

# Curso de Astronomia

## Atividades para a sala de aula

### Jogo da memória

Prof. Dr. Osvaldo dos Santos Barros

[www.osvaldosb.com](http://www.osvaldosb.com)

#### Orientações:

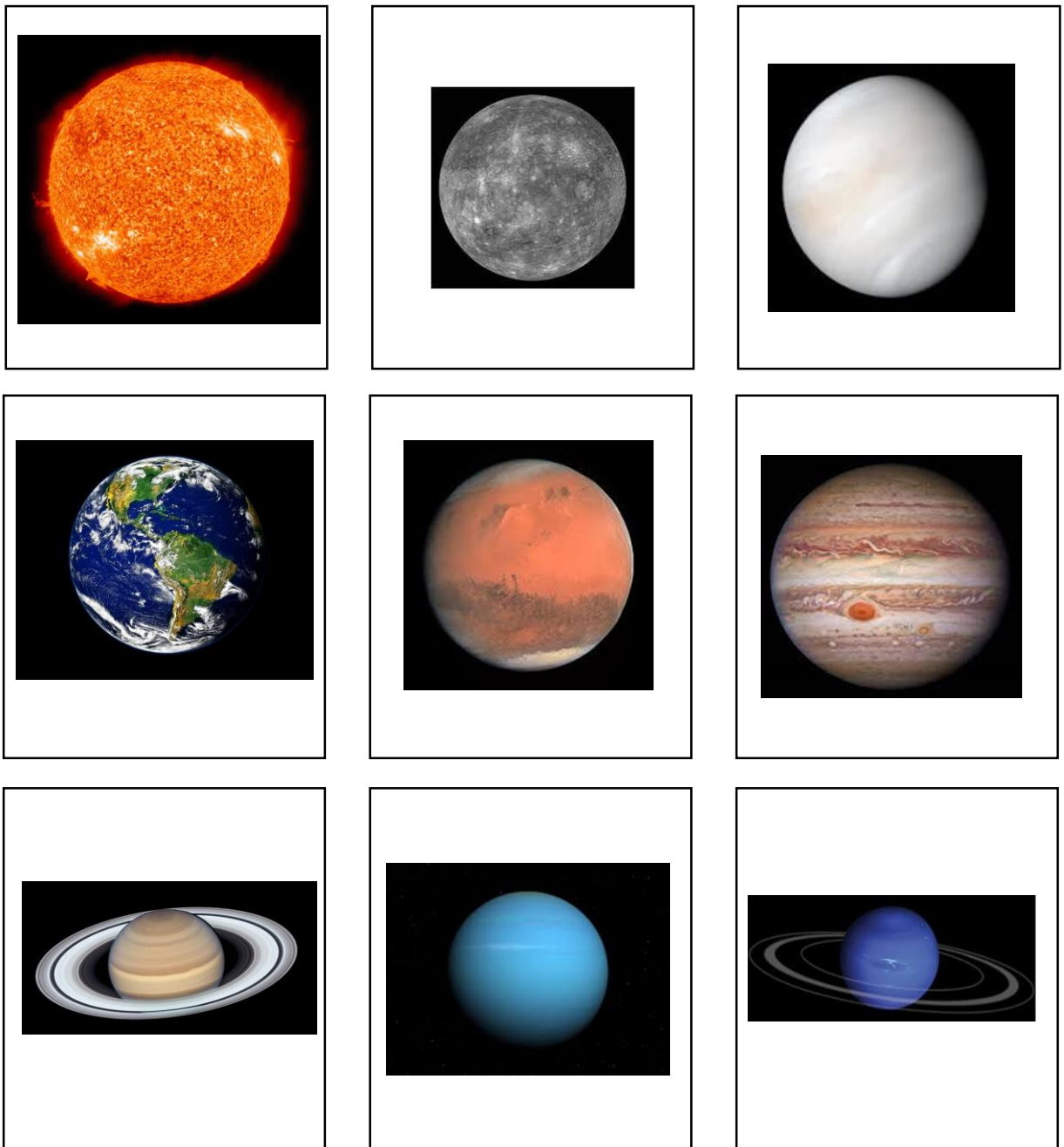
- 1) Recorte imagens dos planetas e do Sol para serem colados em cartelas. Escreva o nome dos planetas e do Sol em outras cartelas. Os estudantes devem identificar as cartelas e os nomes, em pares, para que possam ficar com as cartelas encontradas;
- 2) As cartelas devem ser construídas pelos estudantes para que possam fixar as relações entre as imagens e os nomes dos astros;
- 3) Nas cartelas dos nomes, devem ser descritas as principais características de cada astro, para que o estudante possa analisar se as cartelas são correspondentes.

#### Regras do jogo:

- 1) As cartas são espalhadas em uma superfície, todas com as imagens e nomes voltadas para cima, para que os estudantes possam memorizar suas posições, depois são viradas para baixo, sem mudar as posições iniciais das cartelas, na superfície;
- 2) Os estudantes, um a um, escolhem um par de cartelas para serem viradas, sem serem retiradas das suas respectivas posições. O estudante que virar a carta deve dizer o que está identificando e o grupo, ao mesmo tempo, identifica se as duas cartas são correspondentes no par NOME-IMAGEM, caso não sejam correspondentes então as cartas devem ser viradas, mantendo-se na mesma posição. Sempre sem mudar a posição. Nesse momento o jogado e os demais estudantes memorizam o que viram;
- 3) Quando um par de cartas for correspondente, então o estudante que virou fica com as cartas e tem mais uma chance de virar outras duas cartas, caso não consiga encontrar cartas correspondentes, passa a vez para o próximo jogador;
- 4) Após todas as cartas serem viradas e conquistadas, os estudantes vão conferir quem conseguiu o maior número de cartas dizendo o nome de cada astro que ganhou no jogo, mostrando o par: NOME – IMAGEM.

## Jogo da memória

Recomenda-se que nas cartelas das imagens, não sejam colocados os nomes dos astros, visto que o objetivo é a identificação de características da estrutura visual, que serão relacionadas ao nome e a descrição, na outra cartela.



## Jogo da memória

Assim como nas cartelas das imagens, recomenda-se que nas cartelas das características, sejam colocadas somente o nome e as características, para que seja realizada a leitura do texto, sendo assim, um exercício ao desenvolvimento da leitura e da interpretação.

**SOL**

tem  
labaredas  
de fogo

**MERCÚRIO**

tem muitas  
crateras

**VÊNUS**

é muito  
brilhante  
e clara

**TERRA**

aparecem os  
continentes e  
oceanos

**MARTE**

a superfície  
é vermelha

**JÚPITER**

tem as  
manchas e  
linhas  
vermelhas

**SATURNO**

tem os anéis  
bem grossos

**URANO**

é azul claro

**NETUNO**

azul escuro  
com anéis

## TABELA DE RESULTADOS

| ESTUDANTES | QUANTIDADES DE CARTELAS |
|------------|-------------------------|
|            |                         |
|            |                         |
|            |                         |
|            |                         |

## TABELA DE RESULTADOS

| ESTUDANTES | QUANTIDADES DE CARTELAS |
|------------|-------------------------|
|            |                         |
|            |                         |
|            |                         |
|            |                         |