

# SUCATÁRIO

Suely Alves Ramos Oliveira  
Genilson Ferreira da Silva





UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - DCH-VI  
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ENSINO,  
LINGUAGEM E SOCIEDADE - PPGELS

# SUCATÁRIO

Suely Alves Ramos Oliveira  
Genilson Ferreira da Silva (orientador)

## FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

O48s Oliveira, Suely Alves Ramos.  
Sucatário [livro eletrônico] / Suely Alves Ramos Oliveira,  
Genilson Ferreira da Silva. – Caetité, BA: Ed. do Autor, 2022.  
33 p. : foto. color.

Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
Inclui bibliografia

1. Educação. 2. Prática de ensino. 3. Professores – Formação.  
I. Silva, Genilson Ferreira da. II. Título.

CDD 371.72

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

# FICHA TÉCNICA

**Origem do Produto:** Trabalho de Dissertação de Mestrado Profissional intitulado “Brinquedos de sucata e estratégias para o aprendizado de crianças autistas na cidade de Guanambi – Bahia”, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS/UNEB) da Universidade do Estado da Bahia, Campus de Caetité – BA, na linha de pesquisa – Ensino, Saberes e Práticas Educativas.

**Nível de Ensino a que se destina o produto:** Educação Básica – Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

**Área de Conhecimento:** Ensino.

**Público-alvo:** Professores, terapeutas e pais de crianças com autismo.

**Categoria:** Material didático composto por um catálogo digital denominado Sucatário.

**Finalidade:** Fomentar o uso de sucatas como ferramenta pedagógica acessível e eficiente no desenvolvimento de habilidades específicas para o acompanhamento de crianças com autismo. As atividades apresentadas podem ser realizadas tanto ambiente escolar, quanto familiar.

**Organização:** Este produto foi organizado a partir das observações – tanto na escola quanto na residência de criança autista – das habilidades mais escassas no universo da criança autista - a fim de que a pesquisadora e psicopedagoga pudessem subsidiar este produto.

**Disponibilidade:** Irrestrita, desde que haja respeito à autoria do Produto Educacional, vetado o uso comercial por terceiros.

**Divulgação:** Digital.

**Fotos:** Rosy Carneiro.

**Instituição Financiadora:** Recursos Próprios.

**Idioma:** Português

**Cidade:** Guanambi, BA

**País:** Brasil

**Ano:** 2022





ERA UMA VEZ  
UM CÃO  
FEITO DE PAPEL DE PÃO –  
CHAMAVA-SE ADÃO  
E ERA, SEM DÚVIDA,  
UM PASTOR ALEMÃO.

ERA UMA VEZ  
MARQUÊS, CACHORRINHO PEQUINÊS  
PERNAS DE ROLHAS  
DE VINHO FRANCÊS.

ERA UMA VEZ  
PEPSI, CACHORRO-SALSICHA –  
FEITO DA LATA,  
DO CANUDO  
E DA FICHA.  
MACHADO, 2007

Oleg - Adobe Stock

## SOBRE OS AUTORES



### Suely Alves Ramos Oliveira (pesquisadora)

Licenciada em Letras, com Habilitação em Português e Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VI (2006). Pós-graduada em Letras: Português e Literatura (2007); e pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional com Ênfase em Educação Especial e Inclusiva (2014), Supervisão Escolar e Coordenação Pedagógica com Ênfase em Educação Especial e Inclusiva (2015) e Docência do Ensino Superior: A Universidade no Contexto Atual (2016). Tem experiência nas áreas de Educação, Língua Portuguesa e Literatura Brasileira. Professora de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira na cidade de Guanambi, Bahia.

### Genilson Ferreira da Silva (orientador)

Possui graduação em História pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (1992), mestrado em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (2013) e doutorado em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (2017). Atualmente é professor assistente da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de História, com ênfase em História da Educação. Membro dos Grupos de Pesquisa Núcleo de História Social e Práticas de Ensino e HISTEDEBA. Editor gerente da Revista Perspectivas e Diálogos: Revista de História Social e Práticas de Ensino. Compõe o quadro de professores permanente do Mestrado Profissional Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade - PPGELS. Coordena o Projeto de identificação e preservação de fontes documentais das escolas no entorno da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Campus VI, Caetité.

## APRESENTAÇÃO

Eu, Suely Alves Ramos Oliveira, professora, pesquisadora do Transtorno do Espectro Autista (TEA) e mãe atípica, apresento esse catálogo como fruto amadurecido em uma maternidade duplamente consolidada pelo autismo. Meus filhos Otávio e Caio são autistas, nível de suporte 1 e se encontram em espectros diferentes dentro do transtorno. A similaridade em desenvolver esse projeto com sucatas é que ambos usaram e aprenderam através do manuseio de brinquedos produzidos no convívio familiar.

Partindo dessa premissa e das possibilidades do uso de sucatas no dia a dia familiar e também escolar, este catálogo se destina a qualquer pessoa que partilhe da convivência das crianças, especialmente as autistas. A sugestão é que pais e professores guardem as sucatas em um local de armazenamento para acessar facilmente quando houver a pretensão de desenvolver habilidades ou apenas brincar. Esse local chamaremos de sucatário.

Todo o catálogo foi construído com a supervisão e colaboração da psicopedagoga Jaqueline Campos, cuja atuação em escola e em clínica particular com crianças com TEA foi indispensável, desde a seleção dos brinquedos bem como o auxílio na montagem dos protótipos aqui apresentados.

Oleg - Adobe Stock

## FUNÇÃO DO CATÁLOGO

Inicialmente, as sugestões desse catálogo foram pautadas em situações práticas de aprendizado e corroborativas no processo interativo da criança com autismo no âmbito escolar e familiar. Para tal finalidade, as atividades propostas para serem executadas com essas crianças visa a análise do comportamento social, bem como a associação entre teoria e prática dos conceitos apreendidos em diversas áreas do conhecimento.

Acredita-se que a confecção de brinquedos partindo de sucatas podem corroborar para o efetivo desenvolvimento das crianças com TEA, e que a ludicidade e interatividade entre alunos típicos e alunos com TEA podem interferir positivamente na aquisição de habilidades indispensáveis ao convívio social. Esse Produto Educacional almeja ser um mote norteador para pedagogos e profissionais da Educação e familiares que se preocupam com o desenvolvimento pleno dessas crianças.

## COMO UTILIZAR O PRODUTO

O produto apresentado nesse catálogo apresenta brinquedos produzidos com sucatas e suas possibilidades de uso tanto em ambiente escolar quanto familiar e caberá ao aplicador verificar no catálogo desde os materiais necessários, o passo a passo da montagem e as habilidades que desejam trabalhar com cada criança específica.

É importante salientar que os eixos temáticos como Coordenação motora; Capacidade imaginativa; Sequenciamento de números e letras; Capacidade de planejamento; Raciocínio lógico; Tolerância à frustração e desafios apresentados são sugestões de uso; todavia, a criatividade e possibilidades de cada brinquedo não se findam nessa utilização.

Björn Wylezich - Adobe Stock



# SUMÁRIO

12 Lança anéis (na tromba do elefante)

13 Sobreposição de tampinhas

14 Dominó sensorial

15 Torre das cores

16 Quebra-cabeça colorido

17 Labirinto

18 Quebra-cabeça de anéis animal

19 Puxa e não cai

20 Painel de três pontos

21 Dinossauro

22 Roleta alfabética

23 Mãozinhas mágicas

24 Palhaço come - come

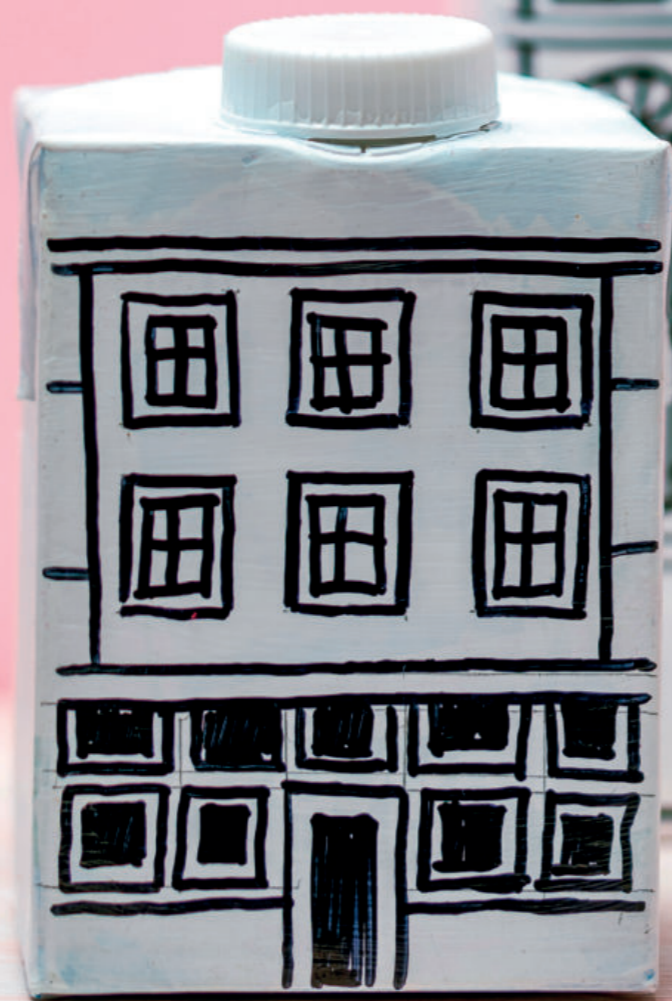
25 Jogo da memória de joaninha

26 Jogo do porco-espinho colorido

27 Jogo do jardim

28 Caixa mágica

29 Alinhavo divertido



## LANÇA ANÉIS NA TROMBA DO ELEFANTE



## Materiais utilizados:

Papelão  
Tinta guache  
Cola de isopor  
Pratinhos descartáveis e de isopor.

## Como brincar:

Arremessar os anéis na tromba do elefante tomando certa distância, pode-se variar o brincar solicitando quantidade e cores e explorando a troca de turno (cada um na sua vez).

## Habilidades estimuladas:

Força;  
Arremesso;  
Equilíbrio;  
Tônus;  
Direcionalidade;  
Habilidade visomotora;  
Controle inibitório.

## SOBREPOSIÇÃO DE TAMPINHAS



## Materiais utilizados: Habilidades estimuladas:

Tampinhas de recipientes plásticos descartáveis canetão.

## Como brincar:

Associar, unir e movimentar uma tampinha sobre a outra associando imagens que fazem parte de um mesmo tema ou história e pedir a criança narre a história a partir da imagem montada.

Associação de ideias;  
Contextualização;  
Progressão narrativa;  
Ampliação de vocabulário;  
Criatividade;  
Coerência.



## DOMINÓ SENSORIAL



### Materiais utilizados:

Papelão  
Grãos  
Lixa  
Espuma  
Algodão  
Bombril  
Laminado  
Sacola plástica  
Pelinhos.

### Como brincar:

Unir e organizar as peças do dominó de acordo com as texturas e sensações semelhantes.

### Habilidades estimuladas:

Associação de ideias;  
Contextualização;  
Progressão narrativa;  
Ampliação de vocabulário;  
Criatividade;  
Coerência.

## TORRE DAS CORES

### Materiais utilizados:

Palitos de picolé  
Tampinhas plásticas  
Pregador  
Rolo de papel  
CD  
Pompons  
Tinta guache

### Como brincar:

Pedir a criança que encaixe os palitos no rolo de papelão pareando por cores. Em seguida, ela usará a pinça (feita de palito de picolé e pregador) para pegar as bolinhas de pompom e encaixá-las nas tampinhas presas nas pontas de cada palito. É importante parear cores iguais do palito e da bolinha.

### Habilidades estimuladas:

Atenção sustentada;  
Associação de cores;  
Coordenação motora fina;  
Controle motor;  
Sequência;  
Persistência.



## QUEBRA-CABEÇA COLORIDO

*Materiais utilizados:*

Caixa de ovos  
Tinta a dedo  
Pincel.

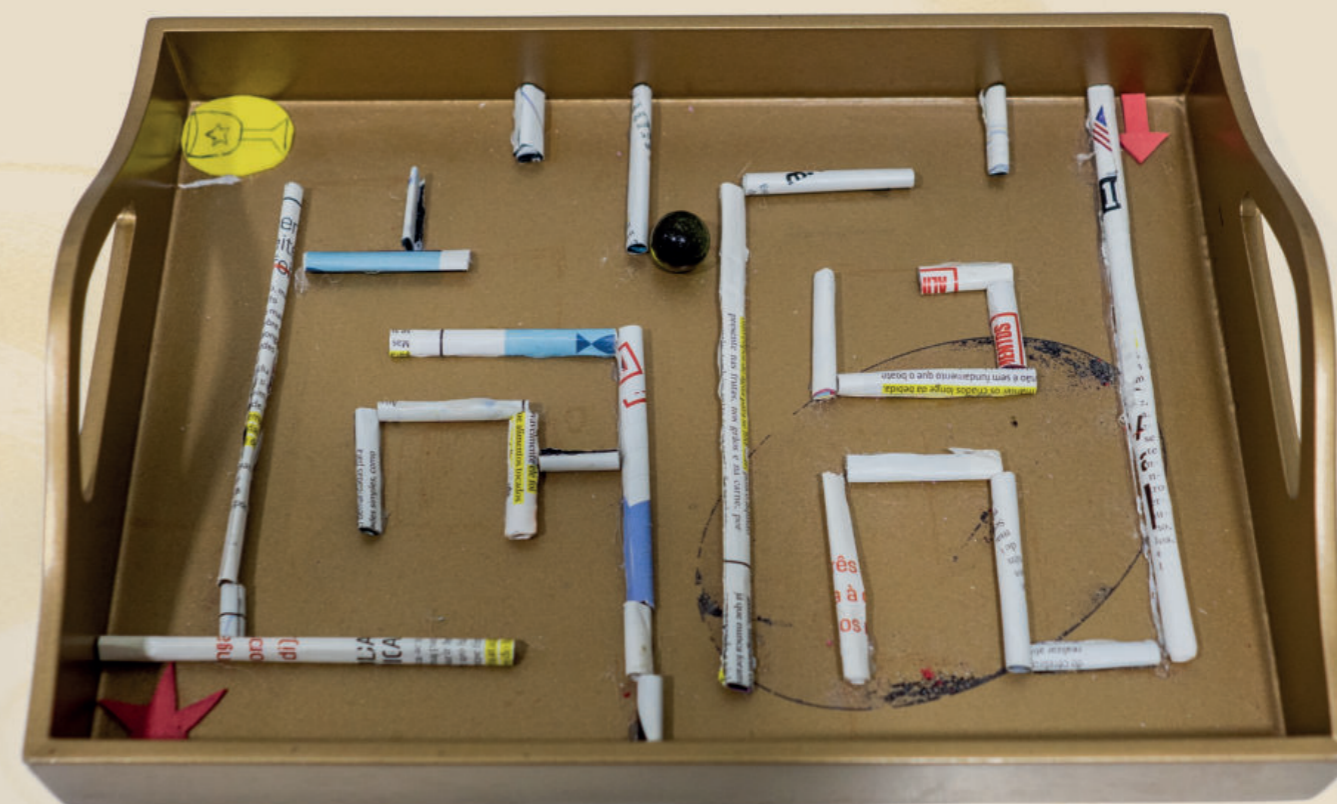
*Como brincar:*

Entregar a base de caixa de ovos inteira e solicitar à criança que encaixe as peças coloridas de forma que cubra todos os espaços da caixa de ovos, sem que sobre espaços e nem sobreponha nenhuma outra peça ou partes.

*Habilidades estimuladas:*

Raciocínio lógico;  
Planejamento;  
Noção espacial;  
Associação de cores;  
Contagem;  
Habilidade visomotora.

## LABIRINTO

*Materiais utilizados:*

Bandeja de madeira  
Caixa de papelão  
Revista  
Canudo  
Bola de gude  
Cola.

*Como brincar:*

Realizar movimentos com braços e mãos de forma que conduza a bolinha do ponto de partida até o alvo de chegada dentro do labirinto, sem que ela pule, caia ou esbarre em alguma barreira.

*Habilidades estimuladas:*

Controle inibitório;  
Rastreo;  
Atenção sustentada;  
Tolerância;  
Habilidades motoras amplas e finas.

## QUEBRA-CABEÇA DE ANÉIS ANIMAL



### Materiais utilizados:

Rolo de papel higiênico  
Figuras de animais  
Palitos de churrasco  
Massinha de modelar.

### Como brincar:

Oferecer hastes com palitos e pedir que a criança separe os anéis de papelão com as partes do corpo dos animais e monte na sequência de baixo (pés) para cima (cabeça).

### Habilidades estimuladas:

Planejamento;  
Percepção;  
Raciocínio;  
Pareamento;  
Coordenação motora;  
Tolerância;  
Memória de trabalho.

## PUXA E NÃO CAI

### Materiais utilizados:

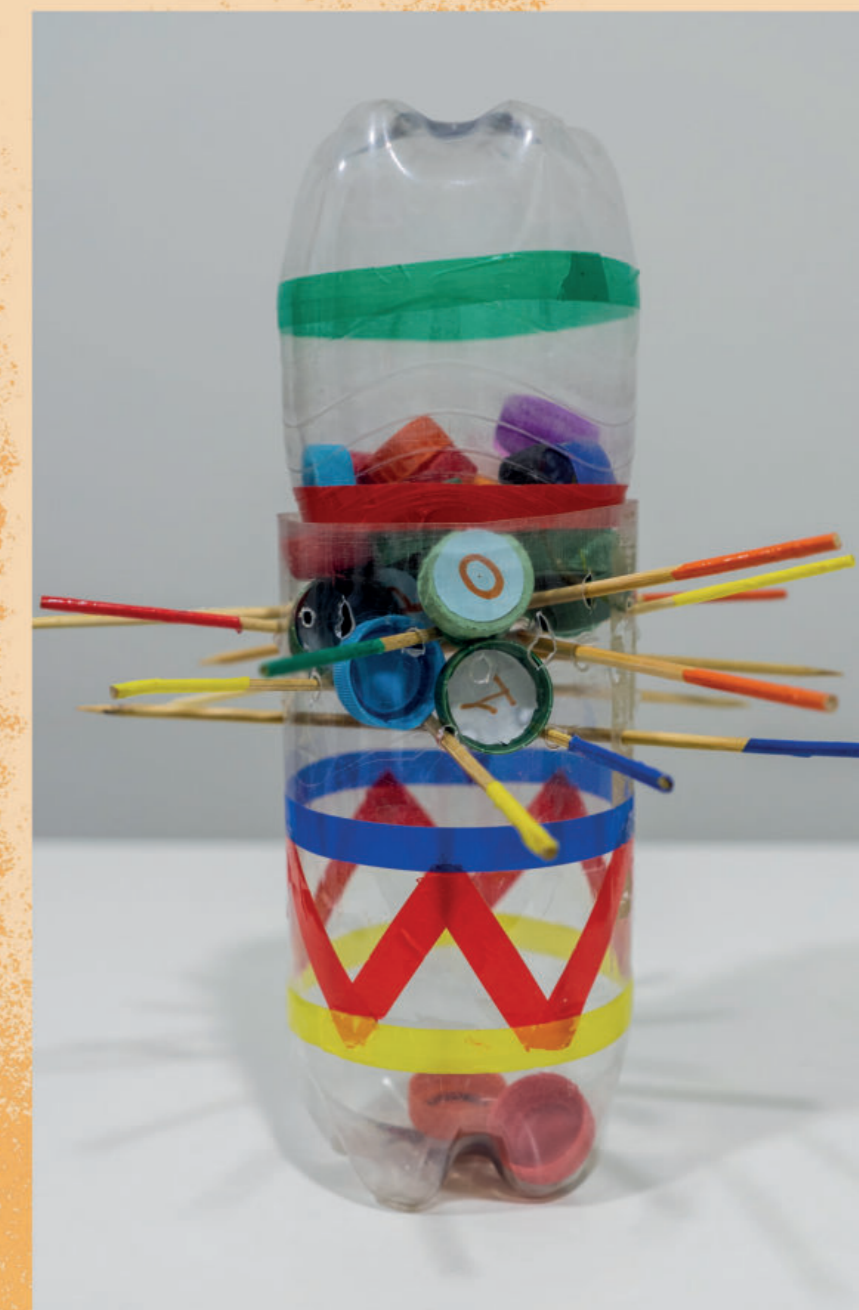
Garrafa PET  
Palitos de churrasco  
Fita adesiva colorida  
Tampinhas plásticas.

### Como brincar:

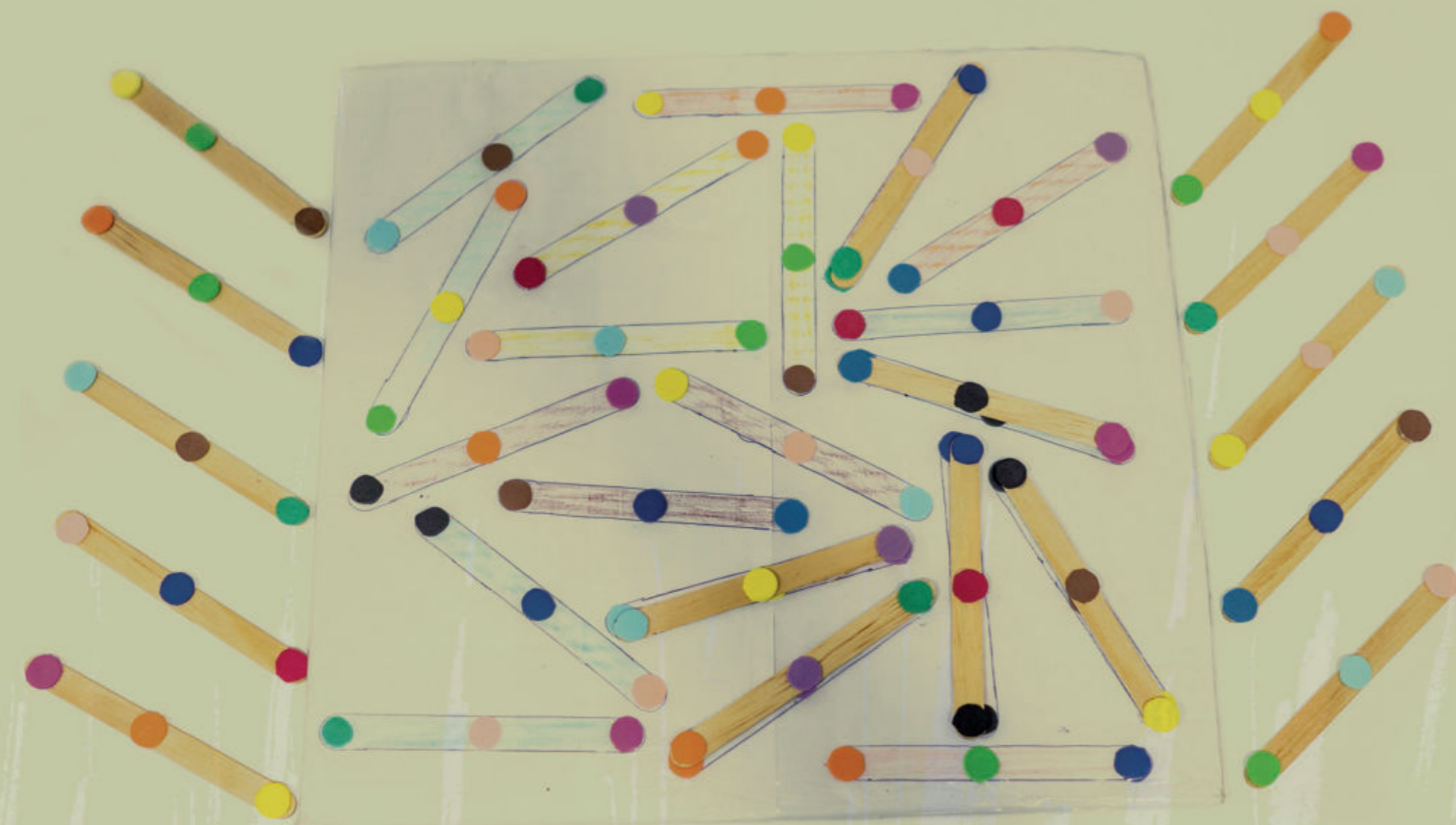
Um participante de cada vez encaixa os palitos de churrasco atravessando a garrafa de um lado ao outro. Depois despeja em cima várias tampinhas e começa a puxar atenciosa e estrategicamente cada palito na sua vez, de forma que não derrube ou derrube o mínimo de tampinhas. Perde quem derrubar mais tampinhas.

### Habilidades estimuladas:

Planejamento;  
Percepção;  
Raciocínio;  
Pareamento;  
Coordenação motora;  
Tolerância;  
Memória de trabalho.



## PAINEL DE TRÊS PONTOS



### Materiais utilizados:

Papelão  
Papel  
Palitos de picolé  
Emborrachado  
Fita adesiva  
Cola.

### Como brincar:

A criança deverá parear cada palito de pontos coloridos com a imagem na tabela seguindo cores e posição correta. Pode-se intensificar o desafio mostrando o palito e retirando para a criança memorizar as cores dos pontos no palito e buscar na tabela o igual.

### Habilidades estimuladas:

Planejamento;  
Memória;  
Atenção sustentada;  
Atenção seletiva;  
Raciocínio lógico;  
Associação de cores;  
Rastreio visual.

## DINOSSAURO

### Materiais utilizados:

Papelão  
Tinta guache  
Barbante  
Palito de dente.

### Como brincar:

A criança deverá parear e costurar os botões em forma geométrica sobre as sombras desenhadas pelo corpo do dinossauro.

### Habilidades estimuladas:

Controle motor;  
Coordenação motora fina;  
Reconhecimento de formas geométricas;  
Sobreposição de figuras;  
Raciocínio espacial;  
Reconhecimento de cores;  
Habilidade visomotora;  
Tolerância.





## PALHAÇO COME - COME

### Materiais utilizados:

Garrafão plástico  
Emborrachado  
Papel  
Bolinhas de isopor  
Tinta guache.

### Como brincar:

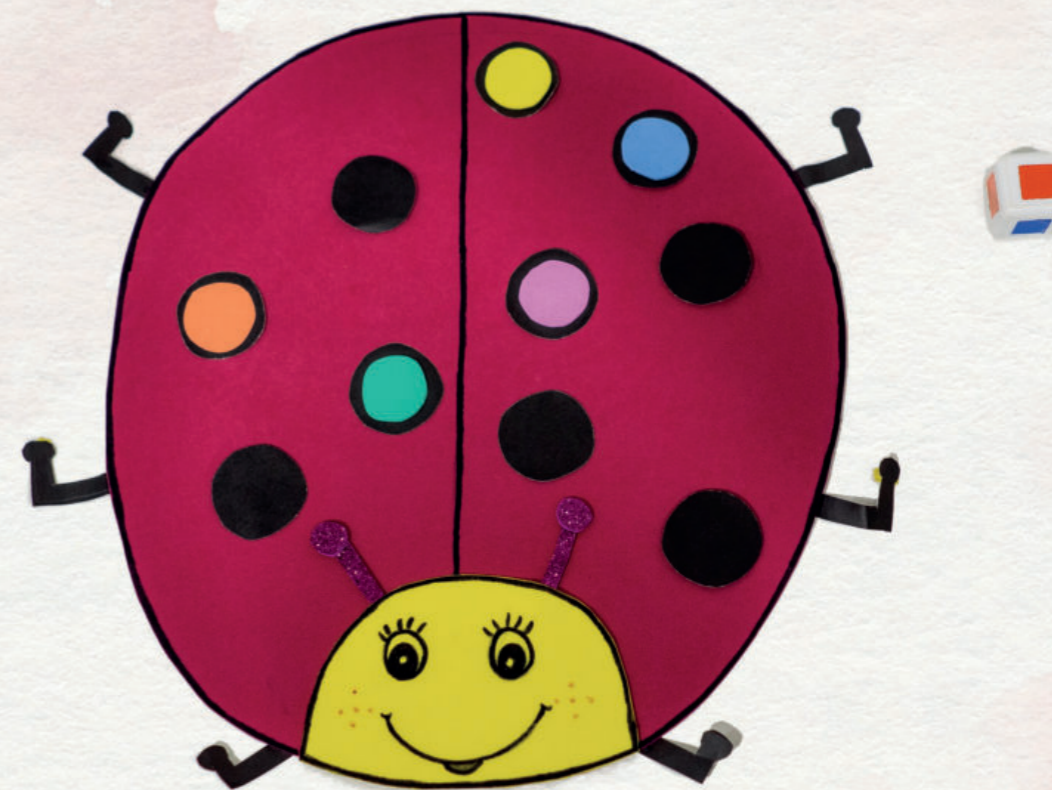
A criança deverá ouvir a sequência de cor ou sabor de bola de sorvete (morango – vermelha) ditada pelo mediador, e pegar a bolinha de isopor da cor correspondente com uma colher. Em seguida, levar a bolinha até a boca do palhaço, equilibrando-a sem deixa-la cair.

### Habilidades estimuladas:

Atenção para comandos e instruções;  
Identificação de cores;  
Ampliação de repertório linguístico;  
Linguagem expressiva e receptiva;  
Sequência;  
Memória;  
Coordenação motora;  
Imaginação.



## JOGO DA MEMÓRIA DE JOANINHA



### Materiais utilizados:

Emborrachado  
Cartolina  
Papéis coloridos  
Canetinha.

### Como brincar:

Pedir que a criança distribua as bolinhas pretas pelo corpo da joaninha com a parte colorida virada para baixo, arremessa o dado colorido e tenta descobrir a cor e memorizar o lugar de cada cor à medida que o jogo avança.

### Habilidades estimuladas:

Memória;  
Planejamento;  
Atenção sustentada;  
Associação de cores;  
Tolerância.

## JOGO DO PORCO-ESPINHO COLORIDO



### Materiais utilizados: Como brincar:

Garrafa plástica  
Palitos de churrasco  
Tinta guache  
Emborrachado.

A criança deverá jogar o dado colorido, observar a cor da face para selecionar a cor do palito a ser espetada no porco-espinho.

### Habilidades estimuladas:

Tônus muscular;  
Percepção;  
Identificação de cores;  
Atenção;  
Sequência;  
Quantidade;  
Coordenação motora.

## JOGO DO JARDIM



### Materiais utilizados: Como brincar:

Caixa de papelão, Emborrachado  
Tampas plásticas diversas  
Papéis coloridos  
Embalagens de diversas garrafas plásticas.

Entregar tampinhas coloridas de vários tamanhos para que a criança as enrosque, pareando-as de acordo com as cores das flores que estão pelo jardim.

### Habilidades estimuladas:

Coordenação olho/mão;  
Coordenação motora fina;  
Movimento de rosquear;  
Associação de cores;  
Associação de tamanhos;  
Raciocínio espacial.

## CAIXA MÁGICA



## Materiais utilizados:

Caixa de sapato  
Gargalos de garrafas plásticas  
Tampinhas de garrafas  
Papel colorido  
Emborrachado  
Anéis infantis.

## Como brincar:

A criança retira uma imagem da caixa, nomeia e busca as tampinhas de letras, enroscando na sequência correta cada letra até que complete a palavra. O jogo pode variar seguindo sequência numérica conforme as instruções escritas por extenso nas fichas. Pode também variar por sequência de cores.

## Habilidades estimuladas:

Princípio alfabético;  
Consciência de letra, sílaba e palavra;  
Consciência fonológica;  
Contagem;  
Sequência;  
Memória;  
Atenção;  
Habilidade visomotora;  
Coordenação motora;  
Flexibilidade cognitiva;  
Tolerância.

## ALINHAVO DIVERTIDO



## Materiais utilizados:

Bandejas de isopor  
Canudinhos  
Emborrachados  
Canetinhas  
Barbante.

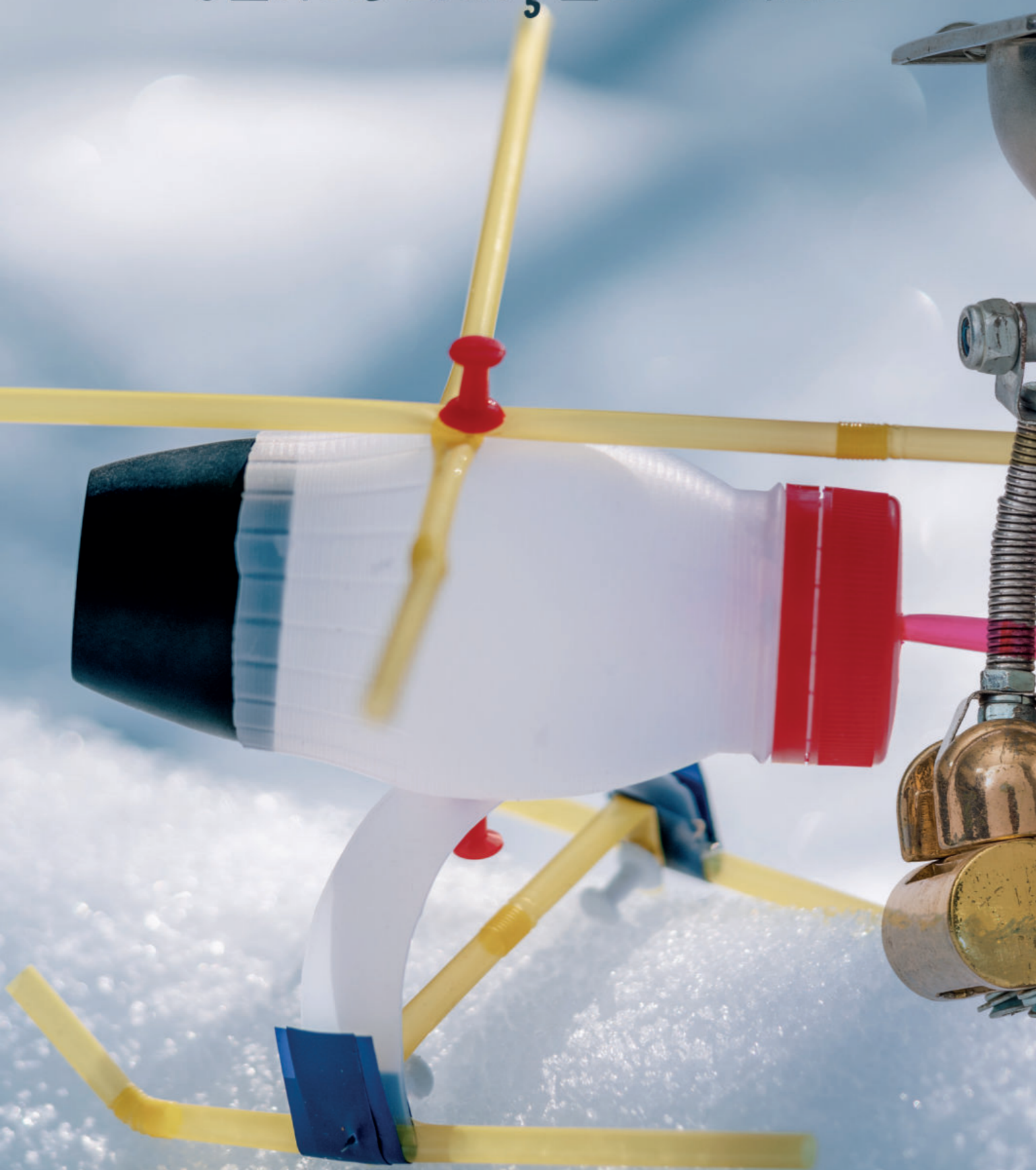
## Como brincar:

A criança deve passar o barbante nos espaços seguindo o formato da imagem, costurando com movimentos por cima e por baixo.

## Habilidades estimuladas:

Coordenação motora fina  
Controle inibitório  
Noção visoespacial

# CONSIDERAÇÕES FINAIS



Björn Wylezich - Adobe Stock

A proposta aqui apresentada não é um roteiro engessado para seguir à risca, mas um catálogo que aflore a criatividade e proporcione aprendizado através de brinquedos de sucata.

Trabalhar com a sucata, tanto no cenário escolar quanto familiar, requer paciência e abordagens específicas que movimentam não apenas o corpo e a mente, mas também a interação. O trabalho pode ser executado com o objetivo de entretenimento e como ferramenta pedagógica no ensino de crianças com TEA.

Desse modo, cada proposta, da mais simples à mais complexa, apresenta caminhos sugestivos para aquisição de habilidades que precisam ser melhor desenvolvidas na maioria das crianças autistas. A ideia é proporcionar através da ludicidade, uma vivência que não trata apenas do brinquedo, mas do ato criativo de brincar e aprender como conceitos análogos, e não antagônicos.

Em suma, espero que essa proposta possa auxiliar a qualquer pessoa que deseje ou necessite de um estímulo para trabalhar com crianças e queira desenvolver suas potencialidades não apenas através de brinquedos onerosos, mas também com sua criatividade. Evidentemente, esta sugestão inicial poderá ser aumentada, recriada e aplicada em qualquer espaço que se dispuser a defender que “o brincar é uma linguagem” e como tal não é estática.

Bom Proveito!

Oleg - Adobe Stock



## REFERÊNCIAS

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, desafio e descoberta. Subsídios para utilização e confecção de brinquedos.** Rio de Janeiro, RJ: FAE, 1988.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar: atividades e materiais.** 6. ed. São Paulo: Editora Loyola, 2007.

OLIVEIRA, V. B. de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



Alrandir - Adobe Stock

## CONSULTORA PSICOPEDAGÓGICA



### **Jaqueline Dias Campos Costa.**

Graduada em Pedagogia pela UNEB, especialista em Psicopedagogia institucional e clínica, Alfabetização e Letramento, Psicomotricidade, Neuropedagogia e Neurociência na Educação, Especializando em TDAH e Dislexia, tenho capacitação em Análise do Comportamento Aplicada, em Autismo, em Intervenção cognitiva.

