

**JOGO EDUCATIVO
POVOS INDÍGENAS
NO VALE DO
ITAJAÍ-MIRIM (SC)**



**MUSEU
CASA DE
BRUSQUE**

CARTA EXPLICATIVA



JOGO EDUCATIVO POVOS INDÍGENAS NO VALE DO ITAJAÍ-MIRIM (SC)

DESENVOLVEMOS UM JOGO COM O TEMA DA EXPOSIÇÃO TEMPORÁRIA DO MUSEU CASA DE BRUSQUE INTITULADA **"OS POVOS INDÍGENAS E A COLONIZAÇÃO EUROPEIA NO VALE DO ITAJAÍ-MIRIM (SC): HISTÓRIAS DE CONTATO"**.

APLICAMOS ESSA DINÂMICA EM FORMA DE JOGO COM AS CRIANÇAS COMO ATIVIDADE EDUCATIVA EM RAZÃO DO TRABALHO FINAL DA ESPECIALIZAÇÃO EM **TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS** NA UNIFEBE.

UM JOGO DA MEMÓRIA ESTÁ DISPONIBILIZADO AO FINAL DO ARQUIVO.

DIVIRTAM-SE!

FASE 1 – PREPARAÇÃO DO CLÃ



O POVO INDÍGENA KAINGANG VIVE ENTRE DUAS METADES: KAIMÉ E KAIRÚ.

INSTRUÇÕES: ESCOLHA A METADE KAIMÉ (I) OU KAIRÚ (O). DIVIDA A TURMA EM DUAS METADES.

1 COM UM LÁPIS FAREMOS UM DESENHO DA MARCA DE SUA METADE (MÃO).

PREPARE-SE! AGORA VOCÊ FAZ PARTE DO CLÃ! O JOGO VAI COMEÇAR!

2 PARA INICIAR O JOGO CADA EQUIPE DEVE DAR AS MÃOS E FORMAR UM CÍRCULO AO REDOR DE UM PAINEL DA EXPOSIÇÃO NA CASA ENXAIMEL. FAÇA O GRITO DE GUERRA: **“POVOS INDÍGENAS NO VALE DO ITAJAÍ”** EM RESPEITO AOS POVOS ANTIGOS.

AGORA VOCÊ ESTÁ PROTEGIDO PARA SEGUIR! VAMOS PARA A PRÓXIMA CARTA.



FASE 1 – INÍCIO DO JOGO

ENCONTRE O SEU DESTINO DANDO AS MÃOS PARA O COLEGA DO OUTRO CLÃ. COM ESSE GESTO VOCÊS IRÃO UNIR AS METADES E CONTINUAR A TRADIÇÃO MILENAR DAS FAMÍLIAS INDÍGENAS DO POVO KAINGANG.

PARA ENCONTRAR A PRÓXIMA CARTA E DESVENDAR OS MISTÉRIOS DO JOGO É NECESSÁRIO ENCONTRAR A PORTA MÁGICA COM O SÍMBOLO DO MUSEU CASA DE BRUSQUE. SIGA DE MÃOS DADAS E PASSE POR PELA PORTA MÁGICA.

SIGA ATÉ O ARMÁRIO DE FERRO NO CORREDOR E RETIRE A PRÓXIMA CARTA EM UMA DAS PORTAS DO ARMÁRIO. A ATIVIDADE SERÁ REALIZADA EM DUPLA.

AGORA É HORA DE DESVENDAR O ENIGMA DA CARTA!



FASE 2 – DECIFRE O ENIGMA DAS CARTAS

PEGUE AS ALMOFADAS E SENTE EM CÍRCULO NO CENTRO DO MUSEU.

AGORA DESVENDE O ENIGMA DA CARTA!

VOCÊ PODE BUSCAR AS INFORMAÇÕES NOS PAINÉIS DA EXPOSIÇÃO OU EM IMAGENS QUE ESTARÃO PROJETADAS COM O AUXÍLIO DO DATASHOW.

ATENÇÃO:

TODAS AS CARTAS DEVEM SER COLORIDAS E ENTREGUES AO FINAL DA ATIVIDADE COM DESENHOS QUE SE REFEREM A EXPOSIÇÃO.

TODOS DEVEM COLOCAR OS SEUS NOMES NAS CARTAS.

XOKLENG ZARABATANA

RIO NATUREZA CULTURAS

CAÇA CRIANÇA KAINGANG

FAMÍLIA ALIMENTO

GUARANI POVOS REGIÃO

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 1 – QUAL O NOME DE UM POVO INDÍGENA QUE VIVEU NA REGIÃO DO VALE DO ITAJAÍ-MIRIM EM SANTA CATARINA? INICIA COM A LETRA “X”. ESCREVA NA CARTA.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 2 – CAÇA PALAVRAS: ENCONTRE A PALAVRA KAINGANG.

G	U	O
U	W	K
K	E	A
U	S	I
I	G	N
N	U	G
A	O	A
T	R	N
Y	E	G
G	W	Z

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 3 – ENCONTRE EM UM DOS PAINÉIS O POVO INDÍGENA GUARANI QUE VIVEU NA REGIÃO. PREENCHA AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO NA CARTA.

G _ _ R _ _ I

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 4 – DO QUE ERAM FEITAS AS
PONTAS DAS FLECHAS PARA OS
INDÍGENAS CAÇAREM OS SEUS
ALIMENTOS:

PENAS
MADEIRA
PEDRAS

DESTAQUE A PALAVRA.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

**CARTA 5 – FORME PALAVRAS COM AS
LETRAS G, K, X.**

G

K

X

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 6 – NAVEGUE PELO RIO E PESQUE OS PEIXES QUE ENCONTRAR PELO CAMINHO. MOSTRE EM UM DESENHO.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 7 – FORME UMA FRASE COM A
PALAVRA: NATUREZA.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 8 – QUAIS OS NOMES DOS TRÊS POVOS INDÍGENAS QUE HABITARAM A REGIÃO DO VALE DO ITAJAÍ EM SANTA CATARINA? ESCREVA NA CARTA.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 9 – FAÇA UMA MÍMICA PARA QUE A PROFESSORA DESCUBRA A AÇÃO: CAÇA.

FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO A AÇÃO.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 10 – O QUE VOCÊS PENSAM SOBRE OS INDÍGENAS? ESCREVAM NA CARTA.

FASE 2 – MISTÉRIO DAS CARTAS

CARTA 11 – O QUE É MUSEU? ESCREVA NA CARTA.



FASE 3 – FINAL

FAÇA UMA FOTO DOS CLÃS COM OS DESENHOS. VOCÊ CONCLUIU O JOGO.

PARABÉNS! O SEU CLÃ ESTÁ EM FESTA!

SEUS ANCESTRAIS AGRADECEM POR VOCÊS DEDICAREM AS SUAS VIDAS AO CONHECIMENTO, RESPEITANDO AS DIFERENÇAS CULTURAIS.

SIGA A SUA JORNADA! E LEMBRE-SE: TODAS AS PESSOAS MERECEM RESPEITO.

AGORA, DE MÃOS DADAS, TODOS IRÃO FAZER UM CÍRCULO E ACOMPANHAR UMA MÚSICA INDÍGENA EM CIRANDA.

CARTA EXPLICATIVA

JOGO EDUCATIVO POVOS INDÍGENAS NO VALE DO ITAJAÍ-MIRIM (SC)

DESENVOLVEMOS UM JOGO COM O TEMA DA EXPOSIÇÃO TEMPORÁRIA DO MUSEU CASA DE BRUSQUE INTITULADA "OS POVOS INDÍGENAS E A COLONIZAÇÃO EUROPEIA NO VALE DO ITAJAÍ-MIRIM (SC): HISTÓRIAS DE CONTATO".

APLICAMOS ESSA DINÂMICA EM FORMA DE JOGO COM AS CRIANÇAS COMO ATIVIDADE EDUCATIVA EM RAZÃO DO TRABALHO FINAL DA ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS NA UNIFEBE.

APRESENTAMOS UM JOGO DA MEMÓRIA PARA QUE VOCÊS SE DIVIRTAM! APROVEITEM!



Exposição Temporária



Cartilha Acervo Arqueológico



JOGO DE MEMÓRIA - APRENDA A JOGAR

RECORTE TODOS OS QUADRADOS PARA FORMAR AS PEÇAS. COLOQUE AS FIGURAS VIRADAS PARA BAIXO. VOCE PODE COLORIR O VERSO DAS CARTAS.

ESCOLHA QUEM VAI INICIAR O JOGO.

CADA PARTICIPANTE DEVE, NA SUA VEZ, VIRAR DUAS PEÇAS E DEIXAR QUE TODOS AS VEJAM.

CASO AS FIGURAS SEJAM IGUAIS, O PARTICIPANTE DEVE RECOLHER CONSIGO ESSE PAR E JOGAR NOVAMENTE.

CASO FOREM PEÇAS DIFERENTES, ESTAS DEVEM SER VIRADAS NOVAMENTE, SENDO PASSADA A VEZ AO PARTICIPANTE SEGUINTE.

AO FINAL DO JOGO, QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO DE CARTAS SERÁ O VENCEDOR.

ATIVE SUA MEMÓRIA E DIVIRTA-SE!

Xokleng

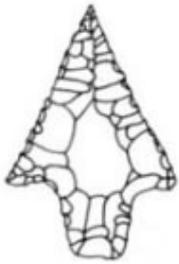
X

Guarani

G

Kaingang

K



Ponta de Projétil



Moradia Subterrânea

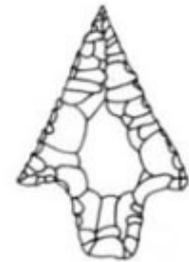
Terras Indígenas em SC



Terras Indígenas em SC



Moradia Subterrânea



Ponta de Projétil

Xokleng

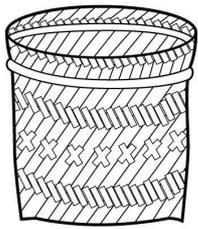
X

Guarani

G

Kaingang

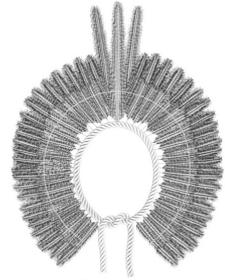
K



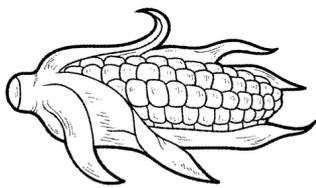
Artesanato



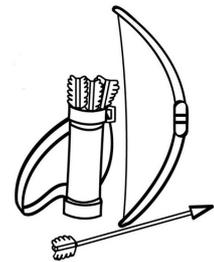
Maraca



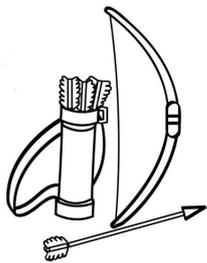
Cocar



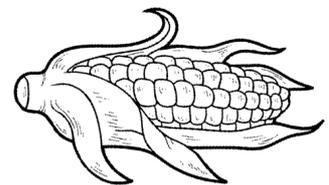
Alimento (Milho)



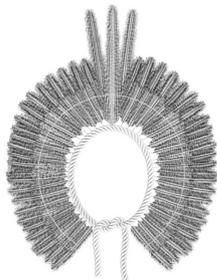
Arco e Flecha



Arco e Flecha



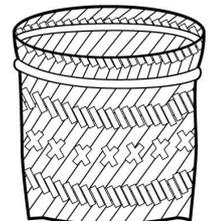
Alimento (Milho)



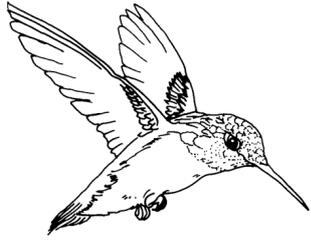
Cocar



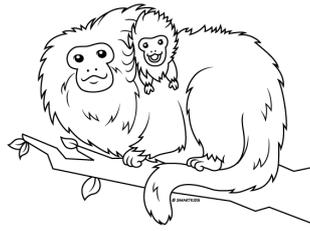
Maraca



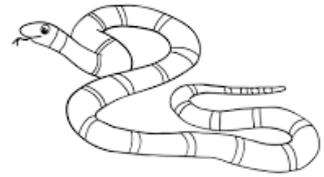
Artesanato



Beija-Flor



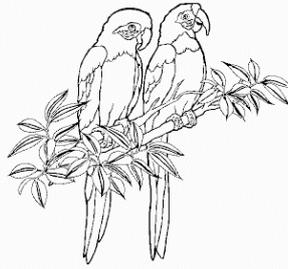
Macaco



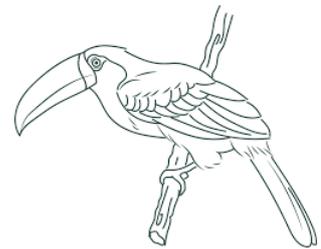
Cobra Coral



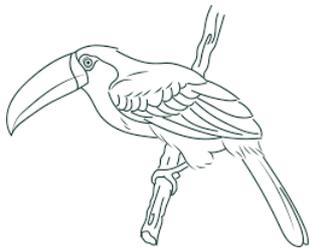
Onça-pintada



Periquito



Tucano



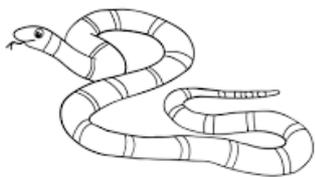
Tucano



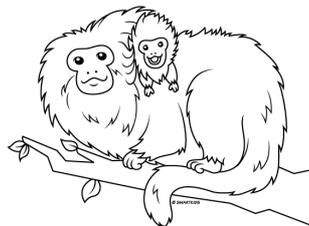
Periquito



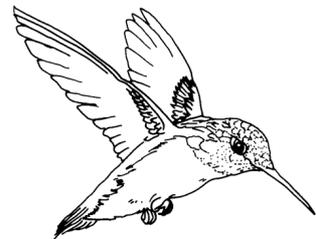
Onça-pintada



Cobra Coral



Macaco



Beija-Flor