

Reabilitação auditiva infantil: *atividades lúdicas para estimulação das habilidades auditivas*

Organizadoras:

*Maiara Santos Gonçalves
Adriane Ribeiro Teixeira*



Maiara Santos Gonçalves
Adriane Ribeiro Teixeira
(Organizadoras)

**REABILITAÇÃO AUDITIVA INFANTIL:
ATIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAÇÃO
DAS HABILIDADES AUDITIVAS**



Santa Cruz do Sul
EDUNISC
2019

© *Copyright*: das autoras
1ª edição 2019

Direitos reservados desta edição:
Universidade de Santa Cruz do Sul

Editoração: Clarice Agnes, Caroline Fagundes Pieczarka
Capa: Denis Ricardo Puhl (Assessoria de Comunicação e Marketing da UNISC)

R281	<p>Reabilitação auditiva infantil [recurso eletrônico] : atividades lúdicas para estimulação das habilidades auditivas / organizadoras: Maiara Santos Gonçalves, Adriane Ribeiro Teixeira. – 1. ed. - Santa Cruz do Sul : EDUNISC, 2019.</p> <p>Dados eletrônicos. Texto eletrônico. Inclui bibliografia. Modo de acesso: World Wide Web: www.unisc.br/edunisc ISBN: 978-85-7578-499-0</p> <p>1. Crianças com deficiência auditiva - Reabilitação. 2. Fonoaudiologia. I. Gonçalves, Maiara Santos. II. Teixeira, Adriane Ribeiro.</p> <p style="text-align: right;">CDD: 618.920978</p>
------	---

Bibliotecária: Muriel Thurmer - CRB 10/1558



5 COMPREENSÃO AUDITIVA

Maiara Santos Gonçalves, Adriane Ribeiro Teixeira, Bruna de Moraes Brandt, Déborah Fick Böhm, Dulce Azevedo Ferreira, Isis Bicca Keppeler, Ivana Silveira de Oliveira, Luiza Collares Sant'anna, Vanessa Felipe de Deus

A compreensão auditiva envolve a habilidade de compreender o significado da linguagem no discurso oral. Requer que os outros níveis do processamento auditivo tenham sido adquiridos, a saber, detecção, discriminação, reconhecimento introdutório e avançado, além dos processos psíquicos de atenção e memória. Pressupõe, ainda, que a criança seja capaz de manter um diálogo, de modo a compreender e a se fazer compreender.

Desenvolve-se em crianças ouvintes entre 18 meses e 2 anos (AZEVEDO; ANGRISANI, 2015).

Propostas de atividades lúdicas

5.1 Atividades lúdicas / compreensão auditiva

1. Nome: Teatro

Materiais utilizados: Fantoches ou dedoches (podem ser feitos de papel ou feltro, ou ainda em palitos).

Descrição: No primeiro momento o terapeuta e paciente criam juntos uma história (que deve ser original). Depois de criarem toda a história, o paciente deverá fazer um pequeno teatro da mesma história com os dedoches/fantoches, criando diálogos entre personagens.

2. Nome: A história é minha

Materiais Utilizados: História Infantil; livro pequeno ou texto simples.

Descrição: O terapeuta conta o início e o fim de uma história (não conhecida pela criança) e depois disso a criança deverá inventar o meio da história, baseada no início e no fim contados anteriormente.

3. Nome: Qual é a música

Materiais utilizados: Rádio com músicas gravadas (previamente conhecidas pelo paciente e terapeuta).



Descrição: O terapeuta inicia a música e solicita ao paciente que adivinhe qual está tocando, após isso a música é pausada e o paciente continua cantando, desde a parte em que parou. Se o paciente acertar, ele colocará a música para o terapeuta adivinhar, desta forma poderá monitorar o erro ou acerto do terapeuta. A contagem de pontos é marcada em um placar, ganha quem tiver mais acertos no final.

4. Nome: O mestre mandou

Materiais utilizados: Brinquedos; objetos diversos da sala.

Descrição: Terapeuta solicita, verbalmente, alguma ação envolvendo os objetos existentes na sala. Cabe ao paciente executar a ação de acordo com o que compreendeu. Exemplo: “O mestre mandou colocar o carrinho azul em cima da cadeira”; “O mestre mandou pular três vezes com a bola na mão”. Com o passar da atividade, o nível de dificuldade pode aumentar, assim como a quantidade de objetos envolvidos em uma mesma ação. Pode-se fazer uma trilha gigante na qual a criança caminhe e quando completá-la ela leva um prêmio. Variar a atividade com a criança ditando as atividades e o terapeuta executando.

5. Nome: Jornalista investigativo (para crianças maiores e adolescentes)

Material utilizado: Entrevista – Papel, caneta e, se possível, gravador. Livro – Cartolina, canetinha, fotos, cola e tesoura.

Descrição: Terapeuta e paciente planejam questões de interesse do paciente e, a partir disso, o paciente entrevista membros da família, amigos, etc. Por exemplo: investigar o que as pessoas lembram-se de quando o paciente era bebê, alguma situação interessante que vivenciaram juntos, etc. Assim, o paciente é incentivado a dialogar com demais membros do seu círculo social e realizar um apanhado de informações (escritas ou gravadas), que será agrupado em terapia para a confecção de um pequeno livro.

6. Nome: Reconto de desenho animado

Materiais utilizados: Desenho animado com falas previamente escolhido pelo terapeuta

Descrição: O terapeuta irá disponibilizar um vídeo com sons e fala, de preferência desenho animado, para que a criança não tenha a pista de leitura orofacial. Durante o desenho, o terapeuta poderá fazer “paradas” estratégicas na exibição do mesmo e perguntar o que está sendo dito, ou o que o personagem quis dizer com o que foi dito. Ao término, solicitar à criança que reconte o vídeo.

7. Nome: Fraseando a música.

Materiais utilizados: Letra da música *O Pato* (compositores: Vinícius de Moraes,



Toquinho, Paulo Soledade); tabela de possibilidades.

Descrição: O terapeuta irá instruir a criança que a música será cantada e haverá pausas. Nestas pausas a criança deverá evocar da sua memória a última palavra dita, repeti-la e, após, mostrar na tabela de possibilidades qual é a palavra que foi dita. O terapeuta pode sempre voltar a música ao início ou segui-la. O terapeuta poderá criar a sua própria tabela de possibilidades ou utilizar a que está em anexo. Se a criança errar a palavra, sugere-se a repetição e contextualização da mesma. Além disso, pode-se ensinar a letra da canção à criança posteriormente.

O PATO

Lá vem o Pato
Pata aqui, pata acolá
Lá vem o Pato
Para ver o que é que há.
O Pato pateta
Pintou o caneco
Surrou a galinha
Bateu no marreco
Pulou do poleiro
No pé do cavalo
Levou um coice
Criou um galo
Comeu um pedaço
De jenipapo
Ficou engasgado
Com dor no papo
Caiu no poço
Quebrou a tigela
Tantas fez o moço
Que foi pra panela.

8. Nome: Jogo da Torre

Materiais Utilizados: Cartões com ilustrações de história infantil em sequência e copos de plástico.

Descrição: Coloca-se um copo de plástico virado com a boca para a mesa para servir de base para torre. Em seguida, a criança seleciona aquela que será a primeira cena da história infantil em sequência e a equilibra em cima do copo. Em seguida, coloca-se outro copo em cima do cartão, de modo que se vá intercalando um copo e um cartão da história. O jogo também pode ser jogado com alternância entre os



participantes, sendo uma jogada para o paciente e uma jogada para o terapeuta. Desta forma, quem derrubar primeiro a torre, perde.

9. Nome: Que som é esse

Materiais utilizados: Cartões com figuras de animais e objetos.

Descrição: Comece colocando as cartas sobre a mesa viradas para baixo. O terapeuta deve pegar uma figura e fazer o som correspondente, para que a criança adivinhe que som é. Após a adivinhação da figura, o terapeuta deve elaborar duas frases, uma relacionada com o desenho da carta e outra sem ligação semântica com o desenho. Então a criança deve dizer qual das duas tem relação com o som que ela adivinhou. Alternar as jogadas entre terapeuta e paciente até o final das figuras.

10. Nome: Brincando com a voz

Materiais utilizados: Fichas com frases curtas com acontecimentos que considere bons e ruins. As frases devem ser elaboradas pelo terapeuta.

Descrição: O terapeuta deve falar uma frase mudando entonação (prosódia) da voz. Ex: “Hoje está chovendo!” (falar com a voz alegre), “Ganhei muitos presentes legais!” (falar com a voz triste), “Estou com muita dor!” (com uma voz bem calma) ou “Você fez o doce que gosto!” (Com a voz alta e áspera, ou triste). Então, a criança deve corrigir a frase utilizando a entonação que ela acredita que combine com a frase. Depois que a criança se sentir segura, pode inverter de papel com o terapeuta, passando a formular as frases.

11. Nome: Brincando com bonecos.

Materiais Utilizados: Bonecos trazidos pela criança e algum cenário ou objetos (ex.: copinho, carrinhos, panelas, casinha, etc.).

Descrição: O terapeuta e a criança deverão criar história(s) com os personagens. As histórias não podem existir e sugerem-se diálogos, onde o terapeuta é um boneco e a criança é outro, e os dois interagem verbalmente.

12. Nome: Recontando um dia.

Materiais Utilizados: Folhas de papel A4, canetinhas, lápis de cor.

Descrição: A criança deverá desenhar um dia na semana que a mesma tenha gostado ou trazer o desenho pronto para a terapia. A criança contará o que está no desenho e o terapeuta fará perguntas diversas conforme a criança narra a história.

13. Nome: Jogo da memória

Materiais: Cartas com figuras de diversas categorias semânticas.

Descrição: Terapeuta e paciente podem jogar juntos ou somente a criança joga e



o terapeuta assiste. Quando a criança acertar um par de figuras, o terapeuta deverá pedir para ela iniciar uma história verbalmente, que contenha a figura em questão. Conforme novos pares vão sendo descobertos, os mesmos vão sendo acrescentados à história, até ficar uma história com todos os pares do jogo.

14. Nome: O Polvo Faz Tudo.

Materiais: Figura de um polvo, figura dos objetos necessários e o texto indicado.

Descrição: A criança observa os objetos que estão no polvo (lixo, vassoura e boné) e insere adequadamente no texto. O terapeuta lê o texto e pergunta ao paciente qual objeto que se encaixa no contexto.

TEXTO

Olá! O meu nome é Polvo Faz Tudo. Tenho esse nome porque, como todos sabem, tenho oito braços e posso fazer oito coisas ao mesmo tempo. O que eu mais gosto de fazer é limpar a minha casa. Mas para limpar eu preciso de alguns objetos importantes: O primeiro objeto é o meu _____, ele protege os meus olhos da poeira; O segundo item importante é a _____, com ela junto toda a sujeira e coloco no _____, que é o último objeto importante para se fazer um ótima limpeza.

15. Nome: Adivinha quem é!

Materiais: usar figuras e realizar a tarefa com um grupo fechado de animais, ou não usar figuras para a tarefa ser baseada em um grupo aberto de animais. Nessa atividade pode-se usar o jogo *Cara a cara*.

Descrição: O terapeuta, com o uso de figuras ou não, fala algumas características do animal escolhido e a criança tem que adivinhar de que animal o terapeuta está falando. No nível iniciante pode-se usar figuras para auxiliar a criança na visualização das características, mas, à medida que o paciente adquirir prática, a brincadeira é realizada sem desenhos.

