

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO DIAGNÓSTICO CLÍNICO PSICOPEDAGÓGICO

Érica Firmino Araújo Santos¹

Laiany Rose Souza Santos²

RESUMO

Esse estudo é fruto de construção teórica e prática, que responde ao anseio vivenciado entre as psicopedagogas recentes e em formação da contribuição dos jogos no diagnóstico clínico. O objetivo é discutir o uso de jogos no espaço clínico psicopedagógico para o diagnóstico direcionando a discalculia. Para realizar este trabalho, a metodologia baseou-se em revisão de literatura a respeito do jogo, brinquedo e brincadeira, assim como foi trabalhado o conceito de discalculia para apresentar um estudo de caso, por meio de abordagem qualitativa. O jogo pode ser um instrumento de tornar o atendimento lúdico através do brincar ao mesmo tempo que possibilita observação clínica direcionada.

PALAVRAS CHAVE

Jogos, psicopedagoga, aprendente, diagnóstico, discalculia.

1 Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Sergipe – UFS (2013); Experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Infantil. E-mail: ericafirminoas@gmail.com

2 Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Sergipe – UFS (2019); Assessora do Movimento de Mulheres Camponesas. E-mail: laiany.santos@gmail.com

ABSTRACT

The present study is the result of a theoretical and practical construction corresponding to the desire experienced by the psychopedagogues in formation about the contribution of games in clinical diagnosis. The objective is to discuss the use of games in the psychopedagogical clinical space for the diagnosis directing to dyscalculia. In order to carry out this work, the methodology was based on a review of the literature regarding games, toys and practical jokes, as well as the concept of dyscalculia was developed to present a case study through a qualitative approach. The game can be an instrument to make the service playful through to play while allowing for targeted clinical observation.

KEYWORDS

Games. Psychopegogue. Learner. Diagnosis. Dyscalculia.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste no desafio de apontar para as psicopedagogas³ clínicas que não basta ter jogos disponíveis no consultório, ou apenas ofertá-lo para o aprendente, mas tem-se que levar em conta a subjetividade de cada criança, pois lidar com a diversidade humana em diferentes idades e interesse torna-se um desafio.

Os jogos fazem parte da vida das crianças e nas diversas gerações tem-se observado que as mudanças técnico-científicas impactam nas relações com o brincar. Deixa-se os jogos tradicionais (KISHIMOTO, 2006) por conta da oferta de jogos virtuais, cada vez mais acessível. Passar muito tempo em frente a uma tela virou a brincadeira da atualidade. Em contrapartida, as brincadeiras produzidas pelo ato de jogar estão sendo esquecidas, o que torna um desafio para a psicopedagoga clínica.

É claro que interagir com as novas tecnologias

³ Optamos por tratar no feminino compreendendo que a maioria cursista da Pós-Graduação UNIT e atuante na área de psicopedagogia são mulheres.

é importante, mas sem deixar de recorrer as atividades lúdicas. Os jogos, brinquedos e brincadeiras permitem a expressão da criatividade, pois é por meio do brincar livremente, que a curiosidade e a vontade pela aprendizagem surgem, até porque o brincar é essencial para o desenvolvimento das crianças.

Como afirma Bosse (2010), nesse caso o jogo pode ser entendido como um recurso precioso que integra, ao mesmo tempo, a forma de como a criança pode ser introduzida no universo sociocultural pelo ato de brincar por meio de jogos. E é por meio desse ato natural que a criança exercita sua socialização, ou seja, ela aprende a se relacionar com outras pessoas dentro e fora do seu convívio familiar.

Sua importância é tanta que por meio dessa ação a criança é capaz de desenvolver sua própria autonomia, ela aprende a obedecer, por exemplo, as regras dos jogos, esperando a sua vez de jogar.

Sabe-se que o brincar é um direito de todos e a brincadeira uma linguagem natural da criança. Logo, é importante que esteja em todos os ambientes onde a criança se faça presente, inclusive no consultório. Nessa perspectiva, o artigo centralizou atenção principalmente na problemática criada pela falta de conhecimento por parte de alguns profissionais da psicopedagogia de como trabalhar com jogos.

Dessa maneira, justifica-se o uso dos jogos no consultório pela necessidade em que se encontra a criança de aprender. Por meio deles, a criança é estimulada a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, a se esforçar, tornando assim, o aprendizado prazeroso.

Considera-se também que a ação pedagógica, utilizando os jogos no processo diagnóstico revela-se uma atividade eficiente, possibilitando trocas de conhecimento, respeitando a identidade e a diversidade das diferentes crianças que adentram os consultórios. Há que se considerar ainda que o jogo não é inato, mas uma aquisição social.

É de suma importância que a profissional faça uma investigação prévia a respeito do conhecimento da criança em relação ao jogo que será trabalhado na sessão em seu consultório, deixando claro as regras, visto que tem um objetivo por trás da ação, assim depois a criança estará apta a uma exploração livre. Desta forma, a psicopedagoga

deve estar atenta para auxiliar a criança. Assim, o papel pedagógico do jogo cumpre sua função quando o profissional oferece informações sobre diferentes formas de se jogar. Segundo Trifu (apud BROUGÉRE, 1986, p. 44):

O Jogo é uma realidade móvel que se metamorfoseia conforme a realidade e a perspectiva do observador e do jogador. Por tais razões é necessário considerar o contexto no qual está presente o fenômeno, a atitude daquele que joga e o significado atribuído ao jogo pelo observador.

O jogo atua como um importante aliado na construção do processo diagnóstico psicopedagógico, pode ser entendido como um processo inicial de investigação de uma queixa, no qual o psicopedagogo deve fazer uma leitura do sujeito, buscando organizar dados de forma única e pessoal. Todo esse processo de levantamento de hipóteses, é de suma importância, percorrer esse caminho é em si o diagnóstico (SAMPAIO, 2012, p. 41). O fato de trazer para a realidade a projeção do mundo imaginário da criança pode ser bastante interessante.

De acordo com vários estudiosos como Piaget (1978), Vygotsky (1988), Bossa (2005), Sampaio (2017), os jogos são um precioso auxílio à prática psicopedagógica clínica. Jogar instiga a imaginação, a criatividade, a oralidade, incentiva o gosto por brincadeiras, contribui na formação da personalidade da criança, envolvendo não só o social, mas também questões afetivas. No que diz respeito à afetividade, a família tem um importante papel no desenvolvimento da criança, condição necessária ao crescimento integral do sujeito.

O objetivo deste artigo é discutir o uso de jogos no espaço clínico psicopedagógico para o diagnóstico direcionando a discalculia. A metodologia seguida baseou-se em revisão de literatura a respeito do jogo, brinquedo e brincadeira, assim como foi trabalhado o conceito de discalculia para apresentar o estudo de caso, por meio de abordagem qualitativa. Fazer um recorte da ampla questão de modo a articular teoria e prática.

Nesse sentido, considera-se também que a ação pedagógica, utilizando os jogos, brinquedos e brincadeiras, revela-se uma atividade eficiente, possibilitando trocas de conhecimento, respei-

tando a identidade e a diversidade do aprendente no período de processo diagnóstico. Visto que tal condição ressalta que a figura da profissional é conduzir essa relação.

Este trabalho está organizado em quatro partes, iniciando com essa introdução que apresenta a problemática, relevância e a metodologia. Numa visão psicopedagógica sobre o jogo, brinquedo e brincadeira voltada para reflexão da prática psicopedagógica dentro do processo de diagnóstico. Em seguida trata-se apresentação do estudo de caso de uma criança com suspeita de discalculia, com sua respectiva análise e finaliza com a conclusão.

2 ENTRELAÇANDO A HISTÓRIA, A SIGNIFICAÇÃO DO JOGO, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS PARA A CRIANÇA

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras assumem o sentido que cada sociedade lhes atribui em cada momento histórico, portanto é preciso considerar sempre 'o aqui e agora' (WEISS, 2015, p. 71).

Os jogos têm acompanhado o desenvolvimento de muitas gerações. Por muito tempo, o jogo foi considerado apenas como uma atividade de lazer, usado na maioria das vezes como forma de divertimento. O ato de jogar tem um papel pedagógico significativo na construção do conhecimento, pois permite que a criança explore seu mundo interior de forma prazerosa.

Com a expansão de novas ideias na maneira do ensino e aprendizagem, crescem experiências que introduzem o jogo com vistas a facilitar o trabalho do psicopedagogo clínico, pois por meio do ato de jogar, ele pode ampliar seu olhar e o seu fazer psicopedagógico diante do sujeito atendido.

Os jogos põem em exercício funções cognitivas e afetivas, assim como desenvolvem conteúdos sociais. A esse respeito, afirma Piaget (1978, p. 12) que 'O jogo é um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança'.

Nas brincadeiras, a criança tem uma relação mais íntima com os materiais ofertados no espaço clínico. Brincando ela pode reproduzir o que de-

sejar, tem liberdade de fazer o que está pensando no momento em que manuseia o brinquedo. Nesse momento em que a criança está envolvida pela proposta da brincadeira, a psicopedagoga precisa considerar a sua própria capacidade de brincar, de jogar, ou seja, ela deverá trabalhar com o aprendente em situação lúdica.

Assim, imerso nesse mundo da ludicidade o aprendente viverá restrições, limites e possibilidades de adaptação a um ambiente social regrado que, às vezes, não é compreendido, mas lhe é imposto.

O jogo deve ser visto como de extremo valor no desenvolvimento infantil, uma vez que favorece o desenvolvimento da imaginação, a representação simbólica de papéis, a cognição, o desenvolvimento da criatividade, além de estabelecer relações de amizades e desenvolver o exercício do ganho e perda. Segundo Kishimoto, (2017, p. 22), 'Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança'.

O benefício do jogo está nessa possibilidade, de estimular a exploração, pois a criança poderá reproduzir cenas familiares, escolares, coisas do seu próprio cotidiano, ou da moderna tecnologia que vê nas mídias.

Na clínica, o jogo é usado no trabalho terapêutico em diferentes situações. O importante é o seu uso no momento adequado do processo, levando em conta as necessidades e características do aprendente. É por meio de atividades de caráter lúdico que o jogo ganha força como uma importante ferramenta na construção do diagnóstico. Portanto, para fazer uso de jogos e de atividades lúdicas de forma adequada, para que estes atendam às finalidades educativas propostas, é preciso um planejamento cuidadoso (VISCA, 2010, p. 48).

Nas sessões clínicas de psicopedagogia, inúmeras atividades com jogos podem ser utilizadas. Algumas dessas atividades terão semelhanças com as brincadeiras do meio social, a diferença fundamental estará nos fins a serem atingidos, utilizando os mesmos instrumentos. Poderá o aprendente estranhar a coincidência das atividades, cabendo a psicopedagoga esclarecer o uso de tal instrumento na sessão, pois é importante para a construção da sua autonomia na aprendizagem.

A psicopedagoga irá fazer a leitura do que está acontecendo no momento em que a criança brinca, pois o que a criança revela na sua narrativa tem a ver com sua história de vida. É de suma importância que se faça uma boa escuta pedagógica. É por meio dela que se constrói um levantamento de hipóteses de uma queixa, levantam-se questões que podem conduzir no modo de articular teoria e prática, tão importantes por permitir ampliar o olhar.

3 DISCALCULIA: O ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO

No processo diagnóstico o uso de jogos pode evidenciar situações relevantes para caracterizar o distúrbio da discalculia, quando apresentado ao aprendente jogos que envolvam lógica, números, quantidades, comparações, assim como os jogos também possibilitam na estimulação da concentração, análise, criação de estratégias, raciocínio lógico que podem apoiar e desenvolver habilidades que auxiliam os estudos.

Portanto, se faz relevante conceituar discalculia, como sendo um distúrbio neurológico que afeta a habilidade com números. É um problema de aprendizado independente, mas pode estar também associado à dislexia. Tal distúrbio faz com que a pessoa se confunda em operações matemáticas; conceitos matemáticos; fórmulas; sequência numérica; formas geométricas; ao realizar contagens, sinais numéricos e até a utilização da matemática no dia a dia (OLIVIER, 2018, p. 90).

Aprender matemática, raciocinar logicamente a partir dos conceitos matemáticos, é tão necessário para o desenrolar de uma vida escolar, quanto aprender a ler. A matemática nasce pela necessidade de resolver problemas de índole cotidiana e são os problemas que os que permitirão construir um aprendizado significativo dela (DUHALDE, 1998, p. 47).

Apesar dos estudos sobre as dificuldades de aprendizagem terem crescido significativamente nas últimas décadas, as dificuldades de matemática são menos estudadas, por isso a dificuldade de se encontrar publicações sobre discalculia. Para tanto, buscamos na literatura vigente,

bem como nos estudos realizados na prática de consultório e atendimento institucional, ampliar o olhar da psicopedagoga para o estudo detalhado e sólido dos processos que envolvem o desenvolvimento de cada um dos tipos de transtornos específicos de aprendizagem.

Numa situação de atendimento utilizamos o quebra-cabeça e o aprendente respondeu de tal forma, sendo possível observar que poderia ser um elemento que caracterizasse a discalculia.

Ao serem utilizados os Jogos de quebra-cabeça possibilitam relações entre partes e todo, nessa atividade o aprendente visivelmente mostrava dificuldades na contagem das peças, bem como entender que o todo pode ser dividido em partes menores, que reunidas novamente recuperam o todo.

Diante da dificuldade do aprendente para lidar com a noção de quantidade algumas estratégias foram desenvolvidas como por exemplo, o jogo dominó das quantidades. Para sua execução, eram colocadas pedras do dominó que o numeral era representado por objetos, assim o aprendente contava os objetos e escolhia uma pedra que representasse o numeral. Além disso, eram estimulados a memória de curto prazo, o raciocínio lógico, a atenção e a concentração. Dominó colorido foi um dos recursos usados, no início houve a necessidade de adaptar a regra, visto que o aprendente sentiu dificuldades em reconhecer a quantidade por meio dos símbolos.

O processo diagnóstico pode ser construído por meio de equipe multidisciplinar, mesmo porque o uso orientado do jogo, brinquedo e brincadeira envolve diversos olhares e caminhos. Assim, os conhecimentos teóricos e práticos ao se complementarem, visando que o aprendente dê saltos de desenvolvimento implica na possibilidade de romper estruturas pré definidas e do repensar coletivo de forma empática com a individualidade do sujeito em questão.

4 ESTUDO DE CASO DE DISCALCULIA – O OLHAR PSICOPEDAGÓGICO

Este artigo foi elaborado com base nos dados coletados nos registros das sessões psicopeda-

gógicas, de observações próprias e orientações da análise de todo o processo.

A avaliação psicopedagógica foi realizada no período do estágio curricular clínico, onde as evidências apontaram para um possível caso de discalculia.

A questão levantada pela professora do aprendente foi sobre uma criança comportada, dispersa e que se distrai facilmente, apresenta um bom comportamento, tem seu material escolar organizado. Muitas vezes, parece se desligar da realidade, envolvendo-se em seus pensamentos. Apresenta adequação escolar no que diz respeito coordenação motora fina e grossa.

Diante da condição apresentada, a avaliação psicopedagógica prosseguiu com a utilização dos seguintes recursos: Entrevista de Anamnese com a mãe, Entrevista Operativa Centrada na Aprendizagem (EOCA), Aplicação das Provas Operatórias Piagetianas (conservação de massa, de superfície, interseção de classes e inclusão de classes), Aplicação de Técnicas Projetivas (família educativa, par educativo, eu com meus companheiros, e os quatro momentos do dia), Testes de Avaliação Psicomotora (orientação espacial e temporal, coordenação motora e visório-motora e lateralidade), Testes Pedagógicos para Avaliação da Memória, da Consciência Fonológica, do Raciocínio Lógico-matemático (cálculos, problemas matemáticos e sequência lógica), da Leitura e da Escrita (ditados, interpretação e produção de textos) e Entrevista com a professora da criança.

Nas provas operatórias piagetianas, aplicadas em seu processo inicial de avaliação, foi possível observar que o aprendente apresentou raciocínio lógico predominantemente pré-operatório, visto que não revelou noções de conservação de quantidade de elementos, de massa e nem de inclusão de classes.

Em relação a prova operatória de conservação de pequenos conjuntos discretos de elementos, ao comparar conjuntos com a mesma quantidade e com elementos dispostos mais afastados ou mais próximos o aprendente dizia ter mais ou menos objetos, mesmo que na contagem desse o mesmo número final. Ele concluía, a partir da ocupação do espaço ou pelo tamanho da fila, que havia uma quantidade maior ou menor de elementos.

Na prova de conservação de massa, ele argumentava que a quantidade de massa era modifi-

cada ao mudar a forma, de acordo com o comprimento ou com a divisão de pedaços menores.

Quando foi aplicada a prova de inclusão de classes, não conseguia perceber que as rosas ou margaridas estavam contidas no conjunto de flores, apesar de saber que tanto rosas como margaridas eram flores.

No que diz respeito aos aspectos afetivos, provas projetivas foram realizadas, tais como: par educativo, planta da sala, família educativa, os quatro momentos do dia, o dia do meu aniversário, fazendo aquilo que mais gosta.

Observou-se por meio da análise dos resultados, uma demasiada ansiedade no processo de aprendizagem. Os desenhos categorizados mostraram que o aprendiz tem desejo de se desenvolver com o modelo de aprendizagem formal escolar, contudo, pode-se observar que ele tem dificuldades no ensino formalizado, sobretudo aos aspectos cognitivos, visto que encontra-se no nível cognitivo: pré-operatório para operatório concreto, o que representa vínculo positivo com a aprendizagem sistemática, mas apresentou um melhor rendimento e interesse na aprendizagem assistemática.

Nesse sentido, foram propostos jogos no atendimento a fim de perceber por meio do brincar a resposta para a avaliação. Utilizando do jogo dominó colorido, que faz associação pelas cores, notou-se inicialmente que o aprendiz revelava bastante dificuldade para a compreensão da regra.

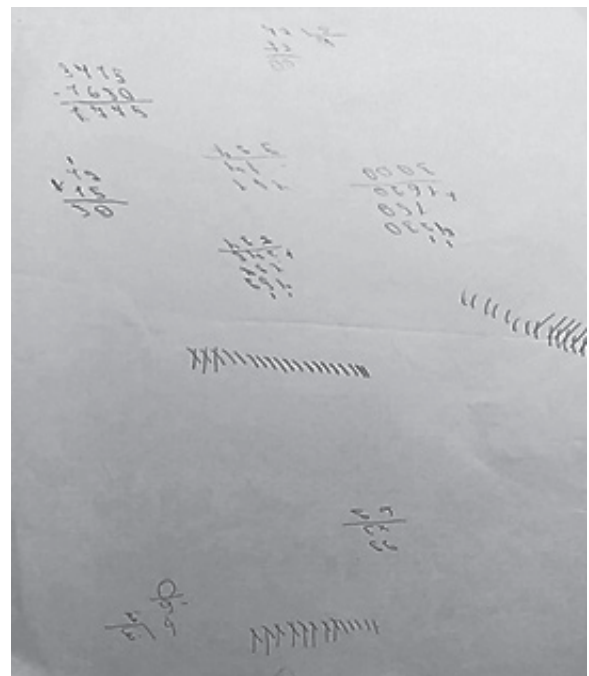
Com o dominó das quantidades, que estimula o reconhecimento de números por meio de símbolos, para indicar o quantitativo, estimulando o raciocínio lógico, atenção e a concentração; o aprendiz revelava inicialmente uma dificuldade para compreensão, precisando sempre de uma base material para realizar os cálculos como forma de palitinhos, como mostra a Figura 1.

Além de recorrer a concepção de somas sem se dar conta da grande incoerência nos resultados a qual chegou, é perceptível que não existe uma linha de raciocínio que norteie seus pensamentos, revelando uma dificuldade em estender o valor numérico, assim como apresenta dificuldades na organização espacial. Isso revela o quanto a criança vai fazendo tentativas intuitivas.

A noção inicial de soma e subtração foi explorada a partir do jogo dominó das quantidades.

Essas permitiram experiências concretas. Como não dominava o conceito de mais e menos, tinha dificuldade em realizar essas operações. Por meio dos jogos ou desafios matemáticos, o aprendiz foi levado a desenvolver estratégias para solucionar problemas, envolvendo a matemática de forma prazerosa. Durante essa prática, foi possível perceber dificuldades na resolução de contas simples de soma e subtração – o aprendiz usava o apoio de palitos registrado na folha, ou as vezes os dedos para contar.

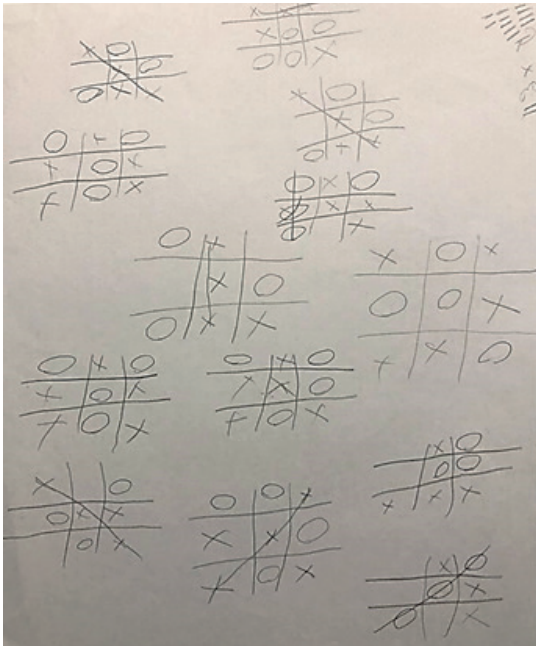
Figura 1 – Resultado de tentativa de um problema matemático proposto



Fonte: Acervo de Érica Firmino (2018).

Em seguida foi proposto o jogo da velha. Por ser um recurso fácil de ser desenvolvido, a aplicação dele foi de extrema importância para observar aspectos de raciocínio, estratégia e resolução de problemas, aprender a formar sequência e a ter paciência. O jogo tem regra simples, por isso desobriga os jogadores de decorar as possibilidades para efetuar uma melhor jogada. Durante a execução, foi observado, também, um processo de aprendizagem sobre aspectos ligados ao desenvolvimento de atitudes e habilidades. Como mostra a Figura 2, a seguir.

Figura 2 – Aplicação do Jogo da Velha para o aprendente



Fonte: Acervo de Érica Firmino (2018).

Essa perspectiva no processo atual de aprendizagem matemática gera ansiedade tanto em quem está aprendendo, como quem ensina. A aprendizagem diz respeito as situações relacionadas à contagem oral, compressão de quantidade, à realização de comparações, sequência lógica, medidas, massa, líquidos dentre outros assuntos que envolvem matemática. Por isso, a dificuldade para aprender matemática logo nas series iniciais do ensino fundamental menor passa a preocupar os educadores, que diante de quadros de dificuldades para aprender a disciplina, recorrem ao atendimento psicopedagógico.

Nesse período, a professora da criança envolvida, dizia que o aprendente era disperso nas aulas, demorava mais que o normal para realizar suas atividades, demonstrava dificuldades na interpretação matemática. A queixa da mãe descrevia suas dificuldades relacionadas à concentração e ao baixo desempenho na Matemática.

Os problemas matemáticos, envolvendo as quatro operações também foram exploradas nas sessões psicopedagógicas. Entretanto, estes eram vivenciados de uma forma lúdica, fugindo ao modelo tradicional, geralmente utilizado pelo pro-

fessor em sala de aula. Os jogos descritos acima foram utilizados para a realização desse trabalho, levando sempre em consideração o processo de estímulo e resposta.

5 CONCLUSÃO

O caso apresentado demanda orientações e ações entre as quais a primeira remete ao pensar e refletir sobre a escola da atualidade que necessita aprender a conviver com as singularidades.

A ação psicopedagógica deste caso orienta-se pela preocupação em desenvolver no sujeito uma autoria própria. De fato, a autoria tem preço e aprender, implica mudanças nem sempre fáceis de lidar.

A Psicopedagogia, cujo objeto é propiciar a construção não apenas de conhecimento e de estratégias de aprendizagem e de suas transposições, tem como meta precípua a construção da autoria, resguardadas as capacidades, os tempos e as singularidades de cada um (CAIERÃO, 2013, p. 55).

Por isso, foi tão importante a psicopedagoga escutar a mãe, a professora da escola que o encaminhou e o próprio aprendente, bem como, ouvir suas queixas. Destacamos a importância de considerar no diagnóstico clínico o olhar e a escuta psicopedagógica como fundamentais para todo o percurso do atendimento.

Durante todas as sessões, a criança envolvida nesse caso mostrou-se um sujeito desejeante do saber. Isso ficou fortemente evidenciado por todas as reações ao brincar, pelo uso dos jogos, suas ações, pelo seu silêncio e sua produção.

Dos três jogos utilizados pela proposta do trabalho psicopedagógico clínico, Dominó das Quantidades, Dominó das Cores e o Jogo da Velha; mostraram-se de fácil aplicação, já que os dois primeiros são facilmente encontrados no mercado e o terceiro pode ser confeccionado pelo aprendente. Dessa maneira, justifica-se o uso dos jogos nos consultórios pela necessidade em que se encontra a criança de aprender. Por meio deles, a criança é estimulada a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, a se esforçar, tornando assim o aprendizado prazeroso.

REFERÊNCIAS

BOSSÉ. **Intervenção psicopedagógica no espaço da clínica**. Laura Monte Serrat Barbosa (org.). Curitiba: Ibplex, 2010.

CAIERÃO, Iara. Hora do jogo: a arquitetura lúdica como instrumento de avaliação psicopedagógica da criança. *In*: SCICCHITANO Rosa; CASTANHO, Marisa Irene (org). **Avaliação psicopedagógica: recursos para a prática**. S. Paulo: Wak Editora, 2013.

DUHALDE, M. **Encontros iniciais com a matemática: contribuições à Educação Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

OLIVIER, Lou. **Distúrbios de aprendizagem e de comportamento**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SAMPAIO, Simaia. **Manual prático do diagnóstico psicopedagógico clínico**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

VISCA, Jorge. **Clínica psicopedagógica: epistemologia convergente**. Tradução: Laura Monte Serrat Barbosa. 2. ed. São José dos Campos-SP: Pulso Editorial, 2010.

Recebido em: 15 de Maio de 2020

Avaliado em: 26 de Junho de 2020

Aceito em: 26 de Junho de 2020
