

## CULTURA LÚDICA TRADICIONAL: UM REGISTRO DA CONTRIBUIÇÃO INDÍGENA PARA O UNIVERSO DOS BRINQUEDOS POTIGUARES

M. V. F. OLIVEIRA<sup>1</sup>, F. A. C. BARBALHO<sup>2</sup>, D. S. SILVA<sup>3</sup> e L. D. SOUZA<sup>4</sup>

E-mail: marcus.oliveira@ifrn.edu.br<sup>1</sup>; fernanda.amelia86@hotmail.com<sup>2</sup>; dayseanne89@gmail.com<sup>3</sup>; lucyanadantas2009@hotmail.com<sup>4</sup>

### RESUMO

As manifestações lúdicas indígenas com seus rituais, letras e melodias, juntos com os gestos corporais, são constituintes das expressões artístico-culturais e do imaginário coletivo da infância norte-rio-grandense. O estudo tomou a seguinte questão como norteadora: quais os brinquedos de influência indígenas que são preservadas na memória e nas tradições da cultura lúdica do Rio Grande do Norte? O objetivo principal foi revelar a contribuição da cultura lúdica indígena na formação do repertório a ludicidade infantil, a partir do levantamento e registro da memória da cultura lúdica tradicional. O estudo realizou uma abordagem etnográfica, através da observação das vivências lúdicas tradicionais em comunidades rurais e urbanas do Rio Grande do Norte.

Os costumes, as tradições infantis, os hábitos foram objetos de registro. Além da observação, os procedimentos da história oral foram utilizados como estratégia de coleta de informações junto às pessoas devidamente identificadas em um estudo exploratório, e que guardavam na memória registros da sua infância. Após a incursão e o tratamento das informações, o repertório de brinquedos identificados foi relacionado com os estudos que registraram, em outras regiões do país, os brinquedos e jogos indígenas. Este procedimento teve a finalidade de identificar, dentre do universo pesquisado, o brinquedos que eram de origem indígena ou que sofreram influência em seu processo de ressignificação na cultura potiguar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura Lúdica Tradicional. Brinquedos. Cultura Indígena.

## PLAYFUL TRADITIONAL CULTURE: A RECORD OF THE CONTRIBUTION TO THE UNIVERSE OF INDIGENOUS TOYS POTIGUARES

### ABSTRACT

Demonstrations playful with their indigenous rituals, lyrics and melodies together with body gestures, are constituents of the artistic-cultural expressions and the collective imagination of childhood north of Rio Grande. The study took the following as guiding question: what influence indigenous toys that are preserved in the memory and traditions of the play culture of Rio Grande do Norte? The main objective was to reveal the contribution of culture in shaping Indigenous playful playfulness child's repertoire, from the survey and memory registry traditional play culture. The study took an ethnographic approach, by observing the traditional recreational experiences in rural and urban communities

of Rio Grande do Norte. The customs, traditions, childhood, habits were record objects. In addition to observing the procedures of oral history was used as a strategy for collecting information from the persons duly identified in an exploratory study, and records kept in the memory of his childhood. After the raid, and processing of information, the repertoire of toys identified was related studies reported in other regions of the country, indigenous toys and games. This procedure aimed to identify among the group studied, the toys that were unworthy of origin or who were influenced in their process of reframing the culture Natal.

**KEYWORDS:** Playful Traditional Culture. Toys. Indigenous Culture.

## 1 INTRODUÇÃO

Os índios, muito antes do povoamento dos povos europeus e africanos habitavam as terras brasileiras. Divididos em diversos povos de hábitos, costumes e línguas diferentes tiveram um papel importante na formação da nação brasileira. Estima-se que no período do descobrimento do Brasil, a população indígena variava entre três a seis milhões de habitantes. No nordeste como um todo, especificamente no estado do Rio Grande do Norte, existiu dois grupos linguísticos com várias tribos e aldeias. Os tupis guarani habitavam o litoral do estado, tinha os potiguaras como umas das tribos mais representativas. Já no interior do estado, o grupo Jê ou Tapuia, era o predominante, formados por diversas tribos tais como: Janduís, Pataxós, Pajeús, Paiacus, Moxorós entre outras. Tal classificação foi estabelecida pelos jesuítas no período da catequização indígena, levando em consideração o dialeto falado por esses grupos.

Inúmeras e diversas foram às contribuições que os povos indígenas deram à formação cultural do povo brasileiro, seja na alimentação, nas lendas e nos costumes, seja na música, na dança e na religião. A diversidade cultural brasileira se deve, sobretudo, à presença do indígena, que miscigenado com o povo europeu e africano constituíram o modo de ser da população brasileira. As lendas, a alimentação, o folclore e a língua, o hábito de tomar vários banhos por dia, o uso de chás, infusões e emplastros de plantas medicinais empregados na medicina popular. A utilização de redes para dormir. Na alimentação, a canjica, a tapioca, o beiju, a pipoca, a pamonha, farinha de mandioca, entre outras comidas são contribuições da cultura indígena.

Dentre a rica diversidade cultural dos povos indígenas estão os jogos, brinquedos e brincadeiras que influenciou a formação da cultura lúdica tradicional da criança brasileira. Freyre (1963) ressalta que da tradição indígena, ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos. De acordo com Cascudo (2001) os jogos tradicionais brasileiros carregam a marca da miscigenação, a mistura do europeu, do negro e do índio. O legado indígena é marcado pelos contos, lendas e histórias transmitidas pela tradição oral. Constatou-se pela imersão na literatura que está manifestação do folclore infantil potiguar, ainda não está devidamente registrada. No Rio Grande do Norte, há várias comunidades remanescentes indígenas com informações essenciais para o resgate destas tradições. Elas preservam de certa forma, a história oral e a memória social dos seus ancestrais, revelando costumes e tradições. Dentre as comunidades destacam-se os Eleotério do Catu - Canguaretama/RN, os Mendonça do Amarelão - João Câmara/RN; os Caboclos de Açu; a Comunidade de Banguê e à de Trapiá, estas últimas também em Açu; a Comunidade de Sagi, cujos antecessores Potiguará vieram da Baía da Traição/PB.

As tradições lúdicas infantis, objeto deste estudo, revelam-se pelas músicas, pelos jogos e brincadeiras, pelos brinquedos e, pelas festas e rituais. De acordo com os estudos preliminares, as manifestações lúdicas indígenas eram diversas, e sintonizadas com aspectos religiosos, culturais e geográficos de cada região. Os rituais, as letras e melodias, juntos com os gestos corporais, representam as expressões artístico-culturais e o imaginário coletivo da infância norte-rio-grandense de um passado recente, e que foi sucumbido pelas radicais transformações ocorridas na dinâmica social, nas últimas décadas. São manifestações lúdicas inseridas no tempo e espaço, fundamentais para compreensão da história e da cultura norte-rio-grandense. Neste

sentido, o estudo tomou a seguinte questão como norteadora: quais os brinquedos de influência indígenas que são preservadas na memória e nas tradições da cultura lúdica do Rio Grande do Norte? Portanto, o objetivo principal deste trabalho está em revelar a contribuição da cultura lúdica indígena na formação do repertório a ludicidade infantil, a partir do levantamento e registro da memória da cultura lúdica tradicional.

## 2 O CAMINHO METODOLÓGICO

O estudo realizou uma abordagem etnográfica, através da observação das vivências lúdicas tradicionais em comunidades rurais e urbanas do Rio Grande do Norte. Os costumes, as tradições infantis, os hábitos foram objetos de registro. Além da observação, os procedimentos da história oral foram utilizados como estratégia de coleta de informações junto às pessoas devidamente identificadas em um estudo exploratório, e que guardavam na memória registros da sua infância. De acordo com Thompson (1992), a história oral é a história construída em torno da vida das pessoas. Lança a vida cotidiana para dentro da própria história, alargando o campo de ação. Traz a história para dentro da comunidade e extrai a história de dentro da comunidade. Contribui para que os menos privilegiados, e especialmente os idosos, conquistem dignidade e autoconfiança ao valorizar as suas histórias. Para Halbwach (2004) a memória individual também é uma memória coletiva, a medida que ela é o reflexo das experiências construídas nas relações sociais. Quanto aos seus objetivos, a pesquisa se caracterizou por ser descritiva, quando se propôs a fazer o registro do fato, sem tentá-lo interpretá-lo.

A amostra foi constituída tendo como base as cidades distribuídas nas 19 microrregiões do Estado do Rio Grande do Norte. Entretanto, à medida que as incursões aos municípios aconteciam, ampliava-se a amostra, vários municípios que não estavam no plano amostral inicial foram incorporados. Ao final dos trabalhos de coleta de dados, trinta e três municípios foram pesquisados. Garantiu-se assim, a abrangência de todo o estado, tanto do ponto de vista espacial como histórico. Nessas microrregiões, os municípios considerados mais antigos e uma localidade da zona rural contribuíram no fornecimento das informações, sendo que antes da coleta houve um levantamento de caráter exploratório para escolha dos informantes e de outras fontes de pesquisa. Assim, a amostra inicial foi constituída por dezenove cidades mais antigas de cada microrregião. Foram elas: 1-Microrregião do Agreste Potiguar: Nova Cruz, 1852; 2- Microrregião Angicos: Angicos, 1850; 3- Micror-região Barra Verde: João Câmara, 1928; 4- Microrregião Borborema Potiguar: Santa Cruz, 1876; 5- Micror-região Apodi: Caraúbas, 1868; 6- Microrregião Litoral Nordeste: Touros, 1868; 7- Microrregião Litoral Sul: Goianinha, 1832; 8- Microrregião Macaíba: Ceará-Mirim, 1755; 9- Microrregião Macau: Macau, 1847; 10-Médio Oeste: Augusto Severo, 1870; 11- Microrregião Mossoró: Mossoró, 1852; 12-Natal: Natal, 1599; 13- Micro-região Pau dos Ferros: Portalegre, 1788; 14- Seridó Ocidental: Caicó, 1788; 15- Seridó Oriental: Acari, 1833; 16- Serra de São Miguel: Luis Gomes, 1890; 17- Umarizal: Martins, 1841; 18- Vale do Açu: Açu, 1788; e Serra de Santana: Florânia, 1890. Os municípios que não estavam relacionados na amostra inicial e que contribuíram na ampliação foram: Galinhos, Governador Dix-Sept Rosado, Janduís, Antônio Martins, São Miguel, Cruzeta, Serra Negra do Norte, Parelhas, Santana do Seridó,

Bom Jesus, Tangará, Monte Alegre, São José do Seridó, São José de Mipibu, Pedro Velho, Tibau do Sul, São Bento do Norte, Caiçara do Norte e Maxaranguape.

A coleta de dados aconteceu a partir dos seguintes procedimentos e instrumentos: entrevista semiestruturada para obtenção de dados junto às pessoas mais antigas e que mantinham registrada na sua memória as brincadeiras e os processos de fabricação dos brinquedos infantis; questionário aberto aplicado às crianças dos locais visitados; filmagem dos depoimentos e dos jogos populares tradicionais vivenciados pelos brincantes com ficha de acompanhamento; roteiro para levantamento de equipamentos, materiais e brinquedos infantis; visita às bibliotecas, arquivos públicos, Secretarias de Educação e outras instituições para obtenção de documentos e informações relevantes para o resgate dos jogos e brinquedos populares; registro em vídeo e fotografia dos depoimentos e jogos.

Através das incursões no campo de pesquisa, foi possível fazer um levantamento dos jogos e brinquedos que integram a cultura lúdica tradicional do Estado do Rio Grande do Norte. Cerca de trezentos deles foram inventariados. As características regionais, geográficas e culturais, específicas de cada localidade, das comunidades rurais e urbanas foram registradas. O vocabulário de cada modalidade, as regras e suas variações, as variações de nomes, recursos materiais, técnicas de fabricação dos brinquedos, os espaços e tempos próprios para cada manifestação da cultura lúdica tradicional foram categorias chaves no processo de registro. Após a incursão e o tratamento das informações, o repertório de brinquedos identificados foi relacionado com os estudos que registraram, em outras regiões do país, os brinquedos e jogos indigenas. Este procedimento teve a finalidade de indificar, dentre do universo pesquisado, o brinquedos que eram de origem indigena ou que sofreram influência em seu processo de resignificação na cultura potiguar.

### 3 O BRINCAR INDIGENA E A CULTURA LÚDICA TRADICIONAL: IMBRICAÇÕES HISTÓRICAS

A cultura lúdica tradicional fornece as referências para uma relação orgânica e dialética entre o significado e o sentido dos brinquedos e jogos de cada cultura em dialogo com outras, possibilitando a interiorização da experiência lúdica coletiva. Os jogos e brinquedos específicos de um povo mostram, contam e ensinam muito da historia, tradição e de seus costumes. Para Brougère (1998) o jogo, é um o lugar de emergência e de enriquecimento da cultura lúdica, a mesma que torna o jogo possível e permite dialeticamente enriquecer progressivamente a atividade lúdica, ou seja, o jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar.

Cada indivíduo de uma determinada geração já encontra prontas certas condições de vida, e são elas que tornam possível o conteúdo da atividade humana (LEONTIEV, 2004), e conseqüentemente das atividades lúdicas. Como ressalta Vigotski (1993), em essência, o trânsito da atividade social coletiva e individual constitui o processo de formação da personalidade e da consciência individual. “[...] cultura e sociedade estão intrinsecamente relacionadas na estrutura psicológica do indivíduo, mediando todo o desenvolvimento humano (DIMITRI LEONTIEV, 2005, p.29)”.

Enquanto um sistema de ação e significações, a cultura lúdica tradicional apresenta-se a cada indivíduo como uma atividade a ser apropriada. Entretanto o conteúdo não é dado imediatamente, ele tem que ser descoberto ativamente durante o processo da atividade lúdica. Em outras palavras, o indivíduo, para dele se apropriar, tem que realizar uma atividade prática ou cognitiva que responda de maneira adequada os procedimentos historicamente construídos de ações e significações que a atividade lúdica carrega. Sobre o processo de apropriação das aptidões humanas, Leontiev (2004, p.184) assim se expressa:

O processo de apropriação realiza a necessidade principal e o princípio fundamental do desenvolvimento ontogenético humano – a reprodução nas aptidões e propriedades historicamente formadas da espécie humana, inclusive a aptidão para compreender e utilizar a linguagem.

A essa relação entre o processo de apropriação e de objetivação da atividade humana Marx (1987) atribui o papel de mediadora entre a formação do indivíduo e a história do gênero humano. Na atividade lúdica tradicional, a apropriação se configura como o processo de assimilação da cultura lúdica tradicional, acumulada historicamente, e a objetivação como a expressão ou a produção da cultura que ocorre no próprio ato da atividade lúdica, e só se torna possível a partir da apropriação da experiência lúdica humana.

A participação do indivíduo em determinado jogo tradicional implica dominar, durante a própria atividade lúdica, uma série de procedimentos de ações e significações que, ao longo do tempo, a partir da experiência acumulada de gerações a gerações, foi sendo cristalizada e modificada, incorporando e embrincando elementos das diversas culturas. E neste processo, de apropriação e objetivação da cultura lúdica que resultou um longo processo de fusão das atividades lúdicas de origem indígena, europeia e africana, cuja intensidade variou ao longo do tempo e do espaço. Várias práticas lúdicas foram esquecidas, ou substituídas por outras pertencentes à lúdica europeia ou africana, ou então transformadas por incorporação dialética. Deste modo, fica difícil precisar o que de fato é de origem genuinamente indígena. Já que ao longo de quinhentos anos de contato com outros povos, várias praticas lúdicas foram incorporadas a cultura indígena e resinificadas.

E nesta amalgamo da tradição infantil, resultado de séculos de dialogo entre os povos estabelecidos no Brasil, que estão os vestígios da influencia indigena. A miscigenação do índio, do branco e do negro dificulta a especificação da influência indígena. A cultura indígena é marcada pelos contos, lendas e histórias passadas de pai para filho. Os animais, presentes na cultura indígena, assumiam papéis mágicos, sendo incluídos nos rituais religiosos de muitas etnias, conforme lembra Kishimoto (1993, p. 60): “[...] algumas mães faziam para os filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, predominantemente do sexo feminino”. Esse gosto pela imitação de animais permaneceu na cultura lúdica infantil ao longo do tempo, sendo transferido para os brinquedos destinados tanto aos meninos quanto à meninas, como é evidente nas feiras do interior do país, onde se encontra facilmente brinquedos na forma de macacos, lagartixas, besouros e tartarugas (FREYRE, 1963; KISHIMOTO, 1993). O universo

lúdico indígena se difere do convencional por não apresentar em suas brincadeiras a competitividade, pois segundo Teixeira; Rocha e Silva (1999, p. 3):

as crianças indígenas brincam de um modo peculiar, o jogo não possui o mesmo sentido que para outras culturas, não há a figura do vencedor, não há desavença entre eles, predominando as brincadeiras junto à natureza. As brincadeiras funcionam como uma preparação da vida adulta, tendo as crianças a oportunidade de terem seu arco e flecha e realizar pequenas caçadas, para os meninos; e as meninas realizam pequenas tarefas domésticas como descascar a mandioca, pegar lenha, levar barro para a mãe oleira, etc.

Percebe-se que a brincadeira tinha além da função do divertimento, preparar os pequenos índios para suas futuras responsabilidades como membros da sua tribo e que os elementos da natureza forneciam e possibilitavam a construção desses brinquedos construídos muitas vezes pelas próprias crianças indígenas. Os recursos utilizados eram: cascas de frutas secas, barro, penas das aves, bola de látex, sabugo de milho, palhas de coqueiros, folhas de árvores, sementes, raízes, pedaços de madeira, conchas e até mesmo pedras para que as crianças pudessem dar asas à sua imaginação.

Outro aspecto da ludicidade indígena é a imitação. Brincando de fazer comida e cuidar de bebês, as meninas indígenas aprendem sobre o universo feminino e suas atribuições diárias, respeitando a divisão social do trabalho na aldeia. Neste particular destaca-se, segundo Myasaki (2003) que as principais atividades do universo feminino a serem aprendidas pelas meninas são: plantação, colheita e conservação da roça, transporte da lenha e preparo dos alimentos, confecção de cestarias, preparação das bebidas fermentadas, fiação do algodão, confecção de redes, cerâmica e educação das crianças. É nesse contexto que a menina se prepara para a vida adulta.

Os meninos, por sua vez, nas brincadeiras desenvolvem atividades importantes para o sustento da família. O universo masculino é contextualizado nas brincadeiras através das seguintes ações: preparo do terreno para o plantio, confecção de arco e flecha, caça, pesca, construção de casas, defesa geral da comunidade.

#### 4 OS BRINQUEDOS INDÍGENAS NA CULTURA LÚDICA DA CRIANÇA POTIGUAR

Adentrando no universo lúdico da cultura potiguar, resultado do registro da pesquisa de campo, pode-se inferir que a influência indígena foi decisiva na construção da diversidade e riqueza dos elementos lúdicos que compõem o universo dos brinquedos populares. Cruzando o levantamento das informações com a literatura existente sobre os brinquedos indígenas, pode-se verificar uma forte presença do brinquedo indígena na cultura lúdica tradicional no Estado do Rio Grande do Norte. Dentre estes elementos, pode-se destacar: a peteca, registrada de diversas formas (palha de milho, sabugo, couro de bode, meia) os arcos e flechas (feito de madeira de bugi ou de baca de coqueiro), as zarabatanas de canudo de mamoeiro, bolas confeccionadas com o látex extraído da mangabeira e de barro; bonecas de sabugo de milho, de casca de melancia, de carrapateira e de mandioca; corrupios de cabaça; carrapeta de cabaça, perna de pau; bodoque,

jogo da onça, cama de gato, animais de palhas de carnaúbas; diversos tipos de apitos; arremedos de pássaros; chocalho entre outros.

Nesse universo repleto de diversidade, destaca-se o chocalho que para Carneiro (1997) seja o primeiro brinquedo utilizado para encantar a criança, entre os indígenas, cuja função ia para além da distração, ou seja, consistia em espantar os maus espíritos. A peteca da palha de milho é brinquedo de contribuição indígena. Tem-se registro dela em outras culturas, mas a confeccionada com palha de milho e de origem indígena. Kishimoto (1979, p. 254) ressalta que antes da chegada dos portugueses ao Brasil, os nativos já jogavam peteca. A origem do vocabulário “peteca” vem do Tupi, cujo significado é “ bater”. Cascudo (2001) relata que “a peteca era confeccionada com palha de milho achatada, com uma decoração apenas de um chumaço da própria palha”. Durante o estudo, foram registradas outras variações de petecas feitas com os diversos tipos de matérias como: palha de milho, sabugo, meia, de agave e até mesmo de couro de bode.

Um jogo bastante comum nas comunidades pesquisadas foi o jogo da onça. O jogo consiste em um tabuleiro traçado no chão ou na areia usando-se pedras ou sementes como peças: uma peça representa a onça e 14 outras (iguais entre si) representam os cachorros. Trata-se de um jogo de estratégia para dois jogadores, em que um deles atua como onça, com o objetivo de capturar as peças do adversário. É possível encontrar muitas referências à sua origem indígena, este é um jogo de tabuleiro em que a estratégia é a principal característica.

As representações de animais, através do barro, de ossos, palhas de carnaúbas e até mesmo com cera de abelha são elementos de origem indígena. De acordo com Kischimoto (1993), dentro da cultura indígena entre algumas tribos as mães faziam para os seus filhos brinquedos de barro cozidos, representando figuras de animais e de gente. No universo infantil o barro transforma em muitos simples brinquedos, tais como bonecos, animais e pequenas panelinhas, as quais estimulavam a criatividade e alegrava a vida de muitas crianças.



Figura 1 – Brinquedos de origem indigena

Os brinquedos de caça são outras contribuições significativas para a cultura lúdica da criança potiguar; arapucas, mondes, arcos e flechas, entre outras. A zarabatana é um exemplo de disso, nos relatos as pessoas descreviam a presença deste brinquedo, nas brincadeiras de guerrear com outras crianças atirando sementes. O formato cilíndrico e oco do talo do mamoeiro (material mais utilizado para confeccionar a zarabatana) facilitava a introdução das “munições”, que eram assopradas e projetadas na direção das outras crianças.

O jogo do fio”, conhecidos também como “cama de gato”, com fios entrelaçados nos dedos das mãos as crinas potiguares construíam imagens que representavam situações de seu cotidiano, representações de animais como: peixes, tamanduá bandeira, pé de galinha, dentre outros. Bernardes (2005) explica que entre as brincadeiras de origem indígena que permanecem inseridas no contexto das brincadeiras até os dias atuais, a cama de gato é uma delas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No universo dos brinquedos populares identificado pelo estudo, a presença cultural indígena é marcante. Pode-se inferir que as tradições lúdicas indígenas, de maneira geral, manifestassem-se na cultura lúdica potiguar, reordenadas a partir de elementos retirados da realidade social, organizadas em novas combinações que produzem sentidos e significados no processo de construção da própria atividade lúdica. Configuram-se como uma forma peculiar da criança potiguar se relacionar com o mundo objetivo. São patrimônios da humanidade, que, de acordo com Cabral (1985), pertencem à história das ideias, das mentalidades e das práticas sociais. Revelam a expressão grandiosa da alma popular e tradicional, traduzida na necessidade do lazer e alegria do trabalho. O qual é de extrema importância a preservação do Patrimônio Lúdico Cultural dos povos indígenas para que as futuras gerações possam conhecer e usufruir do legado deixado. E que devido a crescente modernização do modo de produção dos brinquedos e a globalização da sociedade atual, está levado esses brinquedos e brincadeiras ao ostracismo.

## 6 REFERÊNCIAS

- BERNARDES, Lannes Elizabeth. Universidade Federal de Uberlândia. Jogos e Brincadeiras Tradicionais: um Passeio Pela História. **Cadernos de História da Educação**. nº. 4 - jan./dez. p. 45-54, 2005.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. São Paulo, v. 24, n. 2, 1998.
- CABRAL, Antônio. **Jogos populares portugueses**. Porto: Editorial Domingos Barreira, 1985.
- CARNEIRO, M. A. B. Jogo: um pouco da história. O Brinquedista. O Brinquedista, São Paulo, v. 19, p. 3-3, 1997.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Melhoramentos, 1984.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Superstição do Brasil**. 4.ed. São Paulo: Global, 2001.

- DIMITRI LEONTIEV, Alexéievich. Aproximación a la teoria de la actividad: Vigotsky em el presente. **Eclecta**. San Luis, , vol. III No. 9 y 10. p. 29-39. julio-diciembre de 2005.
- FREYRE, Gilberto. **Casa grande & senzala. Brasília**. Brasília: Editora UNB, 1963.
- HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Ed. Centauro, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **O desenvolvimento do psiquismo**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2004.
- MACEDO, Helder Alexandre Medeiros de Macedo. **Populações indígenas no sertão do Rio Grande do Norte: história e mestiçagens**. Natal: EDUFRRN, 2011.
- MARX, Karl. **Elementos Fundamentais para la critica de la economia política** (Grudrisse – 1987-1858) 2. Ed. México: Siglo XXI, Vol. I, 1987.
- MEDEIROS FILHO, Olavo de. **Índios do Açu e Seridó**. 2. Ed. Natal: Sebo Vermelho, 2011.
- MEDEIROS, Tarcísio. Aspectos geopolíticos e antropológicos da História do Rio Grande do Norte. Natal: Imprensa Universitária, 1973.
- RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro: evolução e o sentido do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- TEIXEIRA, Mônica de Carvalho, ROCHA, Leandra J. Pereira e SILVA, Vanessa Souza. Artigo: **Lúdico: Um Espaço para a Construção de Identidades**.
- THOMPSON, Paul. **A voz do passado: História Oral**. Rio de Janeiro, Paz e Terra: 1992.
- VIGOTSKI, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.