

**ENTERTAINMENT (Entretenimento)**

1- Read the text. **Then**(então) discuss with your classmates. After, responda(**answer**) no seu caderno.

**Indigenous Tribe Creates Computer Game to Preserve Culture, Fight Prejudice**

[...] by Sarah Ruiz-Grossman

A [...] computer game is helping to celebrate and preserve indigenous culture in Brazil. Guilherme Meneses, an anthropologist from(de) the University of Sao Paulo, worked with around(em torno de) 30 people from the Kaxinawa tribe in the Amazon to develop a game that explores their(deles) ancient myths, rituals and stories, according to Agencia Brasil.

"We decided the script and stories with them(the indigenous people)", said Meneses to the Brazilian news outlet [...]. "They designed(projetaram) the prototypes, recorded(gravaram) the music and sound effects. Shamans narrated the stories." The game is called Huni Kuin, or "real people", which is how the people of the Kaxinawa tribe refer to themselves, according to the Rio Times. In it, a pair of indigenous twins(gêmeos), a young hunter and an artisan, pass through(atravessar) a series of challenges(desafios) to become a healer(mukaya) and a master of drawings(kene), according to the website(endereço, lugar na rede). Along the way(during the time), players learn(aprender) about the Kaxinawa ancestors, animals and spirits of the forest(yuxibu). "My original idea was that gamers would get(obteria, teria) a view into what the indigenous world is like", said the anthropologist to Agencia Brasil.

"This would help break down(demolir) prejudices that exist even today because of a lack(falta, carência) of public information about indigenous people." [...]

Available at

<<https://www.huffpostbrasil.com/entry/computer-game-indigenous-brazil>.

a) Com quem o povo indígena se reuniu para desenvolver um jogo online com o objetivo de preservar sua cultura?

b) Quais aspectos do povo Kaxinawa são explorados pelo game?

c) O game mostra desafios de irmãos gêmeos para alcançar metas importantes. Qual a meta de cada um dos irmãos?

d) A participação de um povo indígena na criação de um game online surpreende você? Por quê?

**2-** Marque no texto da atividade 1: a) as palavras cognatas (aqueelas com grafia semelhante e mesmo significado das palavras que falamos, escrevemos na língua nativa - Português); b) aquelas que você já conhecia; c) as que você não sabe o significado, mas precisa procurar no dicionário ou na Internet para aprendê-las. Escreva no seu caderno.

**3-** Who is the author of the text?

**Obs.:** As respostas às questões podem ser realizadas em Português, **mas no seu caderno**.