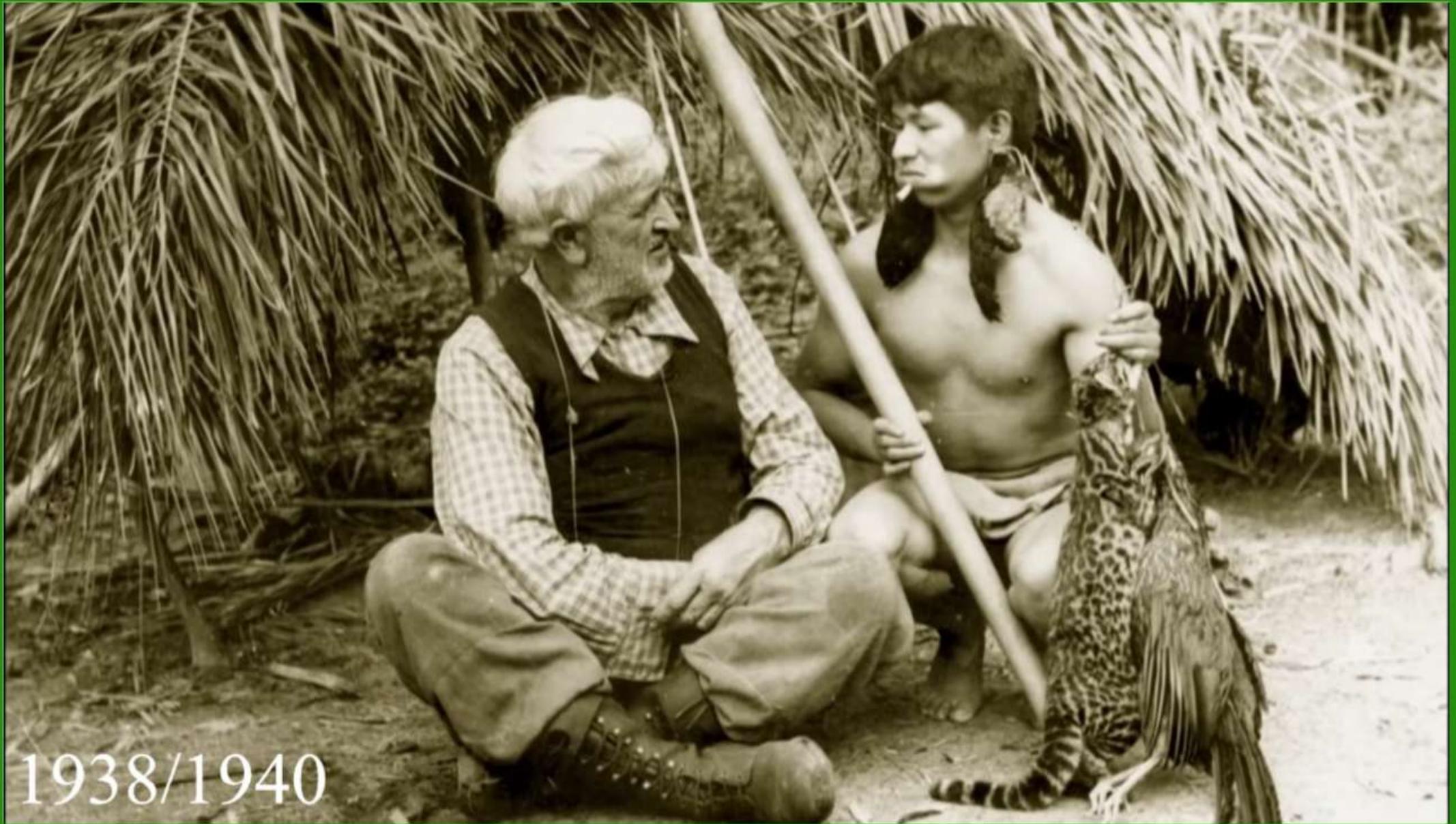


Jogos Infantis de História



Quebra-Cabeça Indígenas e Colonos na construção do território paranaense





1938/1940



1952



1950

1937



1938





1957

Transportes de Rolifos



1949



1960

Roteiro Pedagógico

QUEBRA-CABEÇA ÍNDIOS E COLONOS NO PARANÁ

Equipe responsável:

Giulia Plassmann

Thais Thomé

Coordenadora:

Aparecida Darc Souza



Pibid
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE
BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

QUEBRA-CABEÇA

Apresentação:

O jogo é formado por um conjunto de 4 caixas de quebra-cabeças. Em cada caixa tem dois quebra-cabeças formado por fotografias que representam a vida dos colonos e dos indígenas que viviam no interior do Paraná.

Conteúdo

As diferenças entre os modos de vida dos colonos e dos indígenas no interior do Paraná.

QUEBRA-CABEÇA

Aplicação do jogo momento I:

Passo 01:

Dividir a turma em 4 grupos de 4 a 6 alunos.

Passo 02:

Pedir para que os alunos conversem entre si para escolher um nome de identificação do grupo e para eleger um representante, com a finalidade de ir até a frente para escolher uma das 4 caixas disponibilizadas.

Passo 03:

Explicar para os alunos que em cada caixa contém dois quebra-cabeças e duas fotografias para orienta-los na montagem do jogo.

QUEBRA-CABEÇA

Aplicação do jogo momento II:

Passo 01:

Ao finalizar a montagem é necessário que os alunos coloquem os dois quebra-cabeças em ordem cronológica para uma melhor análise do processo.

Passo 02:

Pedir para que cada grupo comente sobre as fotografias apresentadas nos quebra-cabeças.

QUEBRA-CABEÇA

O que vamos aprender com este
jogo?

As diferenças dos modos de vida
entre indígena e colonos;

A percepção entre as diferenças
entre o presente e o passado;

As mudanças tecnológicas que
ocorreram do período até agora;

Organização e trabalho em
grupo.

Desenvolvimento do pensamento lógico;

As diferenças da relação de
diferentes grupos étnicos com a natureza;

QUEBRA-CABEÇA

Possibilidades de aplicação

O jogo opera de forma instigadora no processo de aprendizagem, pode ser usado tanto para introduzir o conteúdo, como também para finalizar. Além disso o jogo oferece diversas propostas de avaliação. A partir dele o/a professor (a) consegue relacionar a outras atividades complementares, como textos desenhos e músicas.

QUEBRA-CABEÇA

Possibilidades de aprendizagem:
como trabalhar com as fotografias?

Cada caixa contém duas fotografias que apresentam um tema que pode ser estudado durante as aulas sobre os diferentes modos de vida de cada cultura. Os temas são: Religião, Recursos naturais, Alimentação e Moradia.

QUEBRA-CABEÇA

Possibilidades de aprendizagem:
como trabalhar com as fotografias?

As fotografias que representam a **religião** podem ser utilizadas para abordar sobre a pluralidade de crenças e religiões presente entre as duas culturas que habitavam e habitam o Paraná;

As fotografias que representam o uso dos **recursos naturais** podem ser analisadas pela forma que cada cultura utiliza a madeira e a terra, sendo para construir moradias ou para o plantio de alimentos;

QUEBRA-CABEÇA

Possibilidades de aprendizagem:
como trabalhar com as fotografias?

As fotografias que representam a alimentação podem ser observadas pelos diferentes hábitos alimentares e pela maneira de adquirir sua caça;

As fotografias que representam as moradias coletivas tanto dos indígenas quando dos colonos. Estes últimos moravam em 'repúblicas' até terem suas próprias casas. Além disto o professor pode explorar também o formato e o material de construção da moradia das populações indígenas e dos colonos.