

# Os jogos de tabuleiro como construções psicoculturais

Silvia de Barros Rodrigues<sup>53</sup>

## Resumo

Os jogos de tabuleiro fazem parte da história da humanidade. Sua origem está vinculada com a necessidade humana em definir-se a partir do entendimento do divino, vivência corporal e percepção da realidade. A construção dos *board games*, portanto, trespassa pela constituição do ego, contemplando o simbólico e imaginário; a necessidade humana de manter vínculos sociais e organizar todos esses conhecimentos e aprendizados, garantindo sua transmissão para futuras gerações. Esse estudo busca apresentar alguns jogos desenvolvidos ao longo da história, sua função para o grupo a que se dirigia e discutir os possíveis papéis que o brincar desempenha no desenvolvimento do indivíduo.

**Palavras-chave:** jogos de tabuleiro; simbólico; imaginário; vínculos; História

## Abstract

Board games are a part of mankind's history. Its origin is linked to the human need to understand the self through the understanding of the divine, corporal experience and perception of reality. Board games construction is something that goes through the constitution of self, beholding symbolic and imaginary; it is the human need to maintain social bonds and organize all this knowledge and learning for the future generations. This study sought to present some games that have been developed throughout history, its role for the group it was intended, and ultimately, to discuss the purpose of playing in the species development.

**Keywords:** board game, symbolic, imaginary, bond, history, and development.

## Introdução

Segundo a etimologia fornecida pela *Enciclopédia Mirador Internacional*, a palavra jogo vem do latim *jocus* que significa “gracejo, graça, pilhéria, mofa, zombaria”, ou ainda “divertimento, brinquedo, folgança, recreio, passatempo”. Outra palavra que aparece diretamente vinculada é o termo lúdico, que tem sua origem registrada no século XX, derivando do latim *ludus*, que significa “jogo, divertimento, passatempo”. Alguns autores, citados pela mesma enciclopédia, consideram que os jogos possuem origem mais antiga que

---

<sup>53</sup> Psicóloga graduada pela Universidade de São Paulo. Graduanda em Gestão de Negócios e Inovação pela Fatec Sebrae. Orientador: Clayton Cunha.

o trabalho. E qual seria seu propósito? É ampla a consideração dada pela psicologia ao brincar como essencial para o desenvolvimento emocional do indivíduo, especialmente importante na primeira infância para o desenvolvimento do ego, de acordo com Klein (1930) e Winnicott (1968).

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 (Winnicott, 1968, p. 63).

O conceito de jogo e sua utilização vem sendo discutida por diferentes grupos sociais, sendo atribuídas finalidades distintas. Dentro do escopo das ciências humanas há aqueles que, como Huizinga (2000), consideram os jogos como elemento da cultura. Em tempos mais primitivos, de acordo com Pennick (1992), os jogos eram utilizados como ferramentas de culto ao profano, um meio de contato com divindades ou o desconhecido - entendimento esse que acarretou, posteriormente, na condenação e proibição de algumas práticas pelas escolas religiosas monoteístas que condenavam objetos ou práticas associados à práticas pagãs. O antagonismo que cerca a conceitualização e a história dos jogos marca a tentativa de interpretação e compreensão desses instrumentos ao longo dos séculos. São perguntas e respostas que expressam a condição humana e toda a simbologia que permeia a sociedade, a cultura e seu desenvolvimento histórico e econômico.

Um exemplo disso é a maneira como o tempo perpetua a tendência lúdica, a forma como o homem compreende tal criação. São diversas as posturas diante do efeito dos jogos na sociedade: ora são encarados como brinquedos, ferramentas para desenvolvimento neurofuncional; ou utilizados para fins de divertimento; ora chamados de jogos de azar, entendidos como indutores do vício, dos impulsos e da agressividade; e, ainda em momentos mais arcaicos, os jogos foram também associados a práticas místicas da adivinhação ou até como símbolos da disciplina eclesiástica.

A origem dos jogos de tabuleiro, segundo Pennick (1992), está diretamente associada à religiosidade, que o autor explicita através da espiritualidade de tempos primitivos e

práticas adivinhatórias que buscam interpretar sinais do mundo, sua conexão com o oculto e todos os significados implícitos. No livro *Jogos dos Deuses* (1992), o autor descreve diferentes práticas adivinhatórias, como práticas oraculares ou de geomancia, permeados pela curiosidade e, ao mesmo tempo, medo do desconhecido. O misticismo da previsão do futuro, crença em outros mundos e realidade mundana possui princípios originários similares aos jogos de tabuleiro: o simbolismo e a superstição.

Os jogos mais antigos retratam essa relação do homem com o sagrado e sua percepção de mundo. O jogo coreano *Nyout* é um retrato dessa busca pelo transcendente. Seu tabuleiro é distribuído sobre a percepção dos elementos, a divisão do mundo e sua conversão sobre o sagrado (PENNICK, 1992). É desenhado em papel com a representação de 29 círculos, sendo 5 deles diferenciados em padrão cruz e os outros 24 distribuídos em uma circunferência fechando os quatro pontos cardeais (BELL, 1979). A depender da interpretação, considerando que o jogo tem registro em regiões diversas, desde a Coreia até a América do Norte, o jogo poderia ser associado a uma representação dos elementos naturais ou da representação da cruz. Apesar de seu simbolismo e mecânica voltados aos conhecimentos pertencentes à filosofia oriental, como os quatro elementos - vento, ar, fogo e água - o jogo tinha a finalidade de entreter seus jogadores e possibilitar apostas entre seus jogadores.

Por esse mesmo motivo, em diferentes culturas e períodos da história, a prática de determinados jogos foi proibida. Dentre os pretextos alegados é possível citar: por serem considerados viciantes, responsáveis pela ociosidade ou até por serem práticas pagãs. Mas os jogos de cartas e tabuleiros nunca foram totalmente afastados da população, de seus significados simbólicos e da história de construção social. Um exemplo é o xadrez, que teve sua origem descrita por Bell (2012). O autor apresenta algumas versões do jogo, desde a Alemanha na segunda guerra mundial, a Europa do século XVI. Considerado um jogo de guerra, o xadrez simboliza os opostos que vivem em constante luta. A proteção do rei por suas peças adjacentes, que detêm um nível de poder de jogo e de importância de acordo

com sua posição hierárquica, demonstram o entendimento da sociedade da época sobre sua própria estruturação.

E qual seria o propósito de jogos nos dias atuais? Seriam eles empregados como meio de sublimação da agressividade e impulsividade inerente ao homem? Deveríamos encará-los como instrumentos fundamentais ao desenvolvimento do ego, da construção da identidade e até mesmo do aperfeiçoamento da capacidade de socialização e cooperação dos indivíduos? Ou como instrumentos para a curiosidade em relação ao desconhecido, ao oculto e às superstições? Seria uma tentativa de compreensão ou apreensão da realidade? Ou uma representação do que cada civilização compreende como realidade? E, se é esse o caso, qual seria seu papel numa sociedade cada vez mais informatizada?

O objetivo deste artigo é entender o estado da arte das pesquisas sobre os jogos não digitais e do brincar e suas incidências na subjetivação. Questões que permeiam o homem, como o desenvolvimento da identidade, sua capacidade de interagir em grupo, constituir vínculos, construir instrumentos e de brincar, serão abordados pela apresentação de conceitos e teorias da sociologia, psicologia social e psicanálise.

## **Método**

Este estudo é resultado de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, a partir de uma revisão bibliográfica e documental, realizada por meio da base da plataforma de artigos científicos SciELO, pelo Google Acadêmico e textos de autores referência da psicanálise e sociologia. Pela SciELO foram levantados artigos acadêmicos das últimas duas décadas através da busca realizada pelas palavras-chave: “aprendizagem por jogos”, “psicologia e jovens adultos”, “educação de jovens adultos”, “adolescência”, “homem e cultura”, “cultura para antropologia”, “brincar na psicanálise”. Os artigos foram selecionados a partir da leitura de seus resumos, utilizando como critério o enquadramento dos textos em ao menos uma das temáticas estudadas: o entendimento de cultura; o questionamento da função do brincar no desenvolvimento emocional e as possíveis influências dos jogos na capacidade de interação entre os jovens adultos - mais

especificamente entre os indivíduos de 20 a 30 anos, a chamada geração Y, a primeira a crescer sob o uso constante de tecnologia digital.

Pelo Google Acadêmico foram pesquisados teses e artigos sob a busca de “jogos e cultura”, “jogo elemento de cultura”. A partir do resultado, foram identificados livros que abordam a epistemologia de jogos, como *Homo Ludens* de Huizinga (2000) e *Board and Table Games from Many Civilizations* de Bell (2012). Outras publicações e obras da psicologia social e da psicanálise foram utilizados para reflexão sobre o papel dos jogos e do brincar na construção de identidade. Este artigo não é estruturado restritamente pelo conhecimento científico, abordando também o estudo sob uma perspectiva histórica.

## Resultados

Os textos e livros identificados inicialmente partem do entendimento de que jogos são instrumentos de aprendizagem e fenômeno cultural. E o que é cultura? O termo “cultura”, de acordo com Mintz (2009), compreende significações distintas: criações de algum grupo social, determinado por educação e posição na sociedade; ou produtos da história de grupos providos por certas divindades ou heróis míticos. A cultura e sua transmissão é o que nos diferencia das demais espécies. De acordo com Bussab e Ribeiro (2004), a transmissão se dá de geração para geração e, no caso dos humanos, pode ocorrer pela linguagem, pela experiência ou por representações simbólicas. A construção cultural, portanto, só poderia ocorrer por aproximação das relações sociais e pelo desenvolvimento intelectual. Jogos, dentro deste contexto, são para Huizinga (2000) tanto uma criação da espécie quanto meio pelo qual ela se desenvolve.

A cultura, ao mesmo tempo em que aumentaria as chances de sobrevivência do grupo, aprofunda a dependência por conhecimentos específicos - como a linguagem e as ciências - para que tal sobrevivência seja assegurada. Análises fisiológicas apontam para diferenças anatômicas - como o fato de o cérebro humano ser três vezes maior do que o de outros primatas - e que supostamente possibilitaram o desenvolvimento de habilidades e da

capacidade de estruturação humana em organizações sociais, capaz de cooperação e divisão de tarefas.

Considerando o papel da cultura para a construção do psiquismo humano, que de acordo com Benetti e Langaro (2014) “o lugar da cultura como elemento coadjuvante na constituição do psiquismo humano, já que a subjetividade é construída a partir de articulações das relações culturais da época com a história individual”, diz-se que hoje vivemos em um período de vazio cultural. Pires (2014), ao citar Walter Benjamin, explica como o filósofo alemão expressava decepção aos jovens adultos do século XX, que supostamente estariam dispostos a substituir os valores éticos e espirituais em detrimento do progresso técnico e material, um movimento iniciado na metade do século passado e que tem demonstrado seus impactos e consequências nos dias atuais. Vivemos em uma era conhecida por seu capitalismo consumista e vazio existencial.

Bussab e Ribeiro (2004) falam da juvenilização da espécie, que passou a reter certos traços infantis de comportamento lúdico e exploratório. O brincar, na idade adulta, faria parte desse movimento adaptativo. É baseado em evidências do estudo da ontogenia e filogenia que as autoras defendem que os aspectos mais complexos da cultura teriam bases psicobiológicas, como o desenvolvimento da linguagem, da inteligência, raciocínio lógico, estruturas simbólicas e inconsciente do grupo. Todas essas características evolutivas da espécie seriam empregadas na aprendizagem, tanto individualmente quanto coletivamente.

O que se tem é que a cultura seria um ponto integrador e possivelmente determinante para a evolução de características adaptativas, que são capazes de existir e serem desenvolvidas apenas quando integradas a fatores determinantes, tais como a sociabilidade, a inteligência, a emoção, características biológicas e habilidades comunicativas.

(...) diferentemente dos outros seres vivos, o ser humano busca superar sua condição de existência do mundo, procurando cada vez mais se aperfeiçoar, conhecer mais, mudar suas condições de existência. Para tanto, utiliza-se do seu trabalho, transforma a natureza, convive em sociedade. Ao exercitar sua vocação, o ser humano faz História, muda o mundo, está presente na sociedade de uma

maneira ativa, convivendo com os demais, pensando a sua existência, transformando sua realidade. (HADDAD, 2003, p.1).

Pensando que toda a construção do mundo interno é, segundo Pichon-Rivière (2007), uma tentativa de reprodução do mundo externo, ou seja, que o indivíduo é capaz de se estruturar a partir da internalização de suas vivências - as pessoas com quem conviveu, os lugares pelos quais passou, os vínculos que estabeleceu e o tempo em que viveu suas experiências - pode-se concluir que toda construção cultural e social funciona como base para o psiquismo individual e do grupo. As primeiras relações estabelecidas por um indivíduo, com sua família, têm um papel central na sua subjetivação e seriam refletidas em todos os vínculos constituídos posteriormente - as relações de amizade, os relacionamentos amorosos e até familiares. De acordo com Hutz e Souza (2008), haveria algumas diferenciações essenciais entre a dinâmica estabelecida nesses níveis de vínculo, que são distintos em grau, intensidade e qualidade.

Mas, devido às transformações do mundo globalizado, jovens adultos têm sido descritos, pela literatura, como indivíduos com capacidade de interação social afetada. Segundo Benetti e Langaro (2014), os indivíduos entre 20 e 30 anos passaram por diversas fragmentações ao longo de seu desenvolvimento. Essa seria a primeira geração a sofrer os impactos do mundo digitalizado e das transformações do contexto socioeconômico e cultural do final do século XX, que acarretaram mudanças na dinâmica da vida familiar e conseqüentemente nos modelos de educação, o que configura uma grande ruptura do ritmo de vida e entendimento do indivíduo em sociedade que impactou o desenvolvimento psíquico das crianças da chamada geração Y. A ausência de limites, aumento dos paradoxos, a idealização do sucesso, o culto ao consumo, a mudança da estrutura familiar com uma educação mais permissiva, o contato constante com a realidade virtual, entre outros, como algumas das causas da constante busca pelo prazer imediato e pela banalização das relações pessoais (*Ibid*).

A velocidade com que as relações se estabelecem nos dias atuais e a fragilidade dos vínculos é descrita por Bauman (2004) como amor líquido, vínculos superficiais e pouco

duradouros. O sociólogo defende que a tecnologia estaria transformando a maneira das pessoas interagirem entre si. Benetti e Langaro (2014) descrevem esse fenômeno como banalização das relações pessoais e amorosas, o que estaria diretamente relacionado com o aumento na prevalência de patologias como a depressão e a ansiedade, que envolvem sensações como o vazio existencial e o descontentamento.

Há um aparente descompasso entre os processos de individuação e subjetivação, em outras palavras, na construção da própria identidade, o que prejudicaria a capacidade desses indivíduos de assumir papéis sociais em grupos, o que, em muitos casos, provoca o adoecimento psíquico. A individualização, ao prevalecer frente ao senso de coletivo, contribuiria para a intensificação do sentimento de solidão e isolamento, segundo Bastos e Costa (2004).

Considerando as características apresentadas anteriormente, a sociedade atual é particularmente favorável à formação de configurações de personalidade narcísicas, cujo ponto de fixação, de acordo com a teoria freudiana, estaria situado ainda na primeira infância. O narcisismo é caracterizado pelo investimento libidinal do ego em si mesmo, ou seja, o ego é seu próprio objeto de desejo. Em um nível social, isso pode ser identificado pela valorização da própria imagem e do ideal de felicidade restrito ao âmbito do indivíduo. Sentimentos como medo, tristeza e ansiedade perdem sua função econômica de reguladores da libido e passam a ser reduzidos a sintomas psicopatológicos. Em determinado nível tais sentimentos deixam de ser reguladores do ego. Enquanto posições da teoria Kleiniana, descritas por Segal (1975), fazem parte do desenvolvimento infantil como mecanismos auto-regulatórios. Já na vida adulta, como estados - depressão ou esquizofrenia -, intensificariam sintomas que podem prejudicar a vivência do indivíduo em sociedade.

E o que pode acarretar na falha desses mecanismos? No caso do indivíduo narcísico, a onipotência, a dificuldade em aceitar os próprios limites está relacionada à ausência de interdições constitutivas da vida em sociedade. A castração tem papel importante na construção da identidade. Enquanto por um lado temos indivíduos que vivem sob a onipotência narcísica, voltando seu desejo na busca de uma gratificação imediata, por

outro, ainda temos os indivíduos que conseguem desenvolver-se psiquicamente de modo a ter uma noção de si e de suas limitações, ideais e valores.

A fase dos 20 aos 30 anos é compreendida atualmente, de acordo com Aznar-Farias, Schoen-Ferreira e Silvaes (2010), como etapa transitória da adolescência à vida adulta, em que há ganhos de autonomia e conseqüente separação dos pais. O narcisismo, como parte normal do processo de desenvolvimento, teria a finalidade de favorecer o autoconhecimento e o fortalecimento da autoestima para preservar interesses pessoais, de modo que a libido possa ser investida na maturação e crescimento, possibilitando conquistas. Já o narcisismo patológico, seria um mecanismo de defesa contra fracassos e desilusões, mas que culmina na agressividade, falta de empatia, impulsividade e oscilações depressivas. O narcisismo, nesses casos, não funcionaria como mecanismo de adaptação do sujeito, pois não atuaria como mecanismo de regulação de saúde psíquica e sim como um mecanismo de defesa.

Com isso, entende-se que o jovem adulto contemporâneo enfrenta dificuldades na manutenção de seu ego. Os mecanismos que deveriam agir de modo regulatório instauram-se como mecanismos defensivos, enraizando-se no inconsciente de maneira cristalizada, não-adaptável, desencadeando ansiedades e até mesmo a depressão. Outra característica comum a essa faixa etária, apesar de não exclusiva, é a sensação de solidão. De acordo com Bastos e Costa (2004), a solidão é um fator comum a diversos problemas tais como “timidez, depressão, vinculações inseguras, ansiedade social e autoconsciência, doenças físicas, suicídio, consumo de álcool, agressão e insucesso acadêmico, entre outros” (Perlman & Landolt, 1999, *apud* Bastos e Costa, p. 34), e jovens seriam os mais propensos a experienciá-la.

Bastos e Costa (2004) apresentam algumas teorias para a atual problemática da solidão experienciada por jovens adultos, dentre elas, pode-se citar a discrepância entre as relações sociais estabelecidas e seu ideal (Peplau & Perlman, 1982; Russel, Peplau & Cutrona, 1980, *apud* Bastos e Costa, p.35). Bowlby, Sullivan e Weiss (*apud* Bastos e Costa, p. 35), por sua vez, defendiam que a solidão seria resultado de um déficit relacional, o que significa

que esses indivíduos não sentem que suas necessidades seriam atendidas em seu círculo relacional, uma corrente que ficou conhecida como Teoria das Necessidades Sociais.

Se uma relação não é capaz de satisfazer a totalidade das necessidades sociais (vinculação, integração social, orientação, reconhecimento pessoal, aliança segura e nurturance), o indivíduo irá experimentar solidão. Esta conceptualização sugere que a solidão é um fenômeno multifacetado, que pode apresentar diversas manifestações. (BELCHER, 1973; SCHMIDT, 1976, *apud* BASTOS e COSTA, 2004).

Weiss (1973, *apud* Bastos e Costa, p. 35) diferencia dois tipos de solidão, a social e a emocional. A primeira seria a ausência ou carência de interações interpessoais e a segunda a “ausência de uma relação íntima, emocional ou vinculativa, onde se possa se sentir aceito, seguro, compreendido e protegido” (BASTOS; COSTA, 2004). Os dois tipos podem ocorrer simultaneamente e, enquanto um pode ser superado com o maior envolvimento e relacionamento entre os indivíduos, o que cessaria a sensação de marginalização e exclusão, o outro demanda a transformação da qualidade do vínculo estabelecido.

Tendo em vista as diversas posições expostas acima, uma possível síntese seria a consideração do desenvolvimento psicológico como um processo complexo e atravessado por fatores biológicos, sociais, históricos e culturais, como por exemplo as tendências à fixação em formas primitivas de configuração da personalidade e interação social. Os jogos, como objeto específico deste artigo, inserem-se também nesse contexto e expressam tais contradições.

## **Discussão**

Se os jogos podem ser compreendidos como construções psicoculturais, questiona-se para onde o desejo estaria dirigido. Para conquistas imediatistas ou construções elaboradas? Aos jogos que proporcionam uma experiência individual, ressaltando qualidades subjetivas, ou àqueles que proporcionam a experiência em grupo, que facilitam a interação de seus participantes? Se compreendemos os jogos como ferramentas de desenvolvimento

social e construção da subjetividade, entende-se que eles podem tanto estimular a experiência do jogar e a interação entre os jogadores como representar ideais narcísicos.

Considerando a literatura estudada, retomo ao princípio estabelecido por Huizinga (2000), “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Somos tanto influenciadores quanto influenciados por tendências. É através do brincar que a espécie aprende, é capaz de se diferenciar e estabelecer vínculo, da mesma maneira que é através dos jogos que o homem transmite conhecimento e introduz a socialização às novas gerações. Assim, como as contradições universais expressam-se também dentro do particular, somos tudo isso: criadores de pequenos domínios - sejam analógicos ou digitais - espelhos da identidade individual, projeções do entendimento de mundo, constituídos a partir de nossas vivências nos grupos em que estamos inseridos, sua história e linguagem.

É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self) (Winnicott, 1971r, *apud* Fulgencio, p. 130).

Os resultados deste estudo conduzem ao entendimento que os jogos são construções representativas da complexidade humana, permeando princípios biológicos, culturais, históricos e da constituição sócio-afetiva da espécie. O que se entende é que, tal como o homem, os jogos estão em constante transformação, desde sua estrutura até seus objetivos. Os jogos, contudo, conservam algumas características essenciais: sua representação simbólica e a capacidade de possibilitar aprendizagem e prazer.

## Referências

ALVES, L.; Bianchin, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista de**

**Psicopedagogia**, 2010. Disponível em:

<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862010000200013](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013)>.

AZNAR-FARIAS, M.; SCHOEN-FERREIRA, T. H.; SILVARES, E. F. M. Adolescência através dos séculos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. vol.26 nº 2. Brasília. 2010.

- BASTOS, M. T.; Costa, M. E. A influência da vinculação nos sentimentos de solidão nos jovens universitários: implicações para a intervenção psicológica. **Psicologia** vol.18 no.2 Lisboa jul. 2004. Disponível em:  
<[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0874-20492004000200002&lang=pt](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0874-20492004000200002&lang=pt)>.
- BAUMAN, Z. Amor Líquido. Editora Zahar. 2004.
- BELL, R. C. **Board and Table Games from Many Civilizations**. Dover Publication, Inc. New York. 2012. Disponível em:  
<[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=5viitl9PvBoC&oi=fnd&pg=PR7&dq=history+of+board+games&ots=oAzZw1k3a-&sig=3LyFqr0jF-GbDOADCJ2R5\\_VG8DU#v=onepage&q=history%20of%20board%20games&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=5viitl9PvBoC&oi=fnd&pg=PR7&dq=history+of+board+games&ots=oAzZw1k3a-&sig=3LyFqr0jF-GbDOADCJ2R5_VG8DU#v=onepage&q=history%20of%20board%20games&f=false)>.
- BENETTI, S. P. C.; LANGARO, F. N. **Subjetividade contemporânea: narcisismo e estados afetivos em um grupo de adultos jovens**. 2014. Disponível em:  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652014000200012&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652014000200012&lang=pt)>
- BUSSAB, V. S. R.; RIBEIRO, F. L. **Biologicamente cultural**. 2004. Disponível em: <  
[http://sinop.unemat.br/site\\_antigo/prof/foto\\_p\\_downloads/fot\\_7831biologicamente\\_cultubal\\_pdf.pdf](http://sinop.unemat.br/site_antigo/prof/foto_p_downloads/fot_7831biologicamente_cultubal_pdf.pdf) >.
- Enciclopédia Mirador Internacional**, Encyclopaedia Britannica do Brasil – Inquis Lenha.
- FONSECA, P. F. O Laço Educador-Bebê se Tece no Enodamento entre Cuidar, Educar e Brincar. **Educação e Realidade**, vol.43, nº.4. Porto Alegre. 2018. Disponível em:  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2175-62362018000401555&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362018000401555&lang=pt)>
- FREUD, S. **Introdução ao Narcisismo, Ensaios de Metapsicologia e outros textos**. 1914-1916. Ed. Companhia das Letras.
- FULGENCIO, L. O brincar como modelo do método de tratamento psicanalítico. **Revista brasileira de psicanálise**, v.42 n.1. São Paulo, 2008. Disponível em:  
<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0486-641X2008000100013](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-641X2008000100013)>

- HADDAD, S. **Educação de Jovens e Adultos, a promoção da Cidadania Ativa e o desenvolvimento de uma consciência e uma cultura de paz e direitos humanos.** Montevideo. 2003. Disponível em:  
<<https://www2.camara.leg.br/a-camara/programas-institucionais/educacao-para-a-cidadania/educacao-para-a-democracia/textos-1/Artigo%20Promocao%20Cidadania%20Ativa.pdf>>.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** Editora Perspectiva. São Paulo. 2000.
- HUTZ, C. S.; Souza, L. K. Relacionamentos pessoais e sociais: amizade em adultos. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 13, n. 2, p. 257-265. 2008. Disponível em:  
<<http://www.scielo.br/pdf/pe/v13n2/a08v13n2>>.
- KLEIN, M. A importância da formação de símbolos no desenvolvimento do ego. 1930. In: Amor culpa e reparação e outros trabalhos. (1921-1945). **Obras completas de Melanie Klein.** Rio de Janeiro. Editora Imago.
- MINTZ, S. W. **Cultura: uma visão antropológica.** 2009. Disponível em:  
<<http://www.scielo.br/pdf/tem/v14n28/a10v1428.pdf>>.
- PENNICK, N. **Jogo dos deuses – origem dos jogos de tabuleiro.** Editora Mercuryo. 1992.
- PICHON-RIVIÈRE, H. **O Processo Grupal.** Martins Fontes. 1998.
- \_\_\_\_\_. **Teoria do Vínculo.** Martins Fontes. 2007.
- PIRES, E. A. **Experiência e linguagem em Walter Benjamin.** 2014. Disponível em:  
<<http://www.scielo.br/pdf/ep/2014nahead/aop1524.pdf>>.
- SEGAL, H. **Introdução à obra de Melanie Klein.** 1975.
- WINNICOTT, D. W. O brincar. Uma exposição teórica. In **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro. Editora Imago. 1968.