

Curso de Astronomia

Atividades para a sala de aula

Prof. Dr. Osvaldo dos Santos Barros

www.osvaldosb.com

Jogo da memória

O Jogo da memória é uma atividade que estimula a memorização de termos, conceitos e estruturas, principalmente quando é construído pelos próprios jogadores. Alguns estudantes apresentam dificuldades de memorização por fatores como: pouca concentração, timidez ou falta de vocabulário, por isso é importantes que sejam estimulados a partir de pequenos trabalhos em grupos, para que todos oportunizem maior participação nas atividades propostas.

A composição do vocabulário que traz os conceitos do objeto de estudo, nem sempre é percebida nas atividades cotidianas, assim, os estudantes devem ser estimulados a utilizar os nomes dos objetos e dos conceitos a partir de trabalhos de manipulação e diálogo.

Objetos do conhecimento da Astronomia:

- 1) Estrela: SOL;
- 2) Planetas: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno;
- 3) Características dos astros:
 - a) Sol: tem labaredas de fogo
 - b) Mercúrio: tem muitas crateras
 - c) Vênus: é muito brilhante e claro
 - d) Terra: aparecem os continentes e oceanos
 - e) Marte: a superfície é vermelha
 - f) Júpiter: tem as manchas e linhas avermelhadas
 - g) Saturno: tem os anéis bem grossos
 - h) Urano: é azul claro
 - i) Netuno: azul escuro com anéis ao seu redor

Conceitos matemáticos:

- 1) Ordem crescente: do mais próximo ao mais distante;
- 2) Sequência: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º;
- 3) Pares: duas cartelas que trazem a mesma informação (IMAGEM e NOME);
- 4) Tabela de quantidades: quadro com a quantidade de cartelas que cada estudante conseguiu encontrar no jogo.

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.

Metodologia:

- 1) Apresentação das imagens e dos nomes dos astros;
- 2) Formação de grupos para construção das cartelas do jogo;
- 3) O jogo é realizado entre os membros dos grupos, para que os estudantes tenham maior possibilidades de participação.

Objetivos:

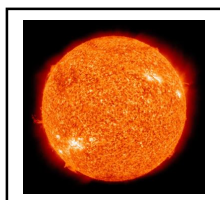
- 1) Relacionar o nome dos astros às suas características visuais;
- 2) Exercitar a linguagem e a comunicação entre os estudantes;
- 3) Estimular o trabalho em grupo;
- 4) Estimular a memória visual e espacial.

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.

Exemplo das cartelas:

As cartelas devem ter o mesmo tamanho e serem da mesma cor, para que os estudantes tenham foco somente na relação entre o nome e a imagem do astro, outros detalhes podem confundir sua análise da relação que deseja construir.



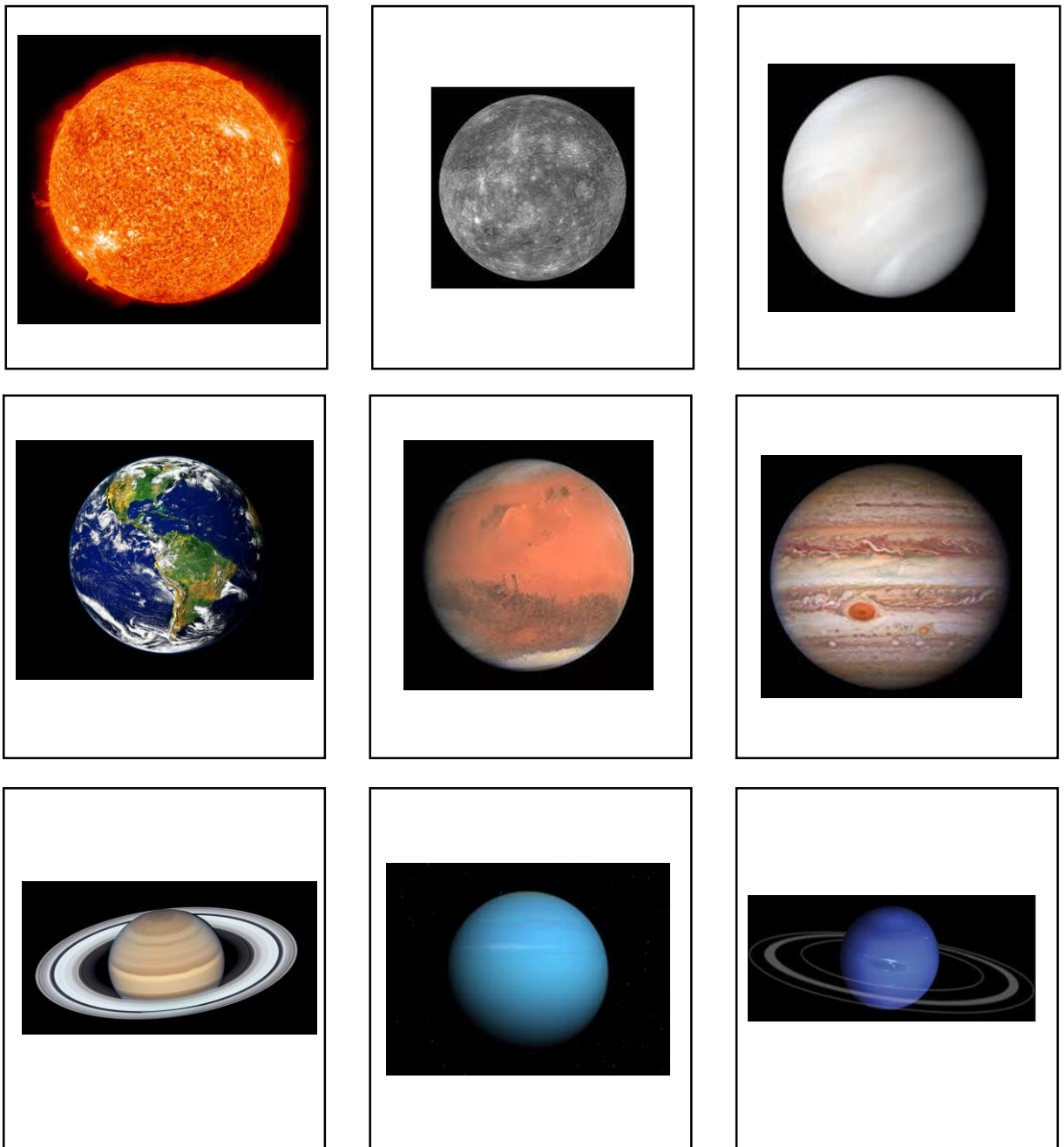
SOL
tem
labaredas de
fogo

Estudantes	Quantidade de cartelas

Ao final do jogo os estudantes podem colocar em uma tabela, a quantidade de pares de cartas que foram conquistadas ao longo do jogo.

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

Jogo da memória

Nessa tabela podem ser colocadas a quantidade de pares de cartas ou uma pontuação correspondente, de acordo com o que for definido pelo próprio grupo.

TABELA DE RESULTADOS

ESTUDANTES	QUANTIDADES DE CARTELAS