4), segundo a Academia Brasileira de Literatura de Cordel é considerado uma manifestação literária da cultura popular tradicional típica do nordeste brasileiro, geralmente feito em versos rimados e que incorpora linguagem e temas populares.

Figura 4: Literatura de Cordel.



Disponível em: <http://www.sergipeturismo.com/literatura-de-cordel-em-sergipe/>

E assim, inspirados nas figuras de barro e na literatura de cordel, tão comuns à arte popular brasileira, foram criados o argumento geral e o *concept art* das personagens, *Zefa Quebra Coco* e sua filha *Moça* (Figura 5), para a participação no PARLA! 2017 e seu emprego nesse estudo.

Figura 5: Zefa Quebra Coco e sua filha Moça, desenho, versão final (2017), autor Marcos Balster; Cordel narrando a história dos personagens (abaixo à esquerda), autores Ana Sodré e Marcos Balster e as personagens como bonecas de pano (abaixo à direita).



Zefa Quebra Coco, a mãe quebradeira de coco, corcunda e maltratada pela vida, trabalha sem parar para pagar os estudos da filha *Moça*, apesar das dores causadas pelo trabalho árduo e repetitivo da coleta do coco babaçu. *Moça*, filha letrada, esbelta e vaidosa, estudou fisioterapia para ajudar a mãe e as outras quebradeiras de coco, a melhorar a postura e prevenir os agravos da profissão.

A ideia é usar as personagens em cartilhas, campanhas publicitárias, infográficos e bonecos (Figura 5) que mostrem as posturas na execução do trabalho que prejudicam a saúde, assim como as que ajudam a preservá-la (daí as diferenças posturais entre as personagens).

Com isso, as típicas figuras de barro que ilustram a vida do trabalhador brasileiro também serão diretamente aproveitadas na transmissão de boas práticas de saúde, tentando fazer com que o saber técnico-científico se torne saber popular (o sentido original da palavra folclore).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa “*Design* de personagem para a promoção da Saúde do trabalhador: um estudo voltado às quebradeiras de coco babaçu do estado do Maranhão”, surgiu da necessidade de se pensar em uma proposta inovadora como estratégia de Saúde Pública que promovesse a melhoria ao acesso às ações de promoção em saúde e prevenção dos agravos causados pelo trabalho árduo e repetitivo das quebradeiras do coco babaçu; empregando recursos do *Design*, como a criação de personagens e o desenvolvimento de materiais gráficos para campanhas publicitárias.

Objetivando alcançar os itens elencados e que eles viessem a gerar as informações que, entendo, ajudariam na resolução do problema desta pesquisa, foi iniciado um estudo para conhecer melhor a realidade cotidiana do trabalho das quebradeiras de coco, os agravos decorrentes e as formas de preveni-los. Constatou-se, assim, que o Método Mckenzie de fisioterapia, sendo um programa de exercícios personalizado e que após treinamento com profissional especializado, pode ser continuado pelo próprio paciente; talvez seu uso com as quebradeiras de coco, seja uma boa alternativa.

Durante esse estudo foi primordial ressaltar que o *Design* é capaz de prover à ciência meios de comprovar sua veracidade, de espalhar os conhecimentos que gera e, acima de tudo, de efetivar seu desígnio de transformar a realidade!

Por fim, um desdobramento natural desta pesquisa será a apresentação das personagens *Zefa Quebra Coco* e sua filha *Moça* para as quebradeiras de coco do estado do Maranhão, em outubro desse ano. A ideia é através de um teatro de bonecos, contar a narrativa criada em formato de Cordel (Figura5), além de mostrar num Cordel impresso, cinco ilustrações de exercícios de alongamento

do Método Mckenzie. E com isso, observar a receptividade das personagens por essa classe de trabalhadoras. Outro desdobramento será a realização de uma oficina de bonecos utilizando o próprio coco babaçu e sua amêndoa. Como o artesanato entre as quebradeiras de coco é uma prática, gerando renda e muitas vezes transformando vidas, serviria também para aproximá-las das personagens criadas e preservar sua identidade cultural.

REFERÊNCIAS

- Aristóteles. (2011). *Poética*. São Paulo: EDIPRO.
- Barbosa, V. O. (2008). Trabalho, conflitos e identidades numa terra de babaçu. *História Social*, 14(15). Campinas.
- Carraza, L. R., Ávila, L. C. C., & Silva, M., L. (2012). Manual Tecnológico de Aproveitamento Integral do Fruto e da Folha do Babaçu. 2ª ed. Brasília – DF: Instituto Sociedade, População e Natureza (ISPN).
- Lytotard, J. F. (2006). A condição pós-moderna. 9ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio.
- McAtamney, L., & Corllet; E. N. (1993) RULA: a survey method for the investigation of work-related upper limb disorders. Nottingham: Institute for Occupational Ergonomics.
- Maeno, M., Salemo, V., Rossi, D. A. G., & Fuller, R. (2006). Protocolos de Atenção Integral à Saúde do Trabalhador de Complexidade Diferenciada. Brasília.
- Moraes A., & Pequini S. M. (2000). Ergodesign para trabalho com terminais informatizados. Rio de Janeiro: 2AB.
- Mourão, I. S. S., Rodrigues, J. P., Ferreira, I. E. A., Silva, A. B. B., & Borbas, L. H. A. P. Descrição do processo de adoecimento das Quebradeiras de Coco Babaçu da Associação Regional das Mulheres Trabalhadoras Rurais do Bico do Papagaio (ASMUBIP-TO). Disponível em: <http://apps.cofen.gov.br/cbcenf/sistemainscricoes/arquivosTrabalhos/I47156.E11.T8656.D7AP.pdf>. Data de acesso: 28.06.2017.
- Vale, S. R. G. A. (2015). Avaliação do perfil das quebradeiras de coco babaçu e de suas condições de trabalho no município de Itapecuru-Mirim/MA. Dissertação de Mestrado. Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca-ENSP/Fiocruz. Saúde Pública e Meio Ambiente.
- White, H. (1981). The value of narrativity in the representation of reality. In: Mitchell, W. J. T. *On narrative*. Chicago: The University of Chicago Press.