



## O brincar enquanto ação de linguagem: uma análise à luz do Interacionismo Sociodiscursivo

Renata de Lourdes Costa de Menezes<sup>i</sup> (UFPB)

Regina Celi Mendes Pereira<sup>ii</sup> (UFPB)

**Resumo:** O presente estudo objetiva analisar o brincar que se estabelece no *setting* psicanalítico enquanto ação de linguagem. Como *corpus* de pesquisa, lançamos mão de um fragmento de sessão em que o brincar de uma criança ocorreu de modo não diretivo. A linguagem simbólica empregada na ação lúdica foi comparada ao sintoma e à situação pessoal, familiar e social da criança; interpretada por analogia ao texto narrativo, e analisada à luz do Interacionismo Sociodiscursivo. Reconhecido enquanto ação de linguagem, o brincar ultrapassou as fronteiras da materialidade escrita ou oralizada, abrindo possibilidades de leitura e interpretação das diferentes interações sociais situadas.

**Palavras-chave:** Brincar; Linguagem; Interacionismo Sociodiscursivo; Psicanálise.

**Abstract:** This study aims to analyze the symbolic play that takes place in the psychoanalytic setting as language action. The corpus used for the research consisted of a fragment of a session where a child's play occurred in a nondirective way. The symbolic language used in the playful action was compared to the personal, family and social symptoms and situation of the child; interpreted by analogy to the narrative text, and analyzed in the perspective of Socio-discursive Interactionism theory. Recognized as language action, the symbolic play was beyond the borders of the written materiality or oral function, opening possibilities of reading and interpretation of the different situated social interactions.

**Keywords:** Play; Language; Socio-discursive Interactionism; Psychoanalysis.

## Introdução

O brincar é o meio natural de autoexpressão da criança. Através dele ela traduz e atribui sentido aos mundos objetivo e social e constitui-se subjetivamente. Iluminada de modo particular por esse processo de representação da realidade física circundante, dos conhecimentos coletivos acumulados e, principalmente, pela possibilidade de elaboração de elementos de representação interna, a psicanálise faz uso do brincar enquanto forma especializada de comunicação de fantasias, desejos, conflitos e ansiedades infantis.

Haja vista que não se pode aplicar o método freudiano clássico das “associações livres” para a condução do processo psicanalítico do infante – pois que, enquanto crianças, não se encontram amplamente capazes de transpor suas representações de mundo em palavras –, o brincar torna-se forma de expressão possível à produção discursiva necessária ao empreendimento de uma psicoterapia infantil de base psicanalítica.

Buscar esse lugar do brincar no espaço psicanalítico enquanto operação linguageira, entretanto, só é possível se permeado pela concepção de linguagem adotada pelo quadro teórico-epistemológico do Interacionismo Sociodiscursivo, doravante ISD.

A posição interacionista sociodiscursiva, segundo Bronckart (1999, 2006, 2008), postula que a linguagem é uma ação comunicativa constitutivamente humana e de ordem eminentemente social. Isso implica que as condutas humanas são resultado do processo de apropriação de propriedades sociosemióticas adquiridas na interação com um meio sócio-histórico. Assume-se assim que, sob o efeito mediador do agir comunicativo, o homem apreende, estrutura e transforma o meio no qual se insere.

Mas, um meio em que os conhecimentos adquiridos não se fundamentam apenas no universo material. Conforme salienta Habermas (1987 *apud* BRONCKART, 2008), as representações humanas encontram-se organizadas em três sistemas chamados “mundos formais” ou “mundos representados”. O primeiro refere-se ao mundo físico, ontológico; o segundo refere-se aos conhecimentos coletivos acumulados em relação às regras, convenções e valores socialmente compartilhados; e o terceiro refere-se às propriedades privadas, afetivas, singulares a um sujeito. Mundo objetivo, mundo social e mundo subjetivo, respectivamente.

A apropriação das características desses mundos permite ao sujeito avaliar suas ações e se saber agindo. A linguagem, nesse sentido, é elemento aglutinador e transmissor

das representações humanas, na intenção de se dizer algo sobre os “mundos”. É, ao mesmo tempo, o lugar e o meio das interações sociais constitutivas de qualquer conhecimento e desenvolvimento humano.

Decorre desse posicionamento que, uma vez que somos seres sociais, que nos constituímos intrapessoalmente a partir das interações dialógicas que estabelecemos no encontro com outro e que essas formas de contato interpessoal se dão sob o efeito mediador do agir comunicativo, parece pertinente adotar, enquanto uma forma possível de leitura, o brincar como linguagem.

Primeiramente porque, produto da atividade sócio-histórica da humanidade, a brincadeira tem se presentificado na cultura e acompanhado o desenvolvimento da civilização desde os seus primórdios, instituindo-se como atividade essencialmente humana. Em segundo lugar, o brincar tem caráter de ação, produção e, conforme postula o ISD, o desenvolvimento humano se efetiva no agir humano e, em todo processo de desenvolvimento humano, a linguagem desempenha um papel determinante na formação intrapsicológica de cada ser. Terceiro porque, através do brincar, a criança constrói e transforma o universo material circundante, os sistemas de valores coletivos e constitui-se subjetivamente. Por último, concretiza um movimento dialógico que, em contexto clínico de base psicanalítica, implica um alguém (paciente) que fala para outrem (psicólogo) e, concomitantemente, num alguém que é o próprio interlocutor ou o endereçado interior.

Nesse sentido, objetivando não negligenciar o comportamento natural próprio da infância, Winnicott (1975, p. 63) afirma:

[...] o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

Mas de que maneira exatamente a criança diz através do brinquedo? Assim questionamos porque o brincar não está inscrito numa linguagem semiótica do ato escrito ou oralizado. Por sua diferença formal em relação aos textos-discursos, materializados no quadro de uma língua natural particular, o brincar não pode ser reconhecido como uma atividade que é propriamente de linguagem, apesar disso, conforme postulam Vorcaro e

Veras (2008, p. 31), seus “traços se oferecem para serem lidos, mesmo que não sejam de todo legíveis”.

Nesse quadro de referência, Vieira e Sperb (1998, 2007) reconhecem que não existe uma fórmula clara e distinta que possibilite a decodificação da expressão lúdica da criança e referem que tal entendimento só se faz possível através da analogia com o texto narrativo. A narrativa, para os autores, é uma ferramenta construtivista que organiza a representação humana do espaço-tempo vivido e os sentimentos a ele vinculados em termos de uma experiência inteligível. Por transcender o pensamento lógico-científico e o plano da realidade objetivável, vincula-se à fantasia e à imaginação.

Sobre este último aspecto, Bronckart (1999), à luz do ISD, avalia que, necessariamente, a ordem discursiva do *narrar* não estaria vinculada à realidade ordinária, mas a um plano parecido, um “outro lugar”, que pode/deve ser avaliado e interpretado pelos seres humanos implicados na situação enunciativa.

Ainda, numa dimensão estrutural, Vieira e Sperb (2007) resgatam a ordem configuracional narrativa do psicólogo suíço Carl Gustav Jung. Jung (1984 *apud* VIEIRA e SPERB, 2007) divide a sequência narrativa em quatro partes ou macroproposições: 1) **exposição**, na qual é apresentada a situação inicial da história, com indicação dos personagens, tempo e lugar; 2) **desenvolvimento**, momento em que a situação inicial se complica, estabelecendo uma tensão e um suspense sobre os futuros acontecimentos; 3) **culminação** ou **peripécia**, quando acontece algo de decisivo e/ou a situação muda inteiramente; e 4) **solução** ou **resultado**, quando ocorre o desenlace da ação que se desenrola ao longo da história e o problema é resolvido. Para os autores, então, a linguagem se faz igualmente presente na própria estrutura narrativa do brincar.

A semelhança, então, entre o brincar da criança em contexto clínico e o texto narrativo está na função social de transmissão, representação e/ou reconfiguração da experiência, seja ela pessoal ou coletiva, e na forma como ambos se organizam sequencialmente, isto é, na própria estrutura narrativa, o que possibilita a leitura da linguagem simbólica empregada na atividade lúdica.

Assim sendo, posto que a manifestação lúdica pertence ao campo da linguagem e pode ser interpretada por analogia à estrutura narrativa, o presente trabalho tem o objetivo de analisar o brincar que se estabelece no *setting* psicanalítico enquanto ação linguageira.

Para tanto, utilizaremos enquanto categorias de análise os parâmetros de condição de produção, as capacidades de ação, as capacidades discursivas e a infraestrutura geral da unidade comunicativa, de acordo com Bronckart (1999).

A vertente de condição de produção da enunciação refere-se ao controle paradigmático que os conhecimentos do emissor-enunciador do ato locucional vão exercer sobre a interação. As ações de linguagem respaldadas num agir coerente com essa condição de produção compõem a capacidade de ação do sujeito, que deve considerar: o lugar de produção, o momento de produção, o sujeito emissor, o sujeito receptor, o contexto social, a posição social do emissor e do receptor e o objetivo da interação. Nesse ponto também será considerado o conteúdo temático da unidade declarativa.

A mobilização da capacidade discursiva possibilita ao emissor a escolha da infraestrutura geral da ação comunicativa. A infraestrutura geral do texto comporta a forma de organização linguística que, num plano geral, é determinada pela combinatória dos tipos de discurso, sequências da enunciação e demais formas de planificação presentes no ato de linguagem.

Como *corpus* de pesquisa, lançamos mão de um fragmento de sessão, registrada em diário clínico e realizada na Clínica-Escola de Psicologia da Universidade Federal da Paraíba por uma das autoras desse texto no desempenho de seu papel social de psicóloga clínica, em que o brincar de João<sup>1</sup>, um menino de cinco anos de idade, ocorreu livremente, de modo não diretivo. Na sala ludoterapêutica encontrava-se à disposição da criança acervo gráfico e lúdico para total liberdade de escolha por ela. Preservado o sigilo do paciente, a responsável legal pelo menor assinou um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, permitindo o uso das informações prontuárias e clínicas nesse ensaio científico.

A linguagem simbólica empregada na ação lúdica foi comparada ao sintoma manifesto e à situação de vida pessoal, familiar e social da criança, tal como apresentada pela mãe na entrevista de anamnese, interpretada por analogia ao texto narrativo e analisada à luz do quadro teórico-metodológico do ISD.

---

<sup>1</sup> Nome fictício empregado para, por motivos éticos, preservar a identidade da criança e da família.

## 1. Caso clínico: os mundos de João

João foi trazido à psicoterapia pela mãe, quando contava cinco anos de idade, por apresentar fala e comportamento infantilizados. Não progride na escola, não lê letras ou identifica números. Assume um desempenho aquém do esperado, se comparado a outros garotos da mesma faixa etária. Ainda alimenta-se por mamadeira e dorme na cama com a mãe, embora tenha um quarto reservado só para ele.

É filho único de um relacionamento conjugal que durou seis anos e há três se desfez, quando João completou dois anos de vida. O relacionamento do casal sempre foi perturbado por brigas, ofensas e ameaças recíprocas. A criança presenciava as discussões e agressões entre os pais que, quase sempre, ocorriam porque o pai era usuário de drogas. A condição de dependência química era impedimento para o exercício de uma atividade laborativa, bem como o motivo pelo qual vendia objetos pessoais e do lar, para sustentar o vício.

Segundo relato da mãe, a separação sobreveio não por falta de sentimento, mas porque o companheiro, devido à condição de dependência, não queria assumir responsabilidades, principalmente perante o filho, que precisava ficar diariamente aos cuidados dele, quando ela saía para trabalhar. Informou que essa situação, em particular, a preocupava bastante, pois não sabia o que João fazia, via e ouvia na sua ausência. Todavia, salientou que o menino nutre um carinho especial pelo pai e sente sua falta, uma vez que, após a dissolução da união parental, passou a residir apenas com ela e que as visitas do genitor são eventuais, haja vista que constantemente apresenta-se sob o efeito de substâncias entorpecentes.

Numa das sessões psicanalíticas, a situação de brincar se inicia quando João começa a encaixar blocos coloridos de montar, construindo o que denominou ser uma casa. Imediatamente, prosseguiu a ação fazendo uso da massa plástica de modelar, da qual surgiram três figuras de identificação indeterminada, *a priori*. A psicóloga, então, pergunta:

O que você criou com a massinha de modelar?

Eu? O Bob Esponja, o Lula Molusco e a estrela – respondeu João.

Nesse momento, torna-se clara a intertextualidade com o desenho animado “Bob Esponja” e a constatação de que a estrela à qual a criança se referia fazia alusão ao

personagem Patrick, uma estrela-do-mar no seriado. Ademais, na animação, o personagem Lula Molusco, apesar do nome, é na verdade um polvo.

Prosseguindo a ação, a criança coloca, então, os três personagens dentro da casa. Em ato contínuo, ausenta Lula Molusco da casa e põe-no a dirigir um trator de brinquedo. O trator atinge fortemente a casa, numa colisão que desagrega grande parte dos blocos de encaixe. João reproduz o choro dos personagens Bob Esponja e Patrick, que lastimam a destruição.

Em seguida, faz com que a esponja e o polvo agridam-se mutuamente. Os corpos dos personagens se desfazem. Bob Esponja é refeito e Lula Molusco deixado de lado. Reinicia a montagem dos blocos de encaixe de modo a reconstruir a estrutura que foi desmontada. Desta vez, então, abriga apenas a esponja e a estrela-do-mar na nova casa edificada. Por fim, João põe algumas miniaturas de móveis e objetos do lar próximos à morada – um sofá, uma mesa, quatro cadeiras, uma cama, um guarda-roupa, uma geladeira, uma televisão e um liquidificador.

Espontaneamente, comenta:

Lula Molusco ficou furioso. Pegou um trator e destruiu a casa. Pow! Bob Esponja e Patrick ficaram tristes e construíram uma nova casa para eles. Bob Esponja ficou cuidando do filhote.

## 2. Análise do brincar infantil

O brincar em contexto clínico ilumina um lugar social de produção textual ímpar. Isto porque a facilidade com que a criança vive imaginativamente, expressa seu mundo interior e confia, ao psicólogo, segredos não desvendados a ninguém, propiciada pela situação de transferência. Situação de adesão afetiva ao profissional que só pode ser estabelecida pelo paciente em um ambiente livre de censuras, posto que, só assim, torna-se capaz de superar as resistências e expressar-se verdadeiramente.

Ademais, o *setting* psicanalítico é o espaço do dizer, em que as diversas formas de expressão ganham significação e sentido e onde, numa relação dialógica, o psicólogo (destinatário) se torna depositário da mensagem do outro, paciente (enunciador). Um

ambiente especializado no qual o objetivo a ser alcançado é, de acordo com Winnicott (1975), o crescimento individual, a personalidade total, a experiência de sentir-se real.

As sessões clínicas com João ocorriam na Clínica-Escola de Psicologia da Universidade Federal da Paraíba, tinham duração de quarenta e cinco minutos e frequência de um encontro semanal. Enquanto emissor de um dizer, João, no papel social de paciente, direcionava suas enunciações ao interlocutor, no papel social de psicólogo, situado nas mesmas coordenadas do espaço-tempo dele e, portanto, apto a interagir diretamente na concreta situação discursiva.

No recorte de sessão apresentado, o conteúdo temático da ação veicula a mensagem de um lar desfeito. Num plano geral, considerando o contexto social maior, a narrativa de João retrata amplamente o modo como ele interiorizou a experiência, ou seja, como representou subjetivamente os mundos físico e social, que ora tem a possibilidade de expressar e reelaborar sinceramente através do agir dramático.

A narrativa explicita a destruição do lar pelo pai (usuário de drogas), as agressões mútuas entre o casal parental, a separação conjugal e a retomada de uma nova morada, agora apenas na companhia da mãe. Uma casa onde é possível ter móveis e utensílios domésticos e na qual a "mamãe" pode cuidar de seu "filhote". Sendo assim, não é difícil perceber que o brincar de João simboliza a situação familiar na qual se encontra engendrado, bem como que, por meio da brincadeira, ele interpreta os mundos formais representados.

A passagem abaixo oferece importantes contribuições a esse respeito:

[...] a história acontece a alguém antes que alguém a narre. O emaranhamento aparece antes como a "pré-história" da história narrada da qual o começo permanece escolhido pelo narrador. Essa "pré-história" da história é a que a vincula a um todo mais vasto e dá-lhe um "pano de fundo". Esse pano de fundo é feito pela "imbricação viva" de todas as histórias vividas umas nas outras. É preciso, pois, que as histórias narradas "emerjam" (auftauchen) desse pano de fundo. Com essa emergência, o sujeito implicado emerge também (RICOEUR, 1994 *apud* GOULART e SPERB, 2003, p. 364).

Isso é particularmente importante em psicanálise clínica, pois o brincar, nesse quadro de referência, convoca a criar novas combinações, via movimento progredinte e

regredinte, deslocando as representações de suas posições prévias e atribuindo-lhes outras perspectivas. Conforme Vorcaro e Veras (2008), a combinatória de elementos no brincar dissolve e realinha sua ordem, subverte a imitação, rememora, repete e reelabora a realidade e, com esse material, a criança esculpe seu universo subjetivo, impõe a marca das combinações próprias à singularidade da experiência. Enfim, a criança desenvolve-se de forma saudável.

Para além das associações imediatas inferidas, considerando os pré-construídos sociais e a intertextualidade com o desenho animado “Bob Esponja”, é imperativo buscarmos num conhecimento sócio-histórico mais amplo o sentido culturalmente atribuído a estes personagens.

Inferimos, então, que o Bob Esponja assume o papel da mãe na trama. É um personagem otimista, bem-humorado e ingênuo. Apesar de ser um porífero, é capaz de amar àqueles que vivem ao seu redor. Ainda nessa linha interpretativa, o mal-humorado Lula Molusco representa o pai na narrativa. É uma figura antipática que nutre um sentimento de animosidade pelo Bob Esponja. O Patrick, personagem que representa a si próprio, é infantil, pouco inteligente e companheiro leal do Bob Esponja.

Como vemos, os papéis representados inclinam as escolhas de João e indicam as representações pessoais das características individuais imputadas à mãe, ao pai e a si mesmo. Isso nos mostra que uma interpretação da representação simbólica da criança deve abandonar a restrição de operar apenas no campo ontogenético e fundamentar-se na produção cultural da humanidade, afinal, o brincar é um discurso sem palavras, mas, jamais, desprovido de linguagem e cultura.

Mobilizando capacidades discursivas e tomando a enunciação simbólica de João enquanto narrativa, na infraestrutura geral da ação de linguagem teremos o seguinte esquema sequencial: 1) **exposição**: na história temos como personagens três animais marinhos (uma esponja-do-mar, um polvo e uma estrela-do-mar – o Bob Esponja, o Lula Molusco e o Patrick, respectivamente) que habitam uma casa; 2) **desenvolvimento**: Lula Molusco ausenta-se do lar e dirige um trator; 3) **culminação/peripécia**: Lula Molusco atinge a casa com o trator, destruindo-a; 4) **solução/resultado**: Bob Esponja e Patrick constroem uma nova casa para eles.

A fala sobre o brincar, de acordo com Vieira e Sperb (1998), introduz a figura do narrador. Na história de João, a figura do narrador, permanecendo externo às instâncias de agentividade, faz com que haja uma complementaridade entre a representação da história na ação e na verbalização, clarificando atuações, sentimentos e propósitos.

Deste modo, o tipo de discurso empregado é da ordem do narrar ficcional, disjunto/autônomo das coordenadas do mundo ordinário e dos parâmetros de ação de linguagem postos em cena na enunciação. Por mais que a narrativa retrate a história de vida pessoal e familiar de João, há um distanciamento da realidade proporcionado pela atmosfera fantástica e pelo mundo imaginativo que garantem um espaço de expressão livre de censuras, propício para a exposição de sentimentos.

Sobre seus sintomas manifestos, isto é, fala e comportamento infantilizados e insucesso escolar, constatamos a dificuldade de João de desprender-se da posição de um ser imaturo e progredir à maturidade; de passar à posição de sujeito e perder o lugar de “filhote” no qual se encontrava abrigado. Sobre seu sintoma latente, objeto de estudo da abordagem psicanalítica, verificamos o medo de João de tornar-se um rapazinho, porque isso significa rivalizar com a figura masculina; bem como a ansiedade em experienciar o Complexo de Édipo, de ultrapassar a posição de objeto de desejo da mãe.

Em ambos os casos, o brincar, no espaço clínico, operou a transposição da condição de ser operado pelo Outro para a de actante, na qual se destaca o sujeito. A base de todo processo desenvolvimental infantil, do deslocamento de uma posição à outra, foi alicerçada pela linguagem, em seu papel decisivo, fundamental e insubstituível.

Com isso, alguns progressos foram alcançados e João pôde, aos poucos, despedir-se do processo psicanalítico. As sessões clínicas permitiram a elaboração de vivências conflitivas e favoreceram a construção individual e integração social. João conferiu a si próprio o direito de tornar-se um rapazinho: a fala e o comportamento tornaram-se compatíveis à idade cronológica, a mamadeira foi decididamente abandonada, aceitou dormir no seu próprio quarto e passou a ter melhor êxito em seus estudos.

## Considerações finais

Como vimos, o brincar tem acentuada relevância no processo psicanalítico infantil, pois se torna um valioso instrumento de autoexpressão da criança, através do qual ela veicula seu universo subjetivo, organiza o mundo externo e imprime um tom pessoal à realidade social circundante. Dotado de valor terapêutico, o brincar em contexto clínico possibilita uma experiência criativa, significativa e transformadora capaz de reorganizar, simbolicamente, a vida intrapsíquica do paciente, proporcionando-lhe um desenvolvimento maturacional saudável.

Reconhecido, nesse trabalho, enquanto ação de linguagem, o brincar ultrapassou as fronteiras da materialidade escrita ou oralizada dos textos-discursos, abrindo novas possibilidades de leitura e interpretação das diferentes interações sociais situadas. O simbolismo corporificado na ação evidenciou que, através da expressão lúdica, a criança enuncia, constrói e transforma os mundos representados e apontou avanços saudáveis no curso desenvolvimental do sujeito. Além disso, dada à condição ímpar da situação enunciativa abordada, esse estudo conferiu possibilidade de rebater a crítica de que a proposta bronckartiana se apoia em critérios de análise linguístico-discursiva estritamente formais. Por fim, outorgou legitimidade para a Linguística Aplicada se distanciar dos cânones positivistas de fracionamento das ciências e circular prática e teoricamente por outros campos do conhecimento.

## Referências bibliográficas

BRONCKART, J. P. **Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo**. São Paulo: Educ, 1999.

\_\_\_\_\_. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. São Paulo: Mercado de Letras, 2006.

\_\_\_\_\_. **O agir nos discursos: das concepções teóricas às concepções dos trabalhadores**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2008.

GOULART, C. M. T.; SPERB, T. M. Histórias de criança: as narrativas de crianças asmáticas no brincar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre: Gráfica Metrópole, v. 16, n. 2, 2003, p. 355-365.

VIEIRA, A. G.; SPERB, T. M. O brinquedo simbólico como uma narrativa. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre: Gráfica Metrópole, v. 11, n. 2, 1998, p. 233-252.

\_\_\_\_\_. O brincar simbólico e a organização narrativa da experiência de vida na criança. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre: Gráfica Metrópole, v.20, n.1, 2007, p. 9-19.

VORCARO, A.; VERAS, V. O brincar como operação de escrita. **Estilos da Clínica**. São Paulo: LEPSI, v.13, n.24, 2008, p.24-39.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

---

<sup>i</sup> **Renata de Lourdes Costa de MENEZES**

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba.  
Psicóloga Clínica.

[renata.lmc@ig.com.br](mailto:renata.lmc@ig.com.br)

<sup>ii</sup> **Regina Celi Mendes PEREIRA, Profa.**

Universidade Federal da Paraíba

Doutora em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco. Professora Adjunta do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba.

[reginacmps@gmail.com](mailto:reginacmps@gmail.com)

*Recebido em 30 de junho de 2014*

*Aceito em 01 de setembro de 2014*