

A CRIANÇA E O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE

Priscilla Cairolí¹

RESUMO

O presente artigo pretende discutir o brincar infantil na contemporaneidade. Os meios eletrônicos estão presentes no cotidiano das pessoas e compõem o cenário social atual. A partir do trabalho na clínica, nasceu o questionamento a respeito da influência dos meios eletrônicos na produção de subjetividade das crianças. O avanço tecnológico vem trazendo novas configurações ao brincar infantil. O tema foi abordado por meio de uma revisão de literatura que teve como ponto de partida os legados de Freud e de Walter Benjamin sobre o brincar, seguindo até psicanalistas contemporâneos que pesquisam sobre esta temática. Ao longo deste escrito, através de uma perspectiva psicanalítica serão abordadas questões sobre a relação das crianças com a televisão, o videogame e a internet.

Palavras-chave: criança; brinquedos; televisão; videogame; Internet.

CHILDREN AND THE CHILDREN'S PLAY IN CONTEMPORARY

ABSTRACT

This article aims to discuss the children's play today. The electronic media are present in the daily lives of people and comprise the current social scenario. From the work in the clinic, the questioning about the influence of electronic media in the production of subjectivity in children was born, since the technological advancement comes bringing new settings to the children's play. The theme was addressed through a review of the literature, taking as its starting point the legacy of Freud and Walter Benjamin on the children's play, until contemporary psychoanalysts who research on this issue. Through a psychoanalytic perspective, questions about the relationship of children with television, video games and the internet will be addressed throughout this script.

Key-words: child; toys; television; videogame; Internet.

O Brincar na Contemporaneidade

¹ Psicóloga. Mestre em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Psicóloga do Centro de Preparação de Oficiais da Reserva de Porto Alegre.

Introdução

A revolução eletrônica e o avanço tecnológico vêm refletindo em uma série de mudanças na vida das pessoas. A internet possibilitou o surgimento de novas formas de comunicação e de difusão de notícias, bem como de expressão e produção da subjetividade na contemporaneidade.

Através do trabalho na clínica com crianças, surgiram questões instigantes a respeito da relação desses sujeitos com as tecnologias atuais. As diferentes demandas que chegam até nossos consultórios vêm suscitando questionamentos acerca da infância contemporânea. Assim, surgem as seguintes interrogações: Como está o brincar hoje? De que forma as mudanças em nossa cultura têm influenciado as atividades das crianças?

Neste texto, a proposta é discutir o brincar infantil através da relação da criança com a televisão, os videogames e a internet que cada vez mais estão presentes no cotidiano. Refletir sobre as novas brincadeiras que envolvem meios eletrônicos é de fundamental importância, considerando que a presente temática compõe a problemática do sujeito contemporâneo.

O método de pesquisa utilizado foi o de revisão de literatura, inicialmente foram selecionados alguns textos de Freud e de Walter Benjamin, em que há referência ao tema do brincar. Num segundo momento, buscou-se textos de autores contemporâneos que pesquisam sobre a temática do brincar na psicanálise. Além deste material, consultou-se textos sobre internet, televisão e videogame em periódicos científicos, revistas de divulgação, revistas digitais e na revista *Veja*. Realizou-se uma busca online nas bases de dados Lilacs, SciELO e PsycINFO, no período de abril de 2007 até julho de 2009.

Algumas considerações sobre o brincar infantil

A cultura do brincar e o interesse pelos brinquedos como a materialização da atividade em si nasceu na Alemanha, em locais não especializados, como oficinas de entalhadores de madeiras ou de fundidores de estanho. Apenas a partir da metade do século XVIII que os brinquedos passaram a figurar no concorrido mercado de fabricantes especializados. As indústrias, que antes legavam a produção de brinquedos ao segundo plano e cuja fabricação era limitada ao ramo que lhes competia, passaram a repartir entre si as diferentes tarefas que culminariam na produção do brinquedo a ser vendido como mercadoria sob altos valores (Benjamin, 1984).

A industrialização de brinquedos foi crescendo e ganhando cada vez mais espaço no cenário mundial. Vemos que, com o passar do tempo, houve uma passagem gradual do brinquedo produzido em moldes artesanais para outros num formato industrializado. Os brinquedos que antes eram simples e rústicos foram sendo substituídos por outros, produzidos em série e em materiais mais sofisticados como o plástico, por exemplo.

Benjamin (1984) aponta para esta modificação sofrida pelos brinquedos que deixaram de ser miniaturas, cujas pequenas formas faziam exigência à atenção dos cuidadores. Pensava ele que à medida que a industrialização avançava, mais o brinquedo era afastado do controle familiar, ficando cada vez mais estranho não apenas aos infantes como também aos seus próprios pais. O autor lembra dos objetos preferidos pelas crianças para brincar (argila, madeira, tecidos) que eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo ainda era um elo entre pais e filhos; e compara com o

industrializado, que pode acabar gerando um distanciamento entre eles, já que propicia uma menor possibilidade de criarem juntos.

Nesse sentido, nas palavras de Benjamin, “quanto mais atraentes (no sentido corrente) forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como ‘instrumentos de brincar; quando ilimitadamente a imitação anuncia-se neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva” (ibid, p.70).

Seguindo a idéia de Meira (2003), ainda hoje, os objetos que permitem a criança o contato, o construir e desconstruir, possibilitam mais prazer do que os brinquedos plastificados. A autora remete à imagem de uma criança pequena que ao receber um presente acaba se interessando mais pela caixa que o comporta do que por ele mesmo.

Compreende-se o brincar como uma atividade produtora de subjetividade. O brincar infantil chamou à atenção de Freud (1908 /1969), que considerava os brinquedos e os jogos como a ocupação predileta e mais intensa das crianças. O pai da psicanálise acreditava que brincando, a criança podia criar um mundo de fantasia que era levado muito a sério, e no qual despendia muita emoção.

Freud (1920/1969) observou a brincadeira criada por um menino de um ano e meio de idade, que fazia aparecer e reaparecer um carretel, buscando, desta maneira, dominar a angústia em relação ao desaparecimento e retorno de sua mãe, simbolizada através do carretel. O infante podia lançar o carretel para longe como se estivesse distanciando-se da mãe, sem perigo de perdê-la, pois o carretel poderia voltar quando ele assim desejasse. Esta brincadeira permitia a ele ter fantasias hostis e de amor em relação à mãe; podendo elaborar sua angústia frente a cada separação. Assim, o brincar possibilitaria a transição entre as posições passiva/ativa, tendo em vista que por meio do brinquedo, o menino podia assumir uma posição ativa das vivências que havia sofrido passivamente.

Na atualidade, observa-se que o brincar infantil é marcado pelo avanço tecnológico, e que as crianças passam mais tempo em frente à televisão, jogando videogames e “navegando” na internet do que envolvidas em brincadeiras tradicionais como pular corda, brincar de casinha ou jogar bola.

A partir da concepção do brincar como espaço de produção de subjetividade e de expressão de si mesmo, a proposta deste artigo é discutir de que forma se configuram as brincadeiras contemporâneas.

A criança e a televisão

A televisão vem ocupando um espaço importante no cotidiano de grande parte das pessoas e é um onipresente transmissor de imagens. As crianças acabam passando grande parte do tempo que estão em casa, assistindo televisão, tanto que se tornaram assíduos telespectadores. Existem programas destinados especialmente ao público infantil que vão desde desenhos animados, seriados, programas de auditório até propagandas apelatórias a um consumismo descomedido.

Há um excesso de estímulos nos programas destinados ao público infantil. Os desenhos são repletos de movimentos e de muita celeridade. Meira (2003) pontua a dificuldade que muitos pais têm de acompanhar do começo ao fim aos desenhos animados que estão na ordem do dia para seus filhos. As cenas são velozes e permeadas de violência, e requerem que se consiga, a todo instante, assimilar o sentido das seqüências que acontecem de modo muito rápido. São esses desenhos que vão dar forma a outras brincadeiras que as crianças venham a criar, onde os personagens e seus feitos poderão tornar-se uma referência.

Neste sentido, Corso e Corso (2006) apontam para a importância dos programas infantis que abarcam um pequeno mundo de referências, uma gama de personagens e relações existentes entre eles. Segundo os autores, a convivência com os mesmos é uma escolha da criança e não uma posição passiva. Uma vez que mesmo que tenha crescido frente a um televisor, sua atenção irá balançar e sua fantasia caminhará sustentada em determinados personagens e não em outros.

Ainda sobre a questão das cenas violentas a que as crianças têm sido expostas na programação de TV, lembramos a colocação de Kehl (2004b) de que tal exposição constante a um padrão de respostas violentas para todos os conflitos torna não apenas às crianças como o público em geral mais tolerante diante da truculência. Assim, existe o risco de que os infantes acabem se habituando a violência como à única resposta possível para lidar com as diferenças e com as dificuldades que tenham que enfrentar pela vida afora.

Outra questão a ser observada é que os pequenos telespectadores também acabam expostos a uma variedade de campanhas publicitárias que anunciam novidades, como por exemplo, aparelhos de celular cor de rosa para meninas ou *notebooks* próprios para o uso de crianças. Uma infinidade de objetos eletrônicos que se distanciam muito dos brinquedos tradicionais como a bola, o peão, a boneca, a corda para pular, entre outros são anunciados constantemente.

A publicidade procura vender sonhos, ideais, atitudes e valores junto com os produtos que oferece. Até mesmo quem não consome nenhum dos objetos mostrados nas campanhas publicitárias como se fosse o passaporte para a felicidade, consome a imagem deles. “Consome o desejo de possuí-los. Consome a identificação com o bem, com o ideal de vida que eles supostamente representam” (Kehl, 2004a, p.61).

Algumas pesquisas apontam para uma maior participação das crianças nas compras da família, sendo elas agora, alvo de campanhas publicitárias e lançamento de produtos específicos para sua faixa etária (Santos, 2006).

Os brinquedos oferecidos ao público infantil costumam ser descartáveis e rapidamente tornam-se obsoletos, sendo substituídos por outros mais modernos. Há uma rápida troca por outros mais velozes, o que, segundo Meira (2003) estaria relacionado com as formações do social, pois a memória do brincar encontra-se apagada pela demasiada quantidade de estímulos apresentados continuamente, em um ritmo veloz e instantâneo.

A velocidade e a rapidez bem como as imagens violentas abordadas anteriormente são veiculadas freqüentemente na programação televisiva, e estão presentes em muitos jogos de videogame tidos como preferidos pelo público infantil.

A criança e o videogame

Na contemporaneidade, os jogos eletrônicos se sobressaem às brincadeiras tradicionais. Jogar videogame é uma das atividades preferidas das crianças e na qual dependem um largo período de tempo, pois muitos jogos são extensos, e demandam muita concentração para que as tarefas propostas possam ser completadas.

Na maioria dos jogos de videogame, ser rápido é muito importante, sendo que ao mesmo tempo o corpo da criança não é convocado a movimentar-se. Segundo Meira (2003), existe a hipótese de que os sintomas de hipercinesia comuns nas crianças na contemporaneidade possam estar relacionados com o uso exagerado de brinquedos artificiais, que tem a velocidade como excelência de seu funcionamento.

As crianças – principalmente das classes média e alta – que convivem constantemente com os meios eletrônicos estão ficando com o pensamento e os

movimentos corporais “anestesiados e domesticados” (Meira, 2004). Nos longos períodos em que estão envolvidos com os games, enquanto as telas estão ligadas seus corpos permanecem apagados.

Desde 2006 existe no mercado os videogames *Wii*, com diferentes funcionalidades e possibilidades de conexão. São videogames que possibilitam ao usuário uma interatividade através de controles *wireless*, ou seja, sem fio. Tais controles apresentam uma forma de transmissão de dados via *Bluetooth*, possibilitando que os movimentos físicos daquele que está jogando sejam reproduzidos na tela da TV. Os movimentos virtuais do personagem do jogo na tela assemelham-se aos executados por aquele que está manejando o *Wii Remote* (Perani e Bressan, 2007).

Segundo Allen (2006), os controles de videogames *Wii* por possuírem sensores de movimento podem aproximar-se mais de um brinquedo tradicional, o qual pode ser compartilhado com um grupo de outros jogadores, do que outro console de uso pessoal para se jogar por longo período.

No entanto, cabe lembrar que nossa condição humana depende totalmente da presença do semelhante. No reino animal, o ser humano é o ser que nasce mais dependente do olhar do outro. A constituição da imagem corporal se dá nesse vai e vem entre o sujeito e o Outro. No estádio do espelho, a constituição do eu acontece pela via da imagem, a criança necessita do olhar do Outro, naquele momento o agente da função materna, para lhe assegurar que a imagem refletida no espelho é a sua.

Desta forma, a construção da imagem corporal vai ser marcada pelo discurso do Outro e pelos traços deste que a criança venha a tomar como seu. Esta construção vai ser sustentada pela matriz simbólica, onde vamos encontrar a linguagem e a cultura, na qual o brincar e os brinquedos vão estar inscritos. Enquanto cria novas maneiras de brincar, a criança está também constituindo a imagem do corpo (Meira, 2004).

Apesar de novas formas de interatividade nos jogos eletrônicos surgirem a todo o momento, nota-se que uma criança jogando videogame possui pouco espaço para criar, já que os games já vêm com um roteiro pré-determinado, embora alguns mais do que outros. Mesmo que seja possível optar entre tarefas paralelas ou secundárias a missão de um jogo, estas já estão definidas previamente. Além disso, é possível permanecer horas frente à tela sem a presença do outro.

Os jogos eletrônicos não possuem a mesma dimensão simbólica do que as brincadeiras com brinquedos tradicionais. A automatização que orienta os jogos virtuais pode apagar o tecido social que se arquitetaria na presença. Nesse sentido, jogar videogame bem como outras brincadeiras que envolvem brinquedos eletrônicos podem empobrecer a experiência, da troca em presença; já que nesta a criança vai encontrar-se com a falta, com a diferença (Meira, 2003; 2004).

Na internet também é comum que sejam jogados diferentes tipos de jogos. Através desse meio é, mais uma vez, prescindível a presença do outro, já que uma criança em seu computador pode jogar com amigos que estejam em suas casas ou até mesmo com desconhecidos, desde que estejam conectados à rede. O avanço tecnológico tem refletido em novas configurações do brincar na contemporaneidade.

As crianças on-line

A revolução dos meios eletrônicos e sua constante evolução vêm modificando a vida tanto de adultos como de crianças. A internet possibilita que se criem novas formas de comunicação, novos meios de expressão e de produção da subjetividade. A digitalização promoveu uma grande transformação e deu um novo impulso ao texto e a

própria leitura. As mensagens digitais e a amplitude do ciberespaço têm exercido um papel fundamental nas transformações que vêm acontecendo na contemporaneidade.

No Brasil, conforme publicação na revista *Veja*, é crescente o número de crianças, com idade entre dois e onze anos, que acessam a web, e acabam passando mais tempo conectadas do que as americanas da mesma faixa etária. Segundo as pesquisas realizadas pelo Ibope/NetRatings, as crianças gastam em média quinze horas e vinte cinco minutos conectadas. Outra pesquisa, realizada nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, revela que 67% das crianças preferem a internet à televisão (Brasil, 2007).

O cotidiano das crianças contemporâneas tornou-se diferente das crianças de alguns anos atrás que ainda não conviviam com a web. O ciberespaço é uma rede sem fronteiras determinadas, um espaço novo constituído pela interconexão de computadores do mundo inteiro. As crianças estão fazendo pesquisas escolares na internet, conversando com amigos através do Messenger, criando páginas no Orkut, escrevendo em blogs, participando de salas de bate papo, jogando games e até realizando compras pela web, entre outras atividades.

As tradicionais brincadeiras de casinha muitas vezes têm sido substituídas pelas versões on-line. Existem sites de bonecas virtuais, que estão entre os dez mais acessados pelas crianças de nosso país, segundo aponta o Ibope/NetRatings. Nessas páginas da web, as meninas podem “brincar” com bonecas, escolhendo roupas e acessórios disponibilizados on-line (Dweck, 2007).

Os meninos deixaram os conhecidos tabuleiros de *War* para brincarem de guerra na tela do computador. Muitos preferem os jogos de futebol virtuais em detrimento dos jogos nos campinhos de futebol.

Existem sites que têm atraído muitos *internautas*, inclusive crianças, em que aqueles que se cadastram no programa podem ter uma espécie de vida paralela na web, constroem seu próprio personagem e através dele, podem comprar terrenos, passear pelas calçadas de Copacabana, passar as férias em diferentes lugares do mundo, andar de barco a vela, ir a shows de bandas populares, e uma infinidade de outras coisas, mas tudo isso virtualmente.

Nas brincadeiras pela internet, a relação entre a criança e o processo de criação fica restrito às possibilidades oferecidas por determinado site, mesmo que estas possam ser inúmeras. Além disso, nas brincadeiras on-line, o corpo também está fora da atividade, já que para brincar on-line basta clicar no botão do mouse. Também podemos perceber que nesta atividade aparece um brincar com as imagens virtuais.

Na atualidade, tudo converge para a imagem, para a visibilidade e para a formação de sentidos no plano do olhar. A comunicação e a linguagem carecem do suporte das imagens num grau que nunca se teve registro em outro momento da história (Bucci e Kehl, 2004).

Como os adolescentes, muitas crianças têm blogs e páginas no Orkut. É importante reconhecer que a internet parece criar um espaço público que ao mesmo tempo pode não ser sentido como tal, já que aquele que compõe um blog, por exemplo, geralmente o faz no ambiente privado de sua casa, de seu computador. Ao mesmo tempo em que estão seguros no meio familiar, estão narrando a si mesmos para o mundo lá fora. As fronteiras dentro e fora, público e privado parecem indefinidas nesta atividade que se dá no ciberespaço.

A internet pode funcionar como um elo entre a vida privada e o espaço público. A possibilidade de interação com pessoas que fogem do convívio familiar tem sido fonte de grande preocupação para os pais, porque, muitas vezes, a criança pode acabar sendo vítima de golpes.

Nesse sentido, Brasil (2007) trata do espaço aberto e ingovernável que é a internet, apontando para os riscos que as crianças vêm correndo. Cada vez mais, os pais têm percebido a importância de estarem atentos aos espaços virtuais frequentados por seus filhos quando conectados à rede.

A internet tem cada vez mais revolucionado a vida das pessoas, e como vimos no exposto acima, também têm refletido no cotidiano das crianças, e nas formas de brincar. É um fenômeno recente, que está constantemente passando por transformações.

Considerações Finais

A partir da revisão da literatura, buscou-se refletir sobre o brincar contemporâneo que é marcado pela evolução dos meios eletrônicos. Neste estudo, abordou-se a relação da criança com a televisão, o videogame e a internet. Atividades envolvendo brinquedos tecnológicos têm feito parte do cotidiano das crianças, ocupando o espaço e o tempo que muitas vezes seria dedicado às brincadeiras tradicionais.

A televisão é um dos meios eletrônicos que faz parte do dia a dia das crianças de diferentes classes sociais. Através da tela muito é transmitido, desde desenhos animados até campanhas publicitárias que têm como alvo o público infantil. Cenas rápidas e violentas fazem parte da paisagem televisiva e podem acabar tornando as crianças mais tolerantes à violência.

Outro ponto importante é relativo ao convívio das crianças com determinados programas infantis em detrimento de outros, este é uma opção da criança e não uma postura passiva. Mesmo que alguém tenha passado muitos momentos de sua infância diante da televisão, determinados personagens lhe deixarão mais marcas do que outros e farão parte de sua fantasia.

Assim como no caso do videogame haverá uma escolha da criança dentre os jogos oferecidos pelo mercado. Na maioria vezes, respostas rápidas e agilidade são exigidas do infante que passa longos períodos de tempo envolvido com os games eletrônicos, ao mesmo tempo em que seu corpo poderá permanecer de fora da cena. Talvez a atividade só exija mexer os dedos para coordenar o joystick e prestar atenção no que acontece na tela.

Os jogos eletrônicos acabam impossibilitando que a criança possa falar sobre sua angústia desde uma posição que refira a falta que lhe constitui, pois encontra-se com a experiência diminuída, uma vez que nem sempre pode contar com o outro para que se possibilite uma troca. Independente de o corpo estar adormecido ou não, como no caso dos videogames wii, é sempre diante de uma máquina que ela estará vivendo a experiência.

A internet também tem atraído as crianças que estão cada vez mais conectadas ao ciberespaço. As brincadeiras virtuais também se encontram na ordem do dia pela gama de novas possibilidades oferecidas ao infante. No entanto, nestas brincadeiras na web em que a criança está conectada, seu corpo tende a permanecer desconectado porque para brincar basta clicar no mouse. Além disso, o espaço criativo também fica restrito ao que os sites e programas da rede lhe oferecem.

As mudanças que vêm acontecendo no cotidiano das pessoas devido à evolução dos meios eletrônicos e à revolução nas formas de comunicação e expressão, ocasionadas com o surgimento da internet compõem o cenário cultural contemporâneo que vive em constantes transformações. Cabe ressaltar que a forma como cada um irá interagir com as possibilidades oferecidas pelo avanço tecnológico vai estar relacionada

com suas próprias questões e irá ter um lugar distinto na vida de cada um, conforme a sua própria história.

Este estudo não pretendeu esgotar a discussão acerca da relação das crianças com os meios eletrônicos, mas sim abrir caminhos para que questões relativas a este tema tão rico e que compõe a infância contemporânea possam vir a ser investigadas em pesquisas vindouras. Por fim, uma frase do poeta e cronista Fabrício Carpinejar (2006, p. 121), “sempre existirá um jeito de brincar de outro modo, de brincar diferente”.

Referências Bibliográficas

- Allen, D. (2006). Nintendo Wii: The Wii game console is a big winner, starting with its innovative, crowd-pleasing controller. PC World. Disponível em: [www.pcworld.com/article /id,127869/article.html](http://www.pcworld.com/article/id,127869/article.html)> acessado em 31/03/2008.
- Benjamin, W. (1984). Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus.
- Brasil, S. (2007, 18 de Julho). Escancarada: assim é sua casa. Veja, 28, 86-92.
- Bucci, E. e Kehl, M.R. (2004). O mito não pára. In Bucci, E. e Kehl, M.R. Videologias, (15-23). São Paulo: Bointempo.
- Carpinejar, F. (2006). O amor esquece de começar. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Corso, D. e Corso, M. (2006). Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed.
- Dweck, D. (2007). O faz-de-conta das bonecas virtuais. Veja, 28, 92-93.
- Freud, S. (1969). Escritores criativos e devaneios. In J. Strachey (Ed.) & J. Salomão (Trad.), Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas e completas de Sigmund Freud (Vol. IX, pp. 147-158). Rio de Janeiro: Imago (Obra original publicada em 1908).
- Freud, S. (1969). Além do princípio do prazer. In J. Strachey (Ed.) & J. Salomão (Trad.), Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas e completas de Sigmund Freud (Vol. XVIII, pp. 11-85). Rio de Janeiro: Imago (Obra original publicada em 1920).
- Kehl, M. R. (2004a). O espetáculo como meio de subjetivação. In Bucci, E. e Kehl, M.R. Videologias, (43-62). São Paulo: Bointempo.
- Kehl, M. R. (2004b). Televisão e violência do imaginário. In Bucci, E. e Kehl, M.R. Videologias, (87-106). São Paulo: Bointempo.
- Meira, A.M. (2003). Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. Psicologia & Sociedade, v. 15, n. 2, pp. 74-87.

Meira, A.M. (2004). As crianças de hoje e seus jogos artificiais. Revista da APPOA: Tóxicos e Mania, n.26, pp. 146-157.

Perani, L. e Bressan, R.T. (2007). Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames. SBGames 2007 – VI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. São Leopoldo.

Santos, F. (2006). Consumo de gente grande. Revista Shopping Centers. Disponível em: www.abrasce.com.br/informativos/revistas2006/revABR/abrasce_abr2006 acessado em 23/06/07.

Endereço para constar na publicação:

Rua 24 de Outubro, 1100/606. Bairro Moinhos de Vento. Porto Alegre – RS.

E-mail: pricairol@gmail.com

Recebido em 25/05/2010.

Aceito para publicação em 06/10/2010.