



18º Congresso Brasileiro de
Fonoaudiologia
De 22 a 25 de setembro de 2010
Curitiba - Paraná - Brasil

Jogos Computacionais para terapia em Fonoaudiologia

Autores: Azuila da Silva Sousa, Liliane dos Santos Machado, Ana Maria Gondim Valença.

Laboratório de Tecnologias para o Ensino Virtual e Estatística (LabTEVE), Departamento de Informática e Departamento de Odontologia Clínica e Social, Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Brasil.

RESUMO

INTRODUÇÃO. Jogos computacionais para auxiliar as terapias fonoaudiológicas são um importante recurso motivacional para pacientes na prática dos exercícios terapêuticos. Apesar da relevância, o estudo e a avaliação sobre jogos nesta área ainda são restritos. **OBJETIVO.** Este artigo propõe-se a realizar um levantamento de programas computacionais em fonoaudiologia e coletar a opinião de fonoaudiólogos quanto ao uso de tecnologias nas terapias fonoaudiológicas, além de apresentar o processo de concepção de um jogo voltado ao auxílio de terapias em deglutição atípica. **MÉTODOS.** Para tanto, realizaram-se levantamentos de programas computacionais em fonoaudiologia, disponíveis na literatura e em sítios eletrônicos, uma pesquisa de campo com fonoaudiólogos da cidade de João Pessoa-PB, como também foram levantados dados bibliográficos referentes ao tema que auxiliassem na construção de um jogo. **RESULTADOS.** Dos 18 aplicativos encontrados na bibliografia científica e em sítios na Internet, 7 podiam ser definidos como jogos, sendo que nenhum deles possuía acesso livre ou ambientes 3D e apenas 1 era voltado à terapias em motricidade oral. Quanto às respostas dos questionários observou-se que 65% dos fonoaudiólogos consideraram importante a utilização de computadores para fins terapêuticos, outros 61% afirmaram que acreditam ou percebem alguma motivação do paciente pela terapia quando são utilizados programas de computadores. Quando questionados sobre a utilização de computadores com o paciente, 77% afirmaram utilizá-lo. Segundo os profissionais, todas as áreas da fonoaudiologia apresentam carência de aplicativos que auxiliem as terapias, sendo a audiologia e a motricidade oral as mais citadas, com 58% e 50% respectivamente. Tais informações foram empregadas para propor um jogo livre voltado à deglutição atípica. **CONCLUSÃO.** Com o presente trabalho, foi possível constatar que a maioria dos fonoaudiólogos que participaram da pesquisa considera importante a utilização de programas computacionais na prática clínica, afirmando perceber uma maior motivação por parte do paciente ao tratamento. Verificou-se também que nenhum dos fonoaudiólogos indicou conhecer programas ou jogos voltados ao tratamento de patologias e distúrbios na especialidade da motricidade Oral. Estas informações justificam a necessidade de jogos nesta linha e motivaram a definição de um jogo livre (gratuito) para auxiliar em processos terapêuticos.

Palavras-chave: jogos de vídeo, Fonoaudiologia, reabilitação.

