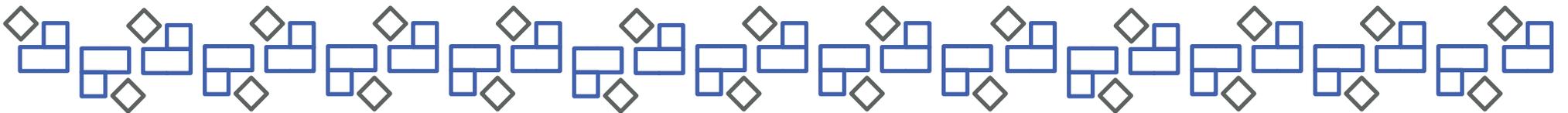


 **QUEBRA**  
**CABEÇAS**





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**Educação Intercultural Indígena**

**Organizadoras**

Leticia Martins Rabelo  
Lorena Dall'Ara Guimarães  
Arthur Angelo Bispo

**Realização**

Laboratório de Etnobiologia e  
Biodiversidade do Núcleo Takinahaky  
de Formação Superior Indígena

**Pesquisadores**

Ana Paula Parikokurereudo Apo  
Andre Koixaru Karaja Silva

Antonio Jukureakireu  
Awakari Tuma Kayabi  
Boaventura Walua Xanon  
Clarice Rym Krikati  
Geraldo Hoibadzawere Abdzu  
Julio Cesar Cariyoc Canela  
Marculino Tseredzadi Tseretsu  
Raimar Ronkrainon Canela  
Umya Karaja

**Design e projeto gráfico**

Nicolas Andres Gualtieri

*Atividade desenvolvida no tema energia  
e reservas energeticas, turma 2019.*

Distribuição de material gratuito.  
Acesse ao material em  
[www.xingu16.com](http://www.xingu16.com)



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Quebra-cabeças [livro eletrônico] : educação intercultural indígena / organização Leticia Martins Rabelo, Lorena Dall'Ara Guimarães, Arthur Angelo Bispo. -- 1. ed. -- Goiânia, GO :  
Ed. dos Autores, 2023.  
PDF

Vários colaboradores.  
ISBN 978-65-00-75701-9

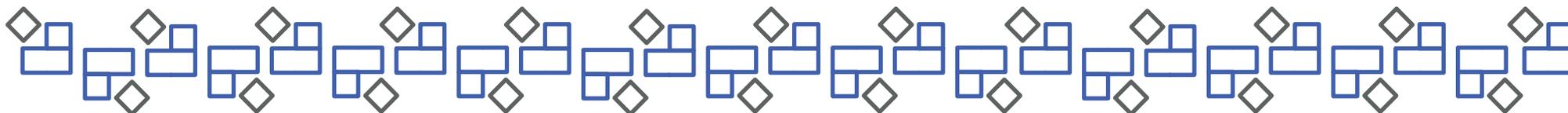
1. Ambiente de sala de aula 2. Cultura indígena 3. Diversidade cultural 4. Educação intercultural 5. Jogos educacionais 6. Quebra-cabeças I. Rabelo, Leticia Martins. II. Guimarães, Lorena Dall'Ara. III. Bispo, Arthur Angelo.

23-165682

CDD-371.397

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Jogos educativos : Métodos de ensino : Educação  
371.397  
Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



# O QUEBRA-CABEÇAS

O curso de Educação Intercultural da Universidade Federal de Goiás, possui em suas ações, etapas realizadas na universidade e que agrupa, hoje 30 etnias indígenas do Brasil central. Essa diversidade cultural trás além da riqueza cultural diferentes realidades para dentro da sala de aula, tornando o aprendizado dinâmico e contextualizado. Durante a etapa de janeiro de 2023, a turma de 2019 da habilitação da Ciências da Natureza participou do tema contextual Energia e Reservas Energéticas.

Este tema possui a complexidade de trazer à tona uma discussão transversal e transdisciplinar de como a energia é parte fundamental de nossa existência. Dentre os aspectos envolvidos no programa do tema, a pirâmide de energia e a transferência dessa energia por uma teia complexa de relações entre os seres vivos foi o que mais despertou interesse de ser trabalhado como atividade prática.

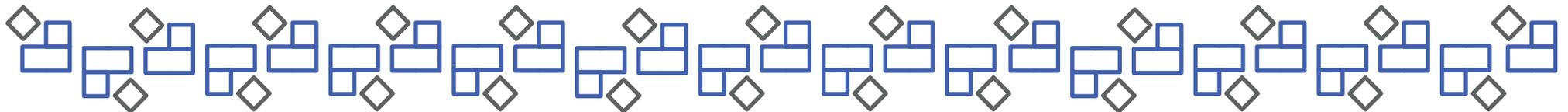
No curso de Educação Intercultural, por promover a formação dos professores indígenas, procura aliar as atividades dos temas contextuais com a produção de materiais de apoio e paradidáticos para que esses estudantes utilizem em suas comunidades. Como decisão coletiva entre professores e discentes foi proposto um painel ilustrando uma teia trófica em um cenário de Cerrado, sendo um exemplo clássico de troca de energia. O painel construído de forma coletiva, teve como finalidade ser um material utilizado de forma lúdica e que seja possível aplicar os conhecimentos de forma criativa e participativa.

Após a conceituação dialogada dos fatores envolvidos com o tema, a abordagem foi adaptada ao painel de forma a transformá-lo em interativo e dinâmico, utilizando na construção de um cenário e gerando a complexidade de interação dos seres vivos em seu habitat. Nessa perspectiva retira-se a linearidade unidirecional das relações entre os seres vivos.

## O JOGO E O TEMA

Para utilizar o jogo o primeiro passo é fazer a impressão e colar a pintura em um papelão ou papel mais rígido. A resolução da impressão e o material utilizado poderão ser diversos. O segundo passo é recortar as peças do quebra-cabeças, sempre utilizando as linhas pontilhadas como sua referência. Depois é só montar!

A cada peça montada no jogo o participante constrói o cenário incluindo elementos que tornam mais complexa as interações observadas, o que reflete a complexidade e o dinamismo do ecossistema. É interessante mostrar que os cenários não são estáticos e podem mostrar a complexidade dos ambientes de diferentes formas, assim como é na vida real, com a complexidade da cadeia trófica e a interação dos seres vivos no ambiente. Essa é uma forma lúdica de abordar o tema na sala de aula, com alunos de diversas idades.

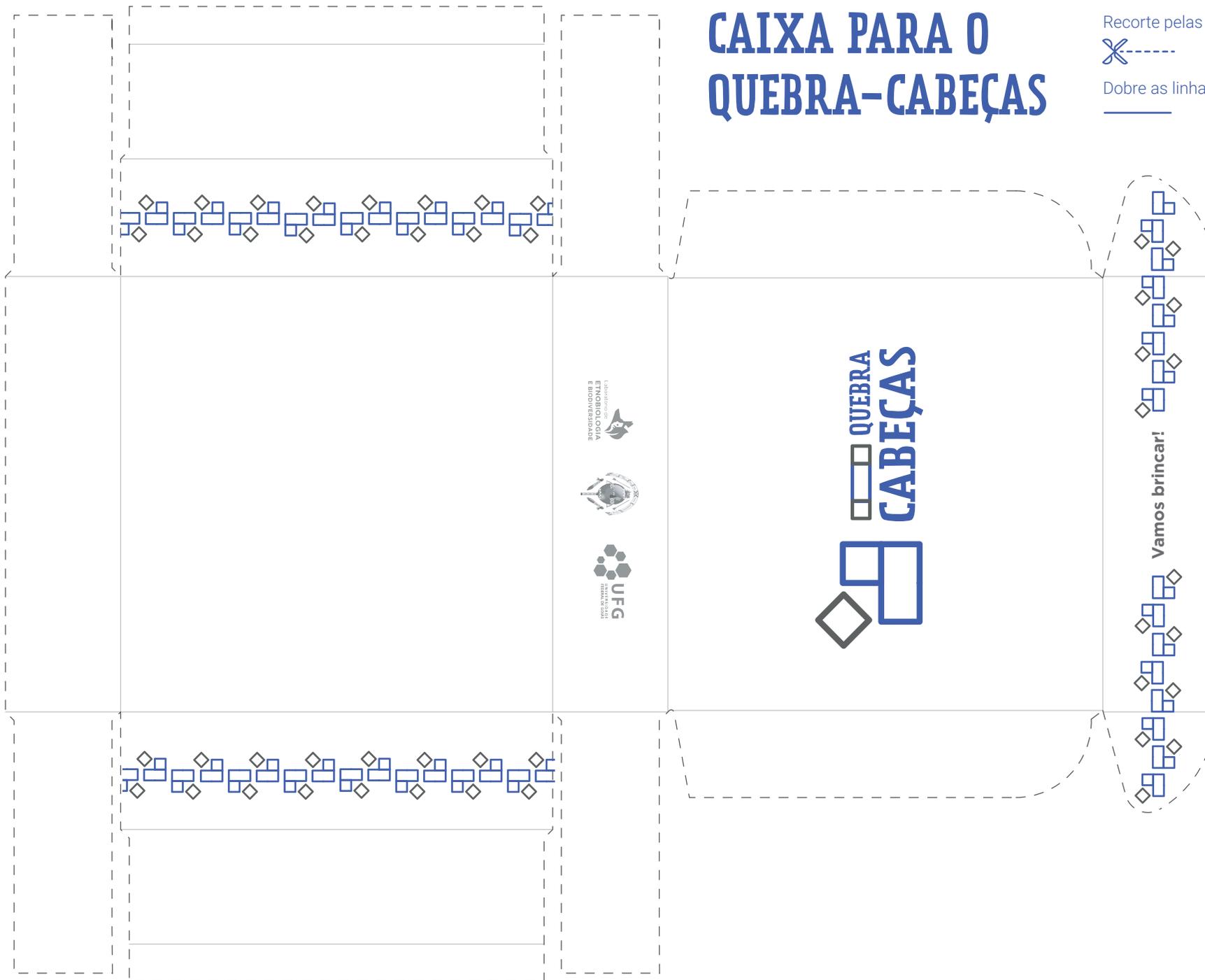


# CAIXA PARA O QUEBRA-CABEÇAS

Recorte pelas linhas pontilhadas.



Dobre as linhas retas.







# COMO FUNCIONA?

## PASSO 1

Imprima e cole a pintura em um papelão.



## PASSO 2

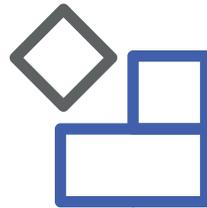
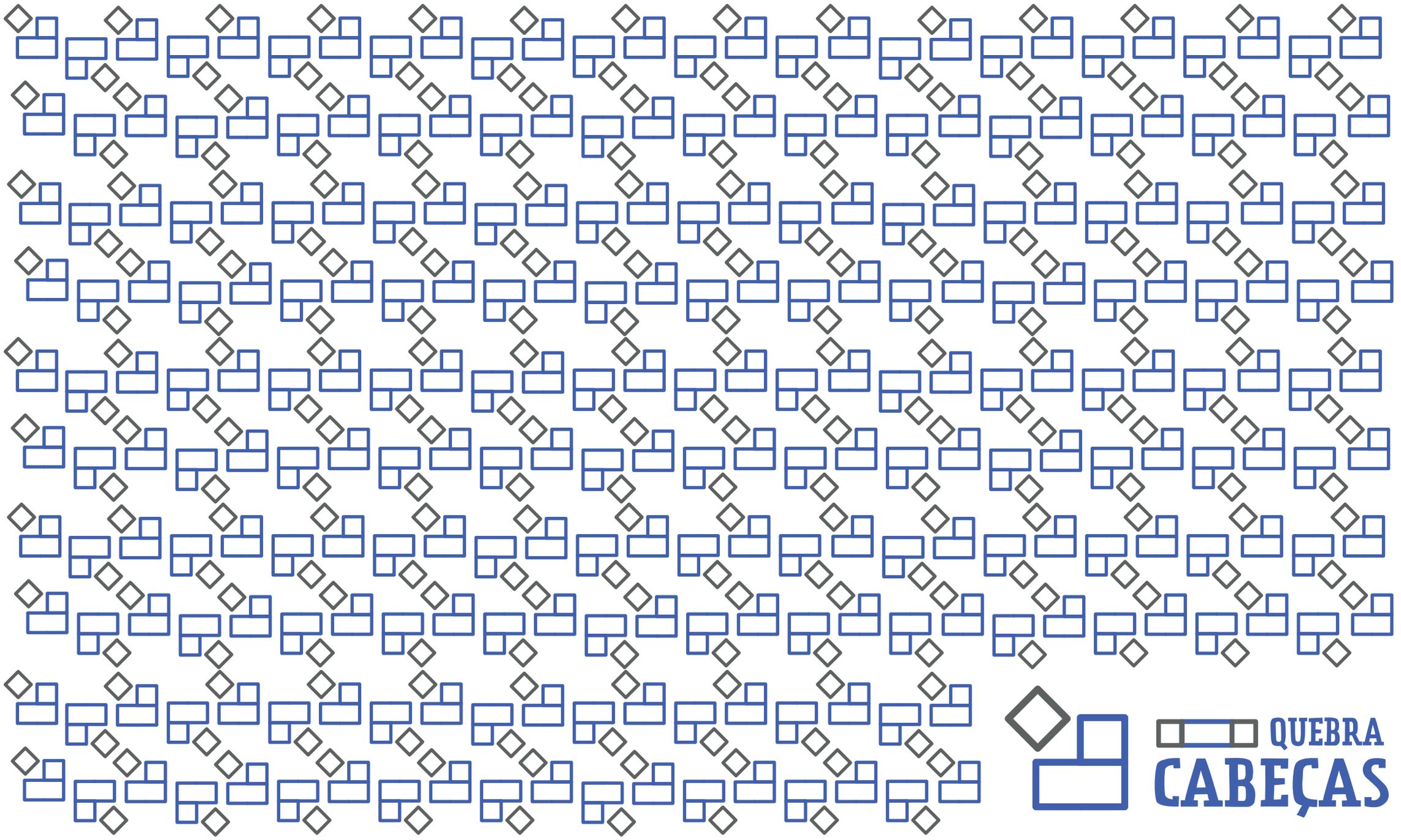
Recorte as peças do quebra-cabeça utilizando como guia a linha pontilhada.



## PASSO 3

Monte o quebra-cabeça seguindo a imagem de referência.





QUEBRA  
**CABEÇAS**