

# **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: <a href="http://www.unisc.br/edunisc">www.unisc.br/edunisc</a> 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>CDD: 618.920978</p>
------	--

Bibliotecária: Muriel Thurmer - CRB 10/1558



## 2 DETECÇÃO AUDITIVA

*Maiara Santos Gonçalves, Adriane Ribeiro Teixeira, Bárbara Sandrin Abarzúa,  
Diogo Mello Rodrigues, Kamila Grotto, Liliane Razador, Martina Sulek,  
Raquel Bossle, Simone Zucconelli*

A detecção auditiva é a habilidade de perceber a presença e a ausência de sons, está presente desde a vida intrauterina e é pré-requisito para a aquisição das habilidades subseqüentes. Depende da integridade do sistema auditivo periférico (cóclea e nervo auditivo), por isso, em crianças com deficiência auditiva congênita, é possível estimular e desenvolvê-la após a colocação das próteses auditivas ou do implante coclear.

O trabalho com esta habilidade de detecção é prioritariamente de estimulação auditiva, devendo-se evitar o recurso de leitura orofacial. A criança deve ser introduzida ao mundo sonoro e ser encorajada a estar atenta aos sons que ocorrem ao seu redor, bem como ser preparada para os níveis mais refinados das habilidades auditivas.

Primeiramente, realiza-se um trabalho de *atenção espontânea*, em que o objetivo é usar de situações inesperadas para estimular reações espontâneas da criança ao som. Depois, o trabalho parte para situações em que se apresenta um estímulo e se espera uma determinada resposta, é a *atenção direcionada*.

Assim como as demais habilidades, a detecção auditiva é trabalhada sempre que houver necessidade, independente da idade da criança.

Propostas de atividades lúdicas:

### 2.1 Atividades lúdicas / atenção espontânea

#### 1. Nome: Alô

**Materiais Utilizados:** Celular e livro.

**Descrição:** A criança deve ser distraída com um livro ou um brinquedo enquanto um celular deve tocar no outro lado da sala. Se a criança não esboçar nenhuma reação espontânea, perguntar: está ouvindo?



**2. Nome:** Quem é?**Materiais Utilizados:** Campainha.**Descrição:** A criança deve estar entretida brincando ou interagindo com o terapeuta quando o som de uma campainha deve ser emitido. Repetir isso no máximo duas vezes, se a criança não esboçar nenhuma reação espontânea, perguntar: está ouvindo?**3. Nome:** Despertar**Materiais Utilizados:** Telefone ou despertador programado para despertar em determinado momento da terapia.**Descrição:** Colocar o telefone ou despertador fora do campo de visão da criança e, quando ele tocar, observar se há reação da criança. Após, mostrar-lhe o telefone/despertador e atribuir significado.**4. Nome:** O que é isso?**Materiais Utilizados:** Som de sirene do carro da ambulância e/ou do carro da polícia.**Descrição:** Emitir o som quando a criança estiver concentrada em alguma outra atividade. Se a criança não esboçar nenhuma reação espontânea, perguntar: está ouvindo?**5. Nome:** Batuque**Materiais Utilizados:** Pandeiro.**Descrição:** Tocar pandeiro atrás da criança, observar a reação dela. Após, mostrar-lhe o pandeiro e atribuir o significado.**2.2 Atividades lúdicas / atenção direcionada****6. Nome:** Cachorro faminto**Materiais Utilizados:** Cachorro de pelúcia; pote e ração de brinquedo; gravação de um cachorro latindo.**Descrição:** Deixar a criança brincar com o cachorro de pelúcia. Toda vez que ouvir o latido ela deve colocar comida no pote do cachorro.**7. Nome:** Hora de decolar**Materiais Utilizados:** Um avião de brinquedo e a gravação de som de avião.

**Descrição:** interagir com a criança com diversos brinquedos, dentre eles o avião. Quando ela detectar o som do avião (apresentado sem pista visual), deve ser guiada a brincar que ele está decolando.

**8. Nome:** Amarelinha do som

**Materiais Utilizados:** Amarelinha e música.

**Descrição:** A criança pula amarelinha enquanto ouve a música tocando. Quando a música parar de tocar a criança deve ficar na casa onde estava quando a música parou e essa casa vai ser sua “propriedade”, onde o próximo jogador não poderá pisar.

**9. Nome:** Quebra-cabeça

**Materiais Utilizados:** Jogo quebra-cabeça; apito.

**Descrição:** Monta-se um quebra-cabeça com a criança, porém pode-se encaixar uma peça somente quando ouvir o som do apito. O som deve ser apresentado fora do campo visual da criança.

**10. Nome:** Pega peixe

**Materiais Utilizados:** Jogo do Pega Peixe e música.

**Descrição:** A criança tenta pescar os peixes e, quando ouvir uma música, deve parar e só tentar de novo quando a música for interrompida.

**11. Nome:** Dança da cadeira

**Materiais Utilizados:** Cadeira e música.

**Descrição:** Começar o jogo com a música tocando. Deve-se andar ao redor das cadeiras e, quando a música parar, é preciso sentar rápido em uma das cadeiras.

**12. Nome:** Bola na caixa

**Material utilizado:** Bola e caixa.

**Descrição:** Toda vez que a criança ouvir um som deverá jogar a bola dentro da caixa.

**13. Nome:** Estátua

**Material utilizado:** Apito

**Descrição:** A criança deverá estar se movimentando e, toda vez que ouvir o som do apito, ficará parada imitando uma estátua.



**14. Nome:** Chocalho

**Material Utilizado:** Chocalho; brinquedo de encaixe; adesivos, etc.

**Descrição:** Emitir o som de um brinquedo (chocalho) e, quando a criança ouvir, deverá encaixar um brinquedo, colar adesivo em um álbum ou realizar uma tarefa como bater palma.

**15. Nome:** Pá-pum

**Material Utilizado:** Martelo de brinquedo e bola.

**Descrição:** Bater com um martelo quando ouvir “pa pa pa”, rolar uma bola quando ouvir “uuuuuu” (sem pista visual).

