

DOSSIÊ PRODUÇÃO DISCENTE

SUCATA: UM OLHAR DIFERENCIAL PARA A AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM¹

CHATARRA: UNA MIRADA DIFERENCIAL PARA LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

SCRAP: A DIFFERENTIAL LOOK AT LANGUAGE ACQUISITION

José Luiz Fernandes Barros²

RESUMO:

Este artigo foi realizado, pensando na importância do uso da sucata, como importante instrumento no processo de desenvolvimento da aquisição da linguagem para crianças. Essa pesquisa se baseou no processo de como eram feitos e preparados os brinquedos, pois estes eram produzidos conforme a condição e a criatividade, hoje são fabricadas pela política que as indústrias geram em grandes proporções. Antes se criava, hoje se compra pronto, ou seja, a brincadeira começava com a imaginação, criação e gerava um equipamento, aumentando o raciocínio lógico da criança. O objetivo geral do trabalho foi mostrar que a brincadeira favorece tal evolução neste percurso e como objetivo específico, auxiliar na construção progressivamente da aquisição linguística de forma criativa e verificar o custo comparado aos brinquedos industrializados. Conclui-se que o fonoaudiólogo tem um papel fundamental neste desenvolvimento, pois com a criação de brincadeiras e jogos com sucatas a aquisição de linguagem se dá de forma ainda mais favorável.

PALAVRAS-CHAVES: Sucata. Brincar. Aquisição de linguagem.

¹ Artigo desenvolvido sob orientação da Prof^a. Me. Elizabeth Matilda de Oliveira Williams e co-orientação do Prof. Me. Cecílio Peixoto Gomes Neto e Fga. Renata Bertagnoli Donadelli como avaliação da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, no 8º. Período do curso de Fonoaudiologia e apresentado à banca examinadora.

² Aluno do curso de Fonoaudiologia do UNIFLU. E-mail: luizbis@gmail.com

RESUMEN:

Este artículo fue realizado, pensando en la importancia del uso de la chatarra, como importante instrumento en el proceso de desarrollo de la adquisición del lenguaje para niños. Esa investigación se basó en el proceso de cómo se hacían y preparaban los juguetes, pues éstos se producían conforme a la condición y la creatividad, hoy son fabricados por la política que las industrias generan en grandes proporciones. Antes se creaba, hoy se compra listo, es decir, el juego comenzaba con la imaginación, creación y generaba un equipo, aumentando el razonamiento lógico del niño. El objetivo general del trabajo fue mostrar que el juego favorece tal evolución en este recorrido y como objetivo específico, ayudar en la construcción progresiva de la adquisición lingüística de forma creativa y verificar el coste comparado con los juguetes industrializados. Se concluye que el fonoaudiólogo tiene un papel fundamental en este desarrollo, pues con la creación de juegos y juegos con chatarra la adquisición de lenguaje se hace de forma aún más favorable.

PALABRAS CLAVE: Chatarra. Jugar. Adquisición de lenguaje.

ABSTRACT:

This article was carried out considering the importance of the use of scrap as an important instrument in the process of developing language acquisition for children. This research was based on the process of how toys were made and prepared, because they were produced according to condition and creativity, today they are manufactured by the politics that industries generate in large proportions. Before it was created, today one buys ready, that is, the game began with the imagination, creation and generated an equipment, increasing the logical reasoning of the child. The general objective of the work was to show that the play favors such evolution in this course and as a specific objective, to assist in the progressive construction of the linguistic acquisition in a creative way and to verify the cost compared to industrialized toys. It is concluded that the speech therapist has a fundamental role in this development, because with the creation of games and games with scraps the language acquisition takes place in an even more favorable way.

KEYWORDS: Scrap. Play. Language acquisition.

1 - INTRODUÇÃO

É notório que no Brasil ocorreu um aumento relevante na produção de lixo, até maior que o crescimento populacional. Lenharo (2015) destaca que no período de 2003 a 2014 a geração de lixo aumentou em média 25%, enquanto a taxa de

crescimento populacional foi de 6% e que cada brasileiro passou a gerar 1,062kg de resíduos sólidos diariamente.

Tais informações geraram dúvidas de como será que tudo o que olhamos como lixo, na verdade é lixo e será que tudo aquilo que se rejeita realmente é descartável.

Este trabalho buscou se justificar na reflexão à frente de algo que é tão abundante e tão mal utilizado, o lixo seco, que é reaproveitável, tal como papel, plástico, vidro, metais, que podem ser transformados em brinquedos ou jogos pedagógicos e terapêuticos contribuindo para o desenvolvimento da aquisição da linguagem das crianças, sendo usado de forma lúdica em brincadeiras, proporcionando uma meditação entre o real e o imaginário. Assim, segundo Pacheco (2009), o brinquedo sucata permite a quem brinca desvendá-lo, ressignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros sentidos que não são óbvios e nem estão evidentes.

Na visão do adulto o lixo é sujo, imundo, descartável. Porém, para uma criança, a sucata pode assumir papéis diversos, sendo usado de forma lúdica em brincadeiras e jogos.

A fonoaudiologia tem como atuação a avaliação, intervenção e prevenção na comunicação oral e escrita, e cada vez mais a clínica fonoaudiológica recebe crianças com queixas de linguagem (FERNANDES, 2009). Esta tem um papel fundamental nos primeiros anos de vida de uma criança, pois muitas dessas aparecem com diversos problemas no desenvolvimento da linguagem, mas os problemas não estão somente na parte estrutural ou cognitiva delas e sim na base emocional e social (KUHN, 2016).

No desenvolvimento da linguagem a troca de turnos significa que uma pessoa fala, enquanto a outra escuta, então ocorre a troca de turno e quem estava escutando, agora responde... e quem estava falando agora só escuta!! O diálogo, existe porque uma pessoa fala, a outra escuta e depois ocorre a troca de turno (Azevedo, 2012).

Em uma brincadeira a dois, ou em grupo, é natural que haja o revezamento de sua vez, em que a criança participa, e tem que esperar a vez dos outros até que possa participar novamente. Dessa forma, a criança estará se preparando para realizar a troca de turno, que é tão importante na comunicação e na fala, além de perceber também, que não é o centro de todas as atenções, que existe outras pessoas tão importantes como ela. Este é um aspecto importante para que a criança comece a perceber, a aceitar e respeitar regras de convívio social (Milions, 2016).

A pesquisa teve como metodologia o levantamento bibliográfico com o apoio de livros, artigos e publicações e um questionário com os alunos do 8º período de graduação do Curso de Fonoaudiologia da Centro Universitário Fluminense - UNIFLU.

Este trabalho teve como objetivo geral mostrar que a brincadeira favorece tal evolução neste percurso, da aquisição da linguagem como objetivo específico foi auxiliar na construção progressiva até desenvolvimento de forma criativa e verificar o custo comparado aos brinquedos industrializados.

2 - O DIREITO DE BRINCAR

É essencial, um direito garantido por lei e preconizado pela ONU desde 1959, a Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959 e fortalecida pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989 enfatiza que toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito. O Brasil foi signatário dessa convenção. A Constituição Brasileira e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também asseguram esse direito que, neste ano, foi fortalecido com o Marco Legal da Primeira Infância (Lei 13.257/2016). A nova legislação coloca a criança desde o nascimento até os 6 anos como prioridade no desenvolvimento de programas, na formação dos profissionais e na formulação de políticas públicas. Sobre brincar, o Marco Legal indica que a União, os estados, o Distrito Federal e os municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças. Também devem zelar pela fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades (Portal do Senado, 2016).

Segundo Piaget (1996), o brincar é essencial na vida da criança, e as brincadeiras devem estar presentes na educação infantil, pois é nesse período da vida que a criança ganha aspectos de sua formação. Portanto, ao brincar ela desenvolve capacidades importantes como a atenção, a memória e a imitação, ela explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual estão inseridas.

O brincar, portanto, é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se, por isso, em peça importante para a sua formação (DIDONET, 1994). O brinquedo, objeto manipulável, é o suporte da brincadeira que

tem uma relação íntima com a criança quando esta exerce uma ação, ou seja, quando mergulha no lúdico. A brincadeira é a ação de brincar, um divertimento (KISHIMOTO 2002).

O brincar é uma forma lúdica de enorme valor para a criança, à medida que a ajuda a aprender sobre as pessoas e coisas do mundo exterior aprendem a competir, cooperar a conviver como um ser social, promovendo ainda sua auto-imagem e auto-estima. As brincadeiras e atividades lúdicas precisam ser inseridas de maneira prazerosa no ambiente familiar e principalmente escolar. O lúdico desenvolve a imaginação, a fantasia, a criatividade, o sentido crítico, entre outros aspectos que ajudam a moldar a vida da criança e futuramente como adulto (KISHIMOTO, 1997).

3 - DESENVOLVIMENTO DAS CONDUTAS SIMBÓLICAS

Há algumas décadas, os brinquedos eram criados e preparados, feitos conforme a condição e a criatividade com a ajuda da família, irmãos, tios, avós. Hoje são fabricadas pelas indústrias que produzem brinquedos em grandes proporções. Antes se criava hoje se compra pronto. De acordo com Elisangela Bueno (2010), antes a brincadeira começava em criar, gerar um brinquedo, o que aumentava a criatividade e o raciocínio da criança. Atualmente o lúdico se tornou algo em extinção para muitos, daí os brinquedos automatizados (aperta um botão e ele faz tudo) tem ganhado espaço nos mercados e nas casas, distanciando a criança da descoberta, do imaginário, do criativo impedindo que esta desenvolva suas habilidades do “faz de conta”, ou seja, brinquedos menos estruturados que fazem com que a criança imagine e crie.

A sucata pode não ter muitos recursos tecnológicos, pode não ser muito atrativo, mas isso parte da cabeça de adulto. Para a criança uma caixa de papelão pode ser um carro, uma casa ou um tanque de guerra, uma garrafa de plástico pode ser um pino de um boliche, um foguete ou um monóculo e uma lata de leite pode se tornar um tambor, enfim, um mundo ilimitado de “faz de contas” (MACHADO, 1994).

A nossa imagem do mundo é criada a partir do desenvolvimento das formas simbólicas. Esta imagem é o produto da conversão do conteúdo perceptivo da realidade, da própria apreensão da realidade, em conteúdo simbólico. Os jogos simbólicos ou, mais comumente, o famoso e simples faz-de-conta, possuem forte

importância na formação social das crianças que através da imitação podem perceber a diferença entre o eu e o outro, aproximam o brincar da realidade por elas vivida dentro e fora do ambiente escolar e acabam, por assim dizer, enriquecendo suas identidades.

Por meio dessas brincadeiras, as crianças têm a possibilidade de representar o mundo em suas cabeças, estimulando o pensamento imaginativo e representando corporalmente esse imaginário, o que vê e como interpreta o que a cerca. Segundo Klisys e Fonseca (2008), a imaginação (imagem em ação) amplamente estimulada no jogo simbólico é uma capacidade que caracteriza o ser humano, que o diferencia das demais espécies. Figuras (imagem) de super-heróis, pais, profissionais e seres fantásticos são vivenciadas na atuação da criança em seu faz-de-conta (ação). Desta maneira, o brincar perpassa tanto o conhecimento de mundo quanto a formação pessoal e social.

Para Piaget (1990) as características dos jogos simbólicos são:

- a) Liberdade de regras;
- b) Desenvolvimento da imaginação e da fantasia;
- c) Ausência de objetivo explícito ou consciente para a criança;
- d) Lógica própria com a realidade;
- e) Assimilação da realidade ao “eu”.

Como sabemos, a função simbólica substitui os objetos reais por símbolos, signos, palavras e representações que evocam na sua ausência. Esta ausência e a situação onde existem objetos ausentes, é o pensar ou relacionar-se com eles (PAULUS, 1975).

O conhecimento é o produto da interação entre a pessoa e o meio, mas o meio entendido como algo social e cultural, não apenas físico. (VYGOTSKY, 2018).

Segundo Andrade (1994), o essencial não é o objeto em si, mas a construção de jogos e brinquedos que a tal possa de oferecer a levar a criança a desenvolver seu pensamento. O principal é como um objeto de sucata pode contribuir no contexto do jogo, não sendo qualquer coisa jogada fora que serve, cada elemento deverá ter uma função específica, seu lugar próprio na organização que faz parte do processo de criação.

4 - REDUÇÃO DE CUSTOS

Na terapia com pacientes, é importante saber que muitos que chegam aos consultórios, são pessoas desprovidas de recursos financeiros. Quando se trata de reduzir gastos e reaproveitar materiais sucateados, procura-se trazer a realidade dos responsáveis deste paciente o conceito dos 4 Rs da sustentabilidade (Repensar, Reduzir, Reutilizar e Reciclar), o qual daremos mais ênfase ao reutilizar e reciclar que são ações práticas que visam minimizar o desperdício de materiais e produtos, além de poupar a natureza da extração inesgotável de recursos. Adotando estas práticas, é possível diminuir o custo de vida reduzindo gastos, além de favorecer o desenvolvimento sustentável e usar estes recursos como ferramentas terapêuticas em consultórios, clínicas, hospitais. (ARANTES, 2017).

5 - DISTINGUIR SUCATA DO LIXO

A sucata é um suporte para a atividade infantil, porém alguns cuidados devem ser tomados no seu uso. Não é com todo o material descartável que a criança pode brincar, além disso, é necessário que este material esteja limpo, organizado e não ofereça perigo. Sendo assim é preciso distinguir sucata de lixo.

Segundo Andrade (1994), o essencial não é o objeto em si, mas a construção de jogos e brinquedos que a tal possa de oferecer a levar a criança a desenvolver seu pensamento. O principal é como um objeto de sucata pode contribuir no contexto do paciente, não sendo qualquer coisa jogada fora que serve, cada elemento deverá ter uma função específica, seu lugar próprio na organização que faz parte do processo de criação.

Para Donadelli (2018), o uso de sucata (lata) leva a criança a desenvolver o simbolismo, imitação, ritmo, atenção, concentração, curiosidade, exploração e interação social.

Um ambiente lúdico criado especialmente para a criança tem como objetivo estimular a criatividade, desenvolver a imaginação a comunicação e a expressão, incentivar a brincadeira do faz de conta, a dramatização, construção, a solução de problemas, a socialização, a vontade de inventar, colocando ao alcance da criança

uma variedade de atividades que, além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa seu próprio conhecimento (SANTOS, 2007).

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o início, logo o brincar antecede a humanidade (DIDONET, 1994).

6 - A SUCATA NA CLÍNICA ESCOLA DO CENTRO UNIVERSITÁRIO FLUMINENSE (UNIFLU)

Os brinquedos foram construídos com fins terapêuticos segundo a necessidade e a patologia que o paciente apresentava. Com a colaboração e a orientação das fonoaudiólogas Elizabeth Williams (professora) e Renata Donadelli na construção e na utilização destes jogos e brinquedos construídos a base de sucatas. Este material muito nos facilitou auxiliando os alunos acadêmicos do curso de Fonoaudiologia com os pacientes que apresentavam alteração no desenvolvimento da linguagem no estágio do sétimo e oitavo período.

6.1 - Brinquedos, Jogos e Recursos terapêuticos

6.1.1 Telefone de lata

- **Material:** 2 latas de leite e nylon 0,6 mm.
- **Função:** Trabalhar as habilidades comunicativas no desenvolvimento de linguagem e fluência.

Figura 1: Telefone de lata



Fonte: BARBOSA, 2010.

6.1.2 - Futebol de sopro

- **Material:** Caixa de papelão, palitos de picolé canudo e algodão.
- **Função:** Trabalhar a coordenação pneumorespiratória nasal e a coordenação visoespacial, respirando pelo nariz e soprando pela boca para mover a bolinha até o gol.

Figura 2: Futebol de sopro



Fonte: PAULA, 2015.

6.1.3 - Tambor de lata de leite

- **Material:** Lata de leite, elástico, bexiga vazia.
- **Função:** Trabalhar a repetição, atenção, cores, ritmo, coordenação motora podendo ter troca de turno no com as batidas na lata.

Figura 3: Tambor de lata de leite



Fonte: LINNA, 2013.

6.1.4 - Caixa de Papelão

- **Material:** Caixa de papelão.
- **Função:** Brincar de se esconder, de carro, de trem, foguete, uma casinha, usando a imaginação não tem limites e a criança vai desenvolvendo ideias que nem o adulto imagina.

Figura 4: Caixa de papelão



Fonte: Franco, 2012.

6.1.5 Mini fone de PVC

- **Material:** Cano de PVC.
- **Função:** Proporcionar ao indivíduo o retorno auditivo do treino e automatizar os sons adequados. Realizar bombardeios auditivos, ou seja, proporcionar ao cérebro o processamento adequado, repetindo várias vezes o som amplificado. Levar o indivíduo a ter bombardeio auditivo.

Figura 5: Iphone ou Ifono



Fonte: RPA, 2017.

6.1.6 - Garrafa de leite aberta:

- **Material:** Uma garrafa de leite.
- **Função:** Amplificar o som.

Figura 6: Garrafa de leite sem fundo



Fonte: Acervo pessoal do autor.

6.1.7 - Garrafa de leite fechada

- **Material:** Uma garrafa de leite ou um frasco de iogurte de 1 litro ou mais.

- **Função:** Fazer exercícios para melhorar a tonicidade dos músculos orofaciais (hipotonicidade ou flacidez).

Figura 7: Garrafa de Leite Fechada



Fonte: Acervo pessoal do autor.

6.1.8. - Potinho de sopro

- **Material:** Um copo de iogurte, pode ser transparente, tule e canudos de refrigerante cortados com 1,5 centímetros.
- **Função:** Coordenar a função pneumofonorespiratória (adequação da respiração); Treinar fonemas alterados; Diferenciar os fonemas surdos e sonoros (nos sonoros os palitos não mexem e nos surdos os palitos mexem).

Figura 8: Pote de sopro



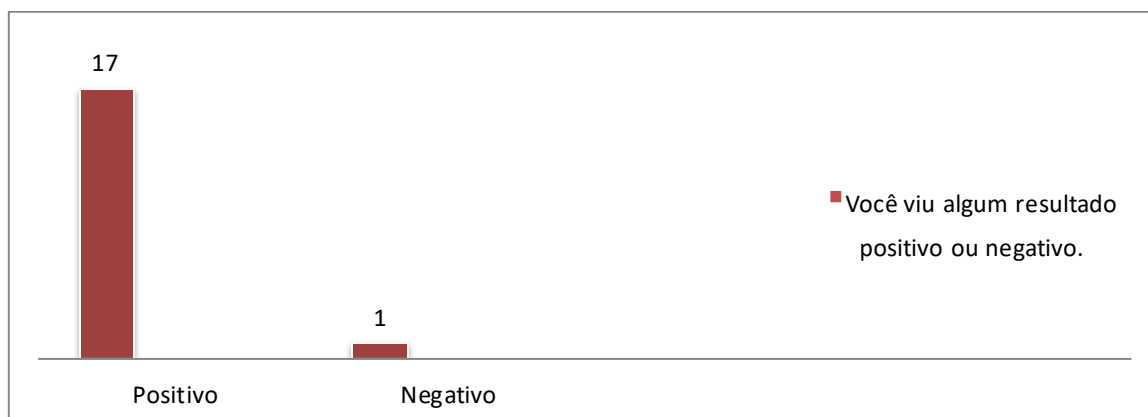
Fonte: Acervo pessoal do autor.

7 - QUESTIONÁRIO E BASE DE DADOS

Na elaboração deste trabalho foi feito junto aos alunos do 8º Período no estágio do Curso de Fonoaudiologia do Centro Universitário Fluminense - UNIFLU, um questionário (Anexo 1), com a finalidade de registrar seus conhecimentos em relação à reutilização e elaboração de brinquedos e jogos com material de sucata e quanto aos aspectos positivos e negativos da utilização destes. O objetivo deste questionário é coletar informações que sejam relevantes na elaboração da melhor utilização destes e na implementação de novos saberes, visando observar se houve alguma melhora ou piora, interação do paciente com os brinquedos e dos alunos com os brinquedos.

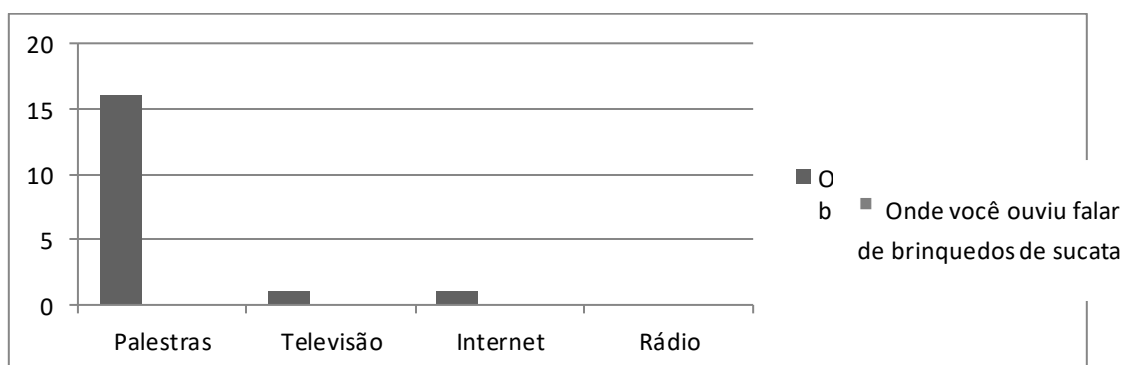
As respostas foram dadas em gráficos para melhorar a compreensão e visualização.

Gráfico 1: Impressão dos estagiários sobre o uso de brinquedos

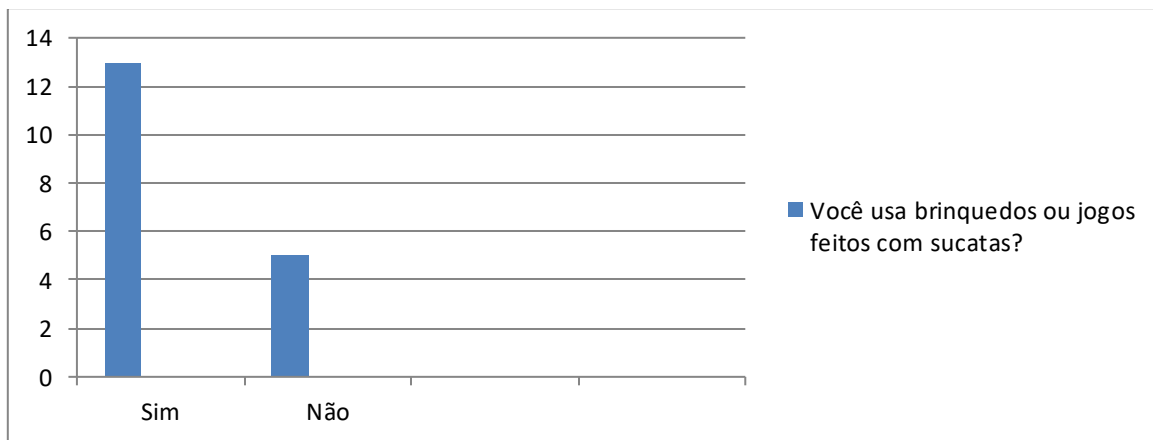


Fonte: Elaborado pelo autor.

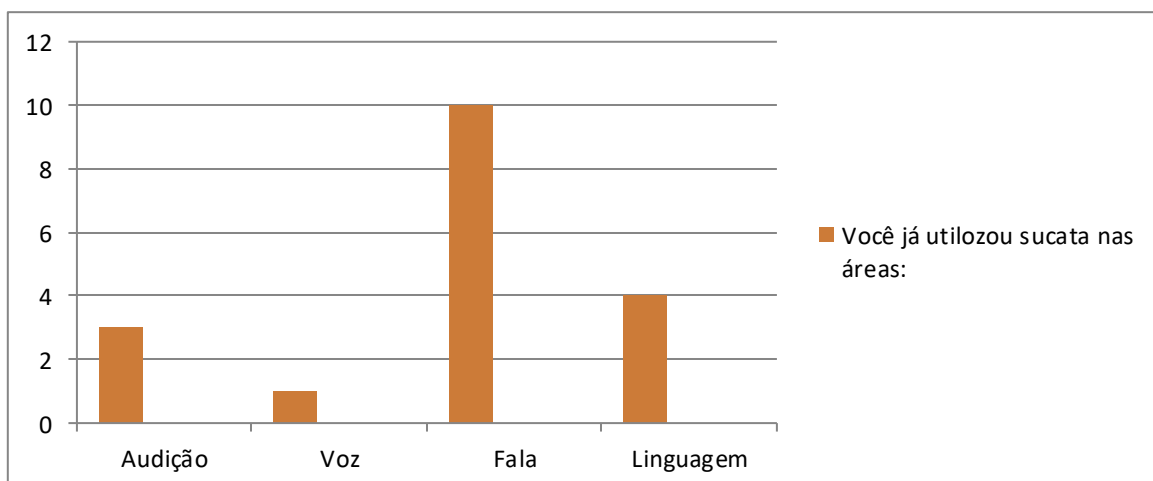
Gráfico 2: Sondagem dos participantes



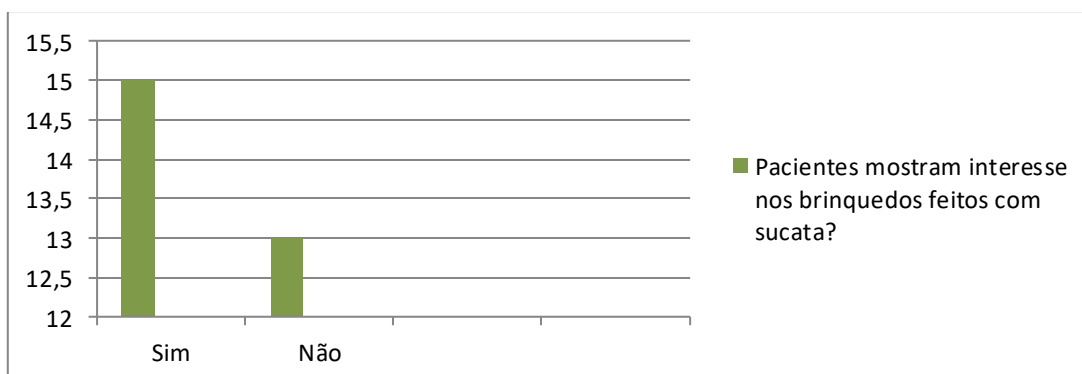
Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 3: Sobre o uso dos jogos e brinquedos de sucata

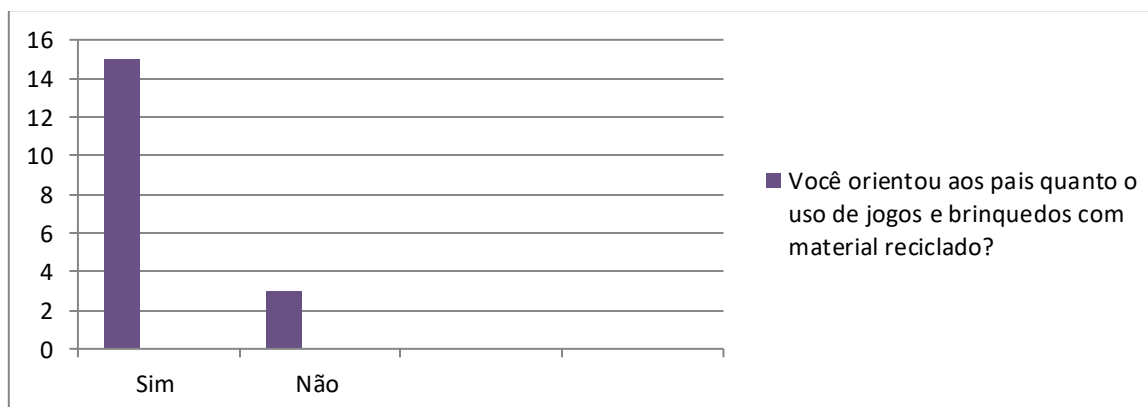
Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 4: Sobre o uso de sucata

Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 5: Sobre o interesse dos pacientes

Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 6: Sobre a orientação aos pais

Fonte: Elaborado pelo autor.

8 - RESULTADOS

Segundo informações recolhidas no questionário, houve resultados positivos na utilização dos brinquedos e jogos. A maior parte dos entrevistados disseram que ouviram sobre brinquedos recicláveis em palestras e que os utilizam nos estágios na clínica de fonoaudiologia do UNIFLU e que orientam aos pais do paciente sobre a importância da elaboração destes brinquedos junto aos filhos. Foi observado que em sua maioria tem usado os brinquedos e jogos nas áreas da fala e linguagem.

9 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que apesar de muitos não terem o pleno conhecimento da utilização da sucata em ambiente terapêutico, outros têm rompido esta barreira e buscado saberes em palestras, livros e internet. A sucata é um suporte para a atividade infantil, porém alguns cuidados devem ser tomados no seu uso. Não é com todo o material descartável que a criança pode brincar, além disso, é necessário que este material esteja limpo, organizado e não ofereça perigo. Sendo assim é preciso distinguir sucata de lixo (BALAU, 2011).

A elaboração de brinquedos, fáceis e baratos, tem-se mostrado eficazes em terapias em pacientes com déficit de aprendizado. Não é só o fato de colocar um brinquedo na mão do paciente, mas sim fazê-lo descobrir e desenvolver a comunicação. O uso de brinquedos e jogos de sucata leva a criança a desenvolver o

simbolismo, imitação, ritmo, atenção, concentração, curiosidade, exploração e interação social.

O fonoaudiólogo tem um papel fundamental neste desenvolvimento, pois com a criação de brincadeiras e jogos com sucatas a aquisição de linguagem se faz de forma ainda mais favorável.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Adriana Rodrigues; DUARTE, Evanir Ferreira. *A importância dos jogos na educação infantil*. Cruz Alta - RS, 2004.

ARANTES, Eduardo. *Reciclagem na saúde: os 4 “Rs” da saúde e qualidade de vida*, 2017. Disponível em: <http://beecorp.com.br/blog/reciclagem-na-saude/>. Acesso em: 20 ago. 2018.

AZEVEDO, Cíntia Coimbra de. *Troca de turno na fala na Síndrome de Down*. 2012. Disponível em: <http://cinthiacoimbra.blogspot.com/2012/07/troca-de-turno-na-fala-na-sindrome-de.html>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BALAU, Roseli Testa. *Oficina de brinquedos de sucata*. 2011. Disponível em: <http://www.unisalesiano.edu.br/simposio2011/publicado/artigo0098.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BARBOSA, Marciana. *Fazendo Brinquedos - Fone de lata*. 2010. Disponível em: <http://www.reciclagemesucata.com/2010/09/fazendo-brinquedos-fone-de-lata.html>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BUENO, Elisângela. *Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica*. Londrina, 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

DIDONET, Vital. O direito de brincar. In: *Congresso brasileiro de brinquedotecas*, São Paulo, 1994.

DONADELLI, Renata Bertagnoli. *Atividade para ritmo com latas*. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2byTza_vxA. Acesso em: 20 ago. 2018.

FRANCO, Joanna Cordeiro Mello. *Dicas de brincadeiras em grupo atividade inclusiva parte 6*. 2012. Disponível em: http://johannaterapeutaocupacional.blogspot.com/2012/08/dicas-de-brincadeiras-em-grupo_17.html. Acesso em: 20 ago. 2018.

GUIA DO ESTUDANTE DE FONOAUDIOLOGIA. 2018. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/fonoaudiologia/> . Acesso em: 20 ago. 2018.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 2º ed, São Paulo: Cortez, 2002.

KLISYS, A.; FONSECA, E. *Brincar e Ler para viver: um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura*. São Paulo: Instituto Hedging-Griffo, 2008.

KUHN, LÍlian. *Você sabe o que a Fonoaudiologia pode fazer pelo seu filho?* 2016. Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/voce-sabe-o-que-a-fonoaudiologia-pode-fazer-pelo-seu-filho/>. Acesso em: 20 ago. 2018.

LENHARO, Mariana. *Mesmo com política de resíduos, 41,6% do lixo tem destino inadequado*. 2015. Disponível em: <http://g1.globo.com/natureza/noticia/2015/07/mesmo-com-politica-de-residuos-416-do-lixo-tem-destino-inadequado.html>. Acesso em: 20 ago. 2018.

LININHA. *Tambor feito com lata de leite em pó e restos de balão*. 2013. Disponível em: <https://blog.lojaslinna.com.br/tambor-feito-com-lata-de-leite-em-po-e-restosdebalao-pura-diversao-para-a-criancada#.W-OhSZNKjIV>. Acesso em: 20 ago. 2018.

MACHADO, Marina Marcondes. *O brinquedo: sucata e a criança*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MILIONS, Fabiana Arão. *Porque as crianças devem brincar com amiguinhos*. 2016. Disponível em: <https://www.mamaecriaebrinca.com.br/por-que-a-crianca-deve-brincar-com-amiguinhos/>. Acesso em: 20 ago. 2018.

LABRINCA. *Extensio: Revista Eletrônica de Extensão*, 6 (7), 2009, Retrieved in April 15, 2012. Disponível em: <http://www.journal.ufsc.br/index.php/extensio/article/view/Article/10913>. Acesso em: 20 ago. 2018.

PAULA, Ana. *Enfrentando desafios na educação inclusiva*. 2015. Disponível em: <http://desafiosnaedinclusiva.blogspot.com/2015/08/futebol-de-sopro.html>. Acesso em: 20 ago. 2018.

PAULUS, Jean. *A função simbólica e a linguagem*. Trad. Glória Maria Fialho Pondé. São Paulo: EDUSP, 1975.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1990.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SUÇUARANA, Monik da Silveira. *Reduzir, Reutilizar e Reciclar*. 2015. Disponível em: <https://www.infoescola.com/desenvolvimentosustentavel/reduzirreutilizarreciclar/>. Acesso em: 20 ago. 2018.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca recurso eletrônico: sucata vira Brinquedo*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SENADO. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/cidadania/edicoes/577/brincar-e-um-direito-garantido-pela-onu-e-pela-constituicao-brasileira>>. Acessado em: 20 ago. 2018. Acesso em: 20 ago. 2018.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. Disponível em: <https://www.sabedoriapolitica.com.br/products/o-socio-interacionismo-de-lev-vygotsky/>. Acesso em: 20 ago. 2018. Acesso em: 20 ago. 2018.

ANEXO

QUESTIONÁRIO

Aluno: _____

Curso: _____

1 - Você sabe o que é sucata?

Sim () Não ()

2 - Você atua na área fonoaudiológica com brinquedos ou jogos feitos com sucatas?

Sim () Não ()

3 - Você acha importante o uso da sucata para atuar em área: voz, fala, audição e linguagem?

Voz () Fala () Audição () Linguagem ()

4 - Os pacientes mostram interesse pelos brinquedos feitos com sucatas?

Sim () Não ()

5 - Você já viu algum resultado positivo na utilização destes brinquedos?

Sim () Não ()

- 6 - Você já viu algum resultado negativo na utilização destes brinquedos?
Sim () Não ()
- 7 - Você já orientou aos pais na elaboração destes brinquedos?
Sim () Não ()
- 8 - Você já participou de alguma palestra referente ao uso de brinquedos feitos de sucata?
Sim () Não ()
- 9 - Você já elaborou algum brinquedo de sucata segundo as necessidades do seu paciente?
Sim () Não ()
- 10 - Onde você ouviu falar sobre brinquedos de sucatas?
Palestras () Televisão () Internet () Rádio ()