

VESPERO; VÍVIAN APARECIDA¹, MAIA; Júlia Carraro², QUEIROZ; Denicia Stefane Rodrigues³, VOLPE;
Maria Júlia Gobbi⁴, SALGUEIRO; Andressa da Costa⁵, BLASCA; Wanderlei Quinhoneiro⁶

RESUMO

Introdução: O Programa de Educação Tutorial em Fonoaudiologia - PET Fonoaudiologia, criado em 2006, busca garantir amplas vivências acadêmicas para seus integrantes, se baseando na tríade universitária: pesquisa, ensino e, o que proporciona a formação completa do graduando. Tais vivências atreladas às tecnologias digitais possibilitam a criação de materiais educativos, que estimulam o conhecimento e aumentam o engajamento dos usuários desses meios, para potencializar o alcance da informação e reciclar as práticas pedagógicas existentes. Além de promover e relacionar a fonoaudiologia aos meios digitais. Apoiado nisso, o grupo PET Fonoaudiologia participou de um projeto de extensão denominado: “Hackathon da saúde, tecnologia e comunicação”, que envolveu diferentes profissionais, como fonoaudiólogos e designers, em um trabalho colaborativo, intensivo e remoto, tendo como objetivo desenvolver soluções inovadoras para problemas relacionados à saúde auditiva e estratégias de comunicação do jovem.

Objetivo: Este trabalho tem como objetivo realizar um relato da experiência no desenvolvimento de um protótipo de jogo relacionado às habilidades auditivas.

Ações: Em dezembro, foram realizados três dias de evento, organizados em grupos, os alunos participaram de oficinas que abordaram os temas: Design Thinking, Scratch Jr., Comunicação e Edição de Vídeos, para o desenvolvimento do desafio. Participaram 20 graduandos em Fonoaudiologia e Direito. Quatro graduandos em Design e dois pós-graduandos auxiliaram os participantes. O desafio proposto foi desenvolver soluções inovadoras, por meio de um game, com a tarefa de elaborar vídeos demonstrando o funcionamento e o processo de criação do produto. A partir dos conteúdos, um dos grupos, composto por quatro integrantes dos diferentes cursos, desenvolveu a prototipação de um game sobre saúde auditiva, com maior enfoque nas habilidades dessa função, utilizando a ferramenta “Scratch Jr.”. A prototipação ocorreu de maneira remota síncrona, através da plataforma “Google meet”. Enquanto um participante compartilhava a tela do aplicativo para a prototipação, os outros contribuíam com ideias.

Resultados: Voltado à saúde auditiva, o game propôs o desenvolvimento da atenção e o treino das habilidades auditivas de detecção, discriminação e reconhecimento, de maneira lúdica e interativa, além de propiciar o rastreio das habilidades auditivas defasadas, de jovens do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Constituído de fases, com diferentes graus de dificuldade, imagens e estímulos sonoros distintos, o jogo teve por objetivo reconhecer o estímulo sonoro apresentado em cada fase. Ao errar, o ruído competitivo e o estímulo sonoro eram repetidos e o jogador poderia escolher outra imagem, que estava presente na tela. Acertando, o jogador avançava de fase.

Conclusão: Ao final, foi possível verificar, que por meio da atividade “Hackathon da saúde, tecnologia e comunicação”, foram proporcionadas: interação e integração da fonoaudiologia com outras áreas; conhecimento a cerca de novas ferramentas; oportunidade de validação das habilidades de solução de problemas; gestão de tempo; trabalho em grupo de maneira remota; criatividade e habilidades sociais de comunicação. Culminando num jogo que age como um rastreador de dificuldades e propicia o treino das habilidades auditivas de maneira rápida, lúdica e acessível, para o cotidiano clínico e domiciliar.

PALAVRAS-CHAVE: PET FONOAUDIOLOGIA, habilidades auditivas, Hackaton da saúde,

¹ Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

² Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

³ Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

⁴ Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

⁵ Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

⁶ Faculdade de Odontologia de Bauru - FOB/USP,

