

Autores: Camila Eduarda Elias Silva; Gabriela de Souza Vaz, Luana de Lima Souza; Maria Telma Caldas Santos; Samara Finamor dos Reis; Wesley Pereira de Oliveira; Mônica de Moura Gonçalves Faria; Patrícia Vieira Salles

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas)

Descritores: Software; Fonoterapia; Sistema Estomatognático.

Introdução

O contexto atual sugere que o uso da tecnologia móvel possa auxiliar o profissional da saúde no diagnóstico e/ou tratamento das doenças. Nos últimos anos a área de pesquisa em saúde móvel, definida como o uso de tecnologias de computação e comunicações móveis em cuidados de saúde tem estado em constante expansão¹.

Objetivo

O objetivo deste trabalho foi desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis a ser usado em terapia fonoaudiológica de motricidade orofacial com crianças.

Métodos

O desenvolvimento do aplicativo foi resultado de um trabalho integrado realizado no Curso de Fonoaudiologia da PUC Minas. O aplicativo foi delineado e disponibilizado na plataforma *Android* para auxiliar o fonoaudiólogo na terapia com crianças, permitindo que elas aprendam sobre a fisiologia das funções estomatognáticas e reconheçam o que é correto e o que não é adequado no desempenho das funções. As funções abordadas são: respiração, mastigação, deglutição e fala. Além disto, a criança também irá conhecer um pouco sobre higiene oral, os hábitos orais e terá a oportunidade de reafirmar o que aprendeu com um *Quiz*. Os hábitos selecionados apresentam maior incidência em crianças, sendo estes roer unhas, morder objetos, chupar dedo e uso de mamadeira e chupeta². Tal recurso objetiva promover a conscientização do usuário acerca da realização correta das funções estomatognáticas de forma ilustrativa e dinâmica e recebeu o nome de “FonoASFE – Aprendendo sobre as funções estomatognáticas”.

Conclusão

Consideramos que o aplicativo desenvolvido poderá contribuir de forma inovadora nas terapias, bem como no aproveitamento prático da mesma, além de garantir motivação, aderência e interesse do paciente pelo tratamento. Ressalta-se ainda que o desenvolvimento do aplicativo abordado neste trabalho, poderá embasar novas pesquisas a fim de validar a eficácia do uso desta tecnologia na terapia fonoaudiológica.

Referências

1. Carlos, D. D. A. O., Magalhães, T. D. O., Vasconcelos Filho, J. E., Silva, R. M. D., & Brasil, C. C. P. (2016). Concepcao e avaliacao de tecnologia mHealth para promoo da saude vocal. RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (19), 46-60.
2. Gonella, S., Almeida, M. E. C., Piovesan, C., Andrade, A. C. M., Silveira, C., & Bonini, G. C. (2012). Prevalência de Hábitos Bucais Deletérios em escolares da rede Estadual Boa Vista-RR. Arquivo Brasileiro de Odontologia, 8(2), 1-7.
3. Sousa, A. D. S. (2011). Serious games para a fonoaudiologia: uma abordagem voltada à terapia em motricidade orofacial. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa
4. Britto, D. B. O. Recomendações para o uso de softwares educativos como ferramenta para a ampliação do vocabulário em crianças com Distúrbio Específico de Linguagem. (Dissertação de mestrado). Florianópolis: UFSC; 2002.

Apresentação do Aplicativo



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 1 – Menu Inicial



Figura 2 – Menu Hábitos Oraís

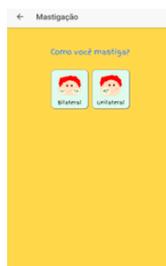


Figura 3 – Menu Mastigação

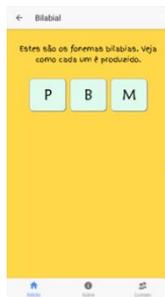


Figura 4 – Menu Fala



Figura 5 – Menu Quiz

Discussão

Em virtude do desenvolvimento da tecnologia é comum observar a existência de ferramentas computacionais como aplicativos de visualização, jogos e simuladores que possibilitam métodos terapêuticos baseados em tecnologias da informação e comunicação³.

Pode-se afirmar que o aplicativo possui uma abordagem construtivista, visto que proporciona ao usuário certa autonomia com o direcionamento do fonoaudiólogo, possibilita a observação e aprendizado do conteúdo oferecido e reflexão para solucionar problemas⁴.