



HACKATHON DA SAÚDE, TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Congresso Fonoaudiológico de Bauru, 28^a edição, de 18/08/2021 a 21/08/2021
ISBN dos Anais: ISSN: 25952919

ANTONELLI; BIANCA CASEIRO¹; AMANTINI; Susy Nazaré Silva Ribeiro²; NÉRI; Lucas Ferreira Néri³; BLASCA; Wanderleia Quinhoneiro Blasca⁴; MAXIMINO; Luciana Paula⁵

RESUMO

Introdução: Em virtude da exposição a sons a níveis prejudiciais e mau uso de dispositivos de áudio, 1,1 bilhão de adolescentes e jovens podem desenvolver perda auditiva. Ademais, até 2050, uma em cada quatro pessoas terão algum grau de perda auditiva, o que denota a importância em instruir jovens para prevenção da perda auditiva. Com essa proposta, somada a temática de estratégias de comunicação do jovem, habilidades fundamentais para a vida pessoal e profissional, foi realizado o Hackathon da Saúde, Tecnologia e Comunicação. Os resultados proporcionados pelo evento serão aplicados em um projeto maior, no qual este está inserido, e será realizado com escolares de 8º e 9º ano do ensino fundamental. O termo *Hackathon* é constituído pelas palavras *hack*, programar com excelência, e *marathon*, maratona. Em *Hackathons* da saúde, as soluções são geradas em um tempo limitado, por pessoas de áreas como engenharia, saúde e design. Em tempos de COVID-19, em que eventos foram reestruturados, o *Hackathon*, descrito neste resumo, foi on-line. É um Projeto de Extensão, portanto, devido a característica da pesquisa, não houve submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa. **Objetivos:** Desenvolver soluções inovadoras para questões relacionadas a estratégias de comunicação e saúde auditiva do jovem. **Público-alvo:** Alunos de Graduação. **Descrição das ações desenvolvidas:** Dois meses antes do evento, foram enviados aos participantes, semanalmente, conteúdos com temáticas do evento, para conhecimento e incentivo a participação. Em dezembro de 2020, foi realizado o *Hackathon*. O desafio proposto foi criar um jogo ou aplicativo para solucionar problemas de saúde auditiva e estratégias de comunicação do jovem, e dois vídeos relatando o processo de criação e funcionamento do produto. Participaram do evento 20 alunos de Graduação em Fonoaudiologia e Direito, por meio das plataformas *Discord* e *Google Meet*, e trabalharam em quatro equipes. Durante os três dias de evento, o cronograma foi organizado entre períodos disponíveis para desenvolvimento dos produtos, e encontros síncronos, em que profissionais ministraram oficinas de *Design Thinking*, *Scratch Jr.*, Comunicação e Edição de Vídeo, temas úteis para os participantes cumprirem o desafio. O *Hackathon* foi avaliado pelos participantes, por um questionário on-line de satisfação. **Resultados:** Duas equipes trabalharam com saúde auditiva do jovem e criaram: um jogo para avaliar habilidades auditivas; um quiz com foco na prevenção, sobre verdades e mitos. Duas equipes trabalharam com estratégias de comunicação do jovem e criaram: uma atividade para o jovem verificar possíveis

¹ FOB - USP,

² FOB - USP,

³ FOB - USP,

⁴ FOB - USP,

⁵ FOB - USP,

melhorias em situações da comunicação; um quiz com afirmações corretas e incorretas. Todos os participantes responderam a avaliação. No geral, a avaliação foi positiva. Porém, a questão do evento ter sido realizado em três dias seguidos obteve uma avaliação mais baixa. **Conclusão:** As equipes concluíram o desafio. É uma proposta viável para ser realizada com jovens, e abordar os temas de design, tecnologia e saúde.

PALAVRAS-CHAVE: Perda Auditiva, Fonoaudiologia, Audicao, Comunicacao, Telessaude, Projetos de Desenvolvimento Tecnológico e Inovação, Inovação

¹ FOB - USP,
² FOB - USP,
³ FOB - USP,
⁴ FOB - USP,
⁵ FOB - USP,