



**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPG
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMAC INOVAC
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Super-heróis da fonoaudiologia: um projeto para promoção de saúde e de informação
Autores	JENIFER VITORIA GUILHERME NUNES DAIANA MORAES BALINHA DAIANA NERI DE SOUZA VALQUIRIA ZANDONA NEDEL
Orientador	DEBORAH SALLE LEVY

RESUMO: a Fonoaudiologia é um campo de estudo que tem bases interdisciplinares. A atuação fonoaudiológica possui diversas facetas para o cuidado - Motricidade Orofacial, Disfagia, Audiologia, Neuropsicologia, Linguagem, Gerontologia. Pensando na pluralidade da Fonoaudiologia e no negligenciamento deste campo de atuação nas demais áreas da saúde, bem como a falta de conhecimento por parte da população em relação a atuação fonoaudiológica, alunas do 3º semestre do curso de Fonoaudiologia desenvolveram um projeto de promoção às áreas fonoaudiológicas como trabalho avaliativo na Disciplina de Tópicos sobre estudos Interdisciplinares III. O trabalho foi idealizado para atingir diferentes públicos através de uma forma criativa, educativa e simples, propagando assim, a área fonoaudiológica. O objetivo geral fundamenta-se no intuito de tornar as áreas de atuação da Fonoaudiologia mais conhecidas a partir de uma abordagem lúdica e orientadora. Em relação aos objetivos específicos, buscou-se (1) instruir sobre saúde pública, enfocando as orientações a partir da perspectiva das especialidades da Fonoaudiologia; e (2) informar a população, através de diferentes meios comunicacionais (físicos e virtuais), de que a Fonoaudiologia está presente em diversas esferas de atuação na saúde geral. Em termos metodológicos, a execução do projeto fora dividida em 3 etapas: (1) inicialmente, escolheu-se - no ambiente da própria sala de aula - as 3 áreas da Fonoaudiologia que iriam ser abordadas através dos personagens (Disfagia, Audiologia, e Voz), além de como seriam suas fisionomias, roupas, acessórios, as informações a serem difundidas e especialmente o nome de cada um deles (Disfagia - Deglugirl, Audiologia - Audioboy e Voz - Lady Larynx) . Tudo fora esboçado em um caderno e posteriormente entregue ao artista que realizou a ilustração; (2) Os esboços feitos pelas alunas foram então entregues para o ilustrador Erick Bueno Nunes, que deu vida aos super-heróis antes imaginados, em um processo de desenho seguido de digitalização para cada um deles; (3) Com os personagens já digitalizados, criou-se os templates com o auxílio da ferramenta Adobe Photoshop CS6 - para possibilitar o recorte e inserção daquele personagem no fundo/ambiente, além de sutis correções de cor - e do site/aplicativo Canva - utilizado para a elaboração do plano de fundo em que o super-herói se situa; e (4) pediu-se para páginas importantes na rede social instagram e amigos divulgarem em seus *stories* os templates e tirar um *print* após 24 horas para se obter uma noção das possibilidades de acesso ao público. Os resultados parciais mostraram-se significativos. Com relação aos objetivos, a disseminação dos conteúdos referentes à Fonoaudiologia, por meio dos *templates*, atingiu números significativos em apenas um dia (Disfagia - Deglugirl (3450 visualizações), Audiologia - Audioboy (3.600 visualizações) e Voz - Lady Larynx (3.420 visualizações); assim como a adesão do público ao projeto através de divulgações e comentários reflexivos de o quanto a Fonoaudiologia pode fazer pela sociedade em termos de saúde. Ademais, a participação social oportunizou um diálogo entre os cidadãos e o curso de Fonoaudiologia da UFRGS, tornando-o mais acessível e conhecido para os indivíduos. O impacto gerado nas pessoas possibilitou que o projeto tivesse seu seguimento em outros meios, como materiais impressos a serem expostos em locais públicos (como bibliotecas públicas e restaurantes universitários). Destarte, deve-se ressaltar que é possível desenvolver um meio de divulgação das áreas da fonoaudiologia, diferenciando-se por seu caráter lúdico e de acessibilidade ao público. Verifica-se, contudo, que para atingir os resultados de maneira específica, o projeto deve ter seguimento, visto que os resultados foram obtidos em um único dia.