



**O jogo da memória dos asterismos: proposta para construção e aplicação em  
sala de aula**

**El juego de memoria de los asterismos: propuesta para su construcción y  
aplicación en el aula**

Letícia dos Santos Fonsêca<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0009-0005-7148-5345>

Data de submissão: 04/02/2025

Data de aceite: 06/02/2025

**Resumo**

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de atividade de sistematização para o estudo do tema asterismos/constelações cuja principal ferramenta é uma adaptação do jogo da memória tradicional, no qual as fichas formam um par imagem/descrição + dica. Na referida proposta, os alunos participam ativamente do processo de criação e aplicação do jogo. A atividade busca fomentar a prática de habilidades como as de sintetização, colaboração, criatividade e raciocínio lógico, além do exercício de sentimentos, falas e atitudes que exaltem a empatia, o respeito e a tolerância, as quais acontecem por meio de um jogo cujo tema exalta a valorização da pluralidade de conhecimentos e culturas.

**Palavras-chave:** jogo da memória; educação em astronomia; asterismos; constelações.

**Resumen**

El presente trabajo tiene como objetivo presentar una propuesta de actividad de sistematización para el estudio del tema asterismos/constelaciones, cuya principal herramienta es una adaptación del tradicional juego de memoria, en el que las fichas forman un par de imagen/descripción + pista. En dicha propuesta, los alumnos participan activamente en el proceso de creación y aplicación del juego. La actividad busca fomentar la práctica de habilidades como las de sintetizar, colaborar, ser creativos y razonar lógicamente, además del ejercicio de sentimientos, expresiones y actitudes que exalten la empatía, el respeto y la tolerancia, los cuales se desarrollan por intermedio de un juego cuyo tema promueve la valoración de la pluralidad de conocimientos y culturas.

**Palabras-clave:** juego de memoria; educación en astronomia; asterismos; constelaciones.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, [leticiafonseca094@gmail.com](mailto:leticiafonseca094@gmail.com)





## **Introdução**

*Ai! quem me dera ser também criança!  
Ai! quem me dera andar também voando!  
Fazer dos astros um barquinho amado,  
N'ele vagar por todo o Céu dourado,  
As minhas dores ao luar cantando!*  
(Auta de Souza)

Quando lembramos ou conversamos com alguém sobre a infância, os pensamentos comumente remetem às brincadeiras, aos brinquedos e jogos, sejam eles comprados ou criados; como no trecho do poema de Auta de Souza que introduz este texto, as memórias ficam permeadas da leveza e facilidade com que a imaginação era utilizada. Aprendemos muitas coisas brincando, seja contar, acordar regras ou montar estratégias.

No campo da educação, Kishimoto (1995a) discorre que o uso de jogos remonta a muito tempo. A importância que lhes é atribuída oscila ao longo da história e o interesse por eles relaciona-se a momentos de reformulações e críticas aos currículos escolares. Segundo a autora, no âmbito da educação infantil, mantida ação intencional da brincadeira pela criança, os jogos levariam para “o campo do ensino-aprendizagem as condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (Kishimoto, 1995b, p. 59-60).

A ludicidade é um tema cujo debate vem ganhando cada vez mais espaço nos trabalhos desenvolvidos com estudantes de variados níveis educacionais; dentro do campo das ciências da natureza, em especial, autores como Torres et al. (2018), Carvalho, Azevedo e Guimarães (2020) e Pereira e Sombra (2023), destacam a importância de incluí-la em sala de aula.

Entretanto, fomentar momentos de ludicidade em aulas de ciências exatas apresenta suas dificuldades, dado que existe um estigma que permeia tanto o imaginário dos alunos quanto da cultura escolar sobre como devem ser as aulas de tais campos disciplinares. Todavia, práticas profissionais e culturais são passíveis de mudança e aprimoramento, o que leva à afirmação a seguir: é possível aprender brincando!



O que apresento aqui enquanto professora é um instrumento lúdico para sistematização de saberes voltado para aulas que envolvem conhecimentos astronômicos; não é uma atividade que enseje em si própria o sucesso, mas algo a ser trabalhado junto a outras dinâmicas e que pode incentivar o despertar dos processos criativos dos estudantes.

Desta forma, este trabalho, resultado de adaptações de práticas realizadas ao longo da minha trajetória profissional em aulas de astronomia na educação básica, objetiva apresentar uma proposta de dinâmica para o estudo de asterismos/constelações. Entenda-se aqui “asterismo” segundo a concepção de Lima et al. (2014): um termo que engloba estrelas, regiões de fundo escuro, corpos mistos, manchas claras e escuras e outros elementos; é, portanto, um termo mais abrangente que “constelações”, as quais, segundo Oliveira (2013), referem-se a um grupo aparente de estrelas.

A atividade proposta é inspirada no jogo da memória tradicional. Contudo, aqui, os estudantes são convidados a usar sua criatividade para construção de enigmas (ou “dicas”) para os colegas, ação essa que exercita a habilidade de síntese do conteúdo conceitual. Devido a sua versatilidade, a dinâmica pode envolver tanto os conhecimentos do mundo acadêmico - ao apresentar constelações oficiais, quanto conhecimentos autóctones, tais como os asterismos indígenas. O jogo abre espaço, então, para promoção do debate em sala de aula a respeito da multiplicidade que permeia as relações do ser humano com o céu e a percepção de que “(...) há tantos céus quantas culturas humanas” (Jafelice, 2010, p. 224).

## **Jogos da memória no ensino de ciências e matemática**

A utilização de jogos na educação, especialmente no ensino de ciências da natureza, não é novidade, cada vez mais vem crescendo o número de trabalhos que endossam a utilização dessas ferramentas.

De forma mais geral, de acordo com Alves e Bianchin (2010), o jogo pode estimular o interesse do aluno e beneficiar aspectos como concentração, motivação e imaginação. Torna-se, segundo as autoras, uma oportunidade de desenvolvimento por meio da qual a criança pode criar, aprender, descobrir e experimentar, contribuindo com



o desenvolvimento do respeito às demais pessoas e culturas e com o encorajamento à aceitação de regras. Além disso, essa estratégia pode “agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato” e estimular a criação de hipóteses e resolução de problemas (Alves e Bianchin, 2010, p. 286).

O jogo da memória, especialmente, pode contribuir para:

- auxiliar nos processos de aprendizagem (Torres et al., 2018; Cunha e Souza, 2021);
- tornar as aulas mais prazerosas (Cruz, Fernandes e Azevedo Júnior, 2009; Carvalho, Azevedo e Guimarães, 2020; Cunha e Souza, 2021);
- desenvolver o raciocínio lógico (Carvalho, Azevedo e Guimarães, 2020; Nunes et al., 2024);
- estimular a resolução de problemas (Nunes et al., 2024);
- incentivar a busca de informações (Pereira e Sombra, 2023); e
- ampliar as interações e o fortalecimento das relações interpessoais (Nasser, Teixeira e Barbosa-Lima, 2007; Cruz, Fernandes e Azevedo Júnior, 2009; Carvalho, Azevedo e Guimarães, 2020; Cunha e Souza, 2021; Pereira e Sombra, 2023; Nunes et al., 2024).

No entanto, é necessário atentar-se se as associações realizadas pelos alunos durante o jogo permanecem conectadas ao conteúdo da disciplina, pois, como foi observado por Cruz, Fernandes e Azevedo Júnior (2009), durante a aplicação do jogo da memória, na etapa do estudo de paisagem, os estudantes demoraram para estabelecer a relação da atividade com o conteúdo estudado e se voltaram apenas para o jogo, necessitando, nesse caso, de uma intervenção do professor e de bolsistas mediadores.

Em situações como a citada, é importante explicitar que o jogo está relacionado a um tema ou conteúdo estudado durante as aulas. O próprio formato do jogo pode ajudar a sanar e/ou evitar esse problema; a exemplo de sugestão apresentada por Pereira e Sombra (2023), peças pares que formem conjuntos de imagem/descrição ao invés de imagem/imagem podem mitigar uma possível dispersão.

Outrossim, Nunes et al. (2024) e Cunha e Souza (2021) propõem que a confecção do jogo seja realizada pelos próprios estudantes. Segundo estes últimos, a elaboração do jogo pelos alunos proporcionou maior intimidade com o tema e potencializou as relações



interpessoais. Discorrem que “tornou-se notório que esse ambiente estimulou o debate, a reflexão e contribuiu para os estudantes sedimentarem maior domínio sobre a troca simbólica e as operações matemáticas envolvidas na atividade” (Cunha e Souza, 2021, p. 689).

Isso posto, mesmo o jogo da memória sendo algo dado como aparentemente “predeterminado”, ele foi utilizado e adaptado como material didático pelos autores das mais variadas formas e para os mais diversos conteúdos. Neste trabalho, vou apresentá-lo como uma alternativa de sistematização em aulas de astronomia, especificamente no estudo dos asterismos/constelações.

### **Asterismos/constelações na educação em astronomia**

Trabalhar o tema “constelações” em sala de aula, além de direcionar a atenção dos estudantes para a observação do céu - o que costuma gerar encantamento e curiosidade - torna-se importante na perspectiva de proporcionar pensar também sua utilidade para a astronomia atual, como referências para localização de corpos celestes (Fares et al., 2004; Pacheco et al., 2023); ou concepções alternativas, como a ideia das constelações serem um conjunto de estrelas que formam uma imagem no céu (Langhi e Nardi, 2012). Há também sua relevância na associação com outros temas dentro da própria astronomia, tal como a percepção da passagem do tempo: civilizações utilizam-nas desde a antiguidade para marcar as estações (Oliveira e Saraiva, 2013).

No Brasil, por exemplo, alguns grupos autóctones fazem uso de asterismos para a marcação do tempo. Afonso (2006) destaca o uso dos asterismos da Ema e do Homem Velho na marcação das estações de chuva ou de seca; do nascer e ocaso helíaco e do nascer anti-helíaco das Plêiades (Eixu) na construção de calendários e marcação de estações; e do Cruzeiro do Sul (Curuxu), na orientação e na determinação das estações. Isso posto, no papel de professora, concordo com Jafelice (2010) quando ele afirma que:

(...) culturas e sociedades humanas há muito mais manifestações determinadas por ritmos celestes do que se pensaria à primeira vista. Nossa espécie tem suas organizações psicológica — estados de ânimo, humores, crenças —, cultural e social — celebrações de rituais, festividades, arquiteturas de monumentos e urbana —, espacial — orientação, norteamento, confecção de mapas — e temporal — elaboração de calendários, mudanças sazonais, medidas do tempo



— comandadas, em grande parte e em aspectos centrais, por fenômenos celestes (p. 234-235).

O estudo de asterismos/constelações permite trabalhar com certa facilidade as variadas formas de se olhar para o céu e entender a pluralidade de conhecimentos que abrangem os mais diversos grupos humanos ao redor do mundo, pois elas são um exemplo de como a sua compreensão está associada a uma matriz cultural, isto é: a forma de interpretação do céu está ligada ao contexto e à cultura dos povos que o observam (Jafelice, 2010; Munhoz, Stein-Barana e Leme, 2012; Lima et al., 2014; Pacheco et al., 2023). Para Fares et al. (2004, p.78), não se deve reduzir as constelações a meros agrupamentos de estrelas; elas são, para quem as criou e delas fazem uso, a “representação simbólica de um conjunto de valores, crenças e costumes próprios de cada sociedade”.

Ressalto neste trabalho a importância de o estudo de asterismos/constelações não se restringir a uma comparação com imagens aceitas e difundidas pelo mundo acadêmico, suscitando que sejam exploradas suas relações com as práticas sociais dos grupos de origem, sejam elas relações espaciais, temporais e/ou mitológicas (Fonsêca, Germano e Araújo, 2018). Conforme Lima et al. (2014) explanam, um erro a ser evitado é a comparação de conhecimentos tendo como um padrão de referência o modelo astronômico acadêmico e a perpetuação da visão de conhecimentos autóctones como primitivos.

### **Jogo da memória dos asterismos/constelações: construção e aplicação**

A presente proposta intenta a construção e a aplicação de um do jogo da memória dos asterismos como um instrumento de sistematização. Nele, uma das peças é uma representação imagética e a outra é uma descrição associada a um enigma ou “dica”, a qual tem relação com a representação celeste; esta deve ser pensada e sintetizada pelos próprios estudantes. Por exemplo, o asterismo da Ema:



Imagem 1 – Modelo de pares para o jogo da memória dos Asterismos/Constelações elaborados a partir de imagem do Software Stellarium

## CARTÃO 1

### DESCRIÇÃO:

Em meados de junho, aparece integralmente ao anoitecer. É o indicador do início do inverno para os povos indígenas do sul e da estação da seca para os povos indígenas do norte do Brasil (AFONSO, 2006).

### DICA:

Ave nativa da América do Sul

## CARTÃO 2

### Asterismo da Ema



Fonte: Elaboração da autora. Adaptação de Stellarium

A atividade de construção pode ser realizada em pequenos grupos ou individualmente. É interessante que os grupos não saibam quais são os asterismos dos demais colegas para que, após a etapa de construção, a classe possa jogar e testar seus conhecimentos.

É preferível que o docente forneça textos e/ou materiais de pesquisa a respeito dos asterismos/constelações para que o conteúdo conceitual seja mais direcionado, a exemplo se o intuito for estabelecer relações com outros temas, como as constelações que foram ou ainda são utilizadas como marcadores de mudanças nas estações de determinados povos ou grupos. A indicação das fontes também é essencial para auxiliar os alunos nos pontos importantes que devem ser sintetizados no item “descrição. O papel do professor nessa atividade é, principalmente, o de mediar os processos para evitar a busca de informações em espaços que possam trazer erros conceituais.

É importante compreender que esse é um momento voltado para os alunos exercitarem suas habilidades de síntese e de expressão do pensamento criativo. Os enigmas e dicas que surgem são diversos e funcionam como indicadores das associações



que os estudantes estão realizando e podem vir a ser um motor para novas discussões. A exemplo do que diz Pacheco et al. (2023), é comum que os discentes façam referências a horóscopo quando se trata de constelações, cabendo ao professor utilizar-se dessas associações para discutir a diferença entre astronomia e astrologia. Assim, a participação docente é essencial para o bom andamento da proposta.

No que tange à produção, os cartões devem ter tamanho padronizado, podendo ser produzidos em papel comum e colados posteriormente em material mais rígido, como em cartolina, papelão, madeira ou EVA, proporcionando melhor manuseio e durabilidade. Recomenda-se a colagem no material de maior rigidez apenas após finalizado e aprovado o cartão, de modo a diminuir rasuras e possibilitar mais liberdade de construção e reconstrução das fichas.

Quanto aos cartões imagéticos, fica a critério do professor o fornecimento de fichas impressas, direcionamento de produção artística para os alunos ou outra opção que for pertinente; é uma decisão que deve levar em consideração os objetivos e tempo disponível para a atividade. Há também a possibilidade de trabalho interdisciplinar ou multidisciplinar por meio da participação de docentes de outras áreas, a exemplo de artes, história ou português.

### ***Regras do jogo: a aplicação***

Após a construção das peças, passa-se à etapa de aplicação do jogo. Nesse momento, o professor vai ser o responsável por juntar os cartões, explicar as regras do jogo e mediá-lo, o que pode acontecer dividindo-se a turma em grupos ou individualmente. Um aspecto importante destacado por Nasser, Teixeira e Barbosa-Lima (2007, p. 05) é a clareza nas regras pré-estabelecidas, pois o “cuidado na hora de definir esses parâmetros irá prolongar o entusiasmo e o tempo de permanência dos jogadores durante a partida”. O estabelecimento das regras também é importante para evitar conflitos e proporcionar um clima harmonioso no percurso das partidas.

As regras sugeridas são as seguintes:



→ Após a separação em grupos, se for o caso, um sorteio definirá quem começará a jogar.

→ Com as peças viradas para baixo, o/a participante/equipe escolhe duas para serem exibidas.

→ Quando as peças exibidas não formarem pares, serão viradas novamente, mantendo sua posição inicial no espaço, e a jogada passa a outro/a participante/equipe.

→ Quando as peças formarem pares, o/a participante/equipe, desde que reconheça a associação imagem → descrição + dica, marcará 1 ponto. As peças permanecerão no espaço exibindo a imagem e a descrição e o par não poderá mais ser utilizado para pontuação. Observação: mesmo que a associação esteja correta, se o/a participante/equipe não declarar o reconhecimento da associação, a jogada passará para o/a subsequente e as cartas serão invertidas novamente, podendo ser pontuadas por outro/a participante/equipe.

→ Ao final do jogo, ganha quem fizer a maior pontuação.

Por fim, ao término do jogo, é importante realizar uma síntese dos principais asterismos/constelações, suas descrições e os elementos utilizados durante a partida para promover uma discussão geral com a turma. Esse pode ser um momento interessante de compartilhamento com os colegas, especialmente no concernente ao que os discentes pensavam enquanto elaboravam as dicas. É também um espaço valioso para o professor observar possíveis distorções de compreensão, aprofundar informações e realizar o direcionamento para temas complementares.

## **Considerações finais**

Neste trabalho, enquanto professora, busquei apresentar uma alternativa para aplicação de um jogo da memória associado a uma dinâmica de construção para promover a educação em astronomia, mais especificamente para o estudo de asterismos/constelações. Considero que, nessa dinâmica de construção e aplicação em que existe um momento de sistematização de conhecimentos, os alunos poderão praticar habilidades como sintetização, colaboração, criatividade e raciocínio lógico e analítico sem perder o prazer da brincadeira.



Concordando com o destacado por Kishimoto (1995a, 1995b), para que o jogo didático continue sendo um potencial para ampliar a construção de conhecimento, não podem ser alteradas suas características principais, quais sejam: o prazer, a alegria, o não constrangimento e a exploração livre.

A proposta também visa contribuir para fomentar espaços de valorização da pluralidade de conhecimentos e culturas por meio do estudo das relações feitas pelos povos com o céu. Nesses espaços, os alunos podem ser estimulados a exercitar sentimentos, falas e atitudes que exaltem a empatia, o respeito e a tolerância. Destaco ainda a importância da pesquisa e divulgação trabalhos que estudam essas relações astronômicas, de modo que elas estejam cada vez mais presentes em sala de aula, proporcionando aos docentes mais ferramentas para experimentação, adaptação e criação.

## Referências

AFONSO, Germano. Mitos e Estações no Céu Tupi-Guarani. **Scientific American Brasil (Edição Especial: Etnoastronomia)**, v. 14, p. 46-55, 2006.

ALVES, Luciana.; BIANCHIN, Maysa. Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, SP, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>. Acesso em: 09 de mar. 2025.

CARVALHO, Luciene Santos; AZEVEDO, Lucas Guimarães de; GUIMARÃES, Ana Paula Miranda. Avaliação qualitativa e quantitativa do uso do jogo da memória no ensino de tabela periódica. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, AM, v. 6, p. e086720, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6i.867. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/867>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

CRUZ, Gabriel Souza; FERNANDES, Isabela Duarte; AZEVEDO JÚNIOR, Roberto Sete. A construção de materiais didáticos para o ensino de Geografia: o jogo da memória e os domínios morfoclimáticos. **Revista Tamoios (Online)**, São Gonçalo, RJ, v. 5, n. 1, p. 77-82, 2009. DOI: 10.12957/tamoios.2009.892. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/tamoios/article/view/892/3014>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

CUNHA, João Carlos Leal; SOUZA, Edmilson de. O Jogo da Memória como Recurso Pedagógico. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, Passo Fundo, RS, v. 4, n. 2, 2021. DOI: 10.5335/rbecm.v4i2.11048. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rbecm/article/view/11048>. Acesso em: 01 mar. 2025



FARES, Érika Akel; MARTINS, Karla Pessoa; ARAUJO, Lidiane Maciel; SAUMA FILHO, Michel. O universo das sociedades numa perspectiva relativa: exercícios de etnoastronomia. **Revista Latino-Americana de Educação em Astronomia**, São Carlos, SP, n. 1, p. 77–85, 2004. Disponível em: <https://www.relea.ufscar.br/index.php/relea/article/view/54>. Acesso em: 01 mar. 2025.

FONSÊCA, Letícia dos Santos; GERMANO, Auta Stella de Medeiros; ARAÚJO, Wellington Alysson de. Conhecimentos indígenas no ensino de astronomia: um estudo em publicações nacionais de educação em astronomia. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO EM ASTRONOMIA, 5., 2018, Londrina. **Atas [...]**. Londrina: s.n., 2018. Disponível em: [https://sab-astro.org.br/wp-content/uploads/2020/01/SNEA2018\\_TCP77.pdf](https://sab-astro.org.br/wp-content/uploads/2020/01/SNEA2018_TCP77.pdf). Acesso em: 01 de março de 2025.

JAFELICE, Luiz Carlos. Abordagem Antropológica: educação ambiental e astronômica desde uma perspectiva intercultural. In: JAFELICE, Luiz Carlos (Org.). **Astronomia, Educação e Cultura: Abordagens transdisciplinares para os vários níveis de ensino**. Natal, RN: EDUFRN, 2010, p. 213-281.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. **Série Idéias**, São Paulo, SP, n.7, p. 39-45, 1995a. Disponível em: Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf). Acesso em: 01 mar. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 46–63, 1995b. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269/11695>. Acesso em: 01 mar. 2025.

LANGHI, Rodolfo; NARDI, Roberto. **Educação em Astronomia: repensando a formação de professores**. São Paulo: Escrituras Editora, 2012.

LIMA, Flávia Pedroza; BARBOSA, Priscila Faulhaber; CAMPOS, Marcio D’Oliveira; JAFELICE, Luiz Carlos; BORGES, Luiz Carlos. Relações céu-terra entre os indígenas no Brasil: distintos céus, diferentes olhares. In: MATSUURA, Oscar Toshiaki. (Org). **História da Astronomia no Brasil (2013)**. 1ª ed. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, 2014, Cap. 3, p. 87-130.

MUNHOZ, Deisy Piedade; STEIN-BARANA, Alzira Cristina de Mello; LEME, Cristiane Sommer. Localizando pedacinhos do céu: constelações em caixas de suco. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, [S. l.], v. 29, n. 1, p. 130–144, 2012. DOI: 10.5007/2175-7941.2012v29n1p130. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/2175-7941.2012v29n1p130>. Acesso em: 01 mar. 2025.

NASSER, Pedro Zille Teixeira; TEIXEIRA, Maria das Graças Zille; BARBOSA-LIMA, Maria da Conceição de Almeida. Memórias Astronômicas. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 17., 2007, São Luís. **Atas [...]**. São Luís: s.n.,



2007. Disponível em: <https://sec.sbfisica.org.br/eventos/snef/xvii/atas/resumos/T0166-2.pdf>. Acesso em: 01 de março de 2025.

NUNES, Elane Pereira; AVELINO, Felipe Neres; SOUSA, Deilson da Silva; ARAUJO, Lauro Rodrigues de; OLIVEIRA, Gildon César de; MELO, André Luiz Ferreira de Carvalho. O uso do jogo da memória como ferramenta de ensino de funções quadrática, um estudo com alunos do 1º ano do ensino médio. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. 2496–2503, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i4.13696. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13696>. Acesso em: 01 mar. 2025.

OLIVEIRA, Kepler de; SARAIVA, Maria de Fátima. **Astronomia e Astrofísica**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2013.

PACHECO, Hualan Patrício; SILVA, Laffert Gomes Ferreira da; ZIBETTI, Marli Lúcia Tonatto; MAMÉDIO, Eduardo Rodrigues. Constelações em sala de aula: uma prática docente em um curso de formação de professores. **Revista Latino-Americana de Educação em Astronomia**, São Carlos, SP, v. 1, n. 36, p. 44–61, 2023. DOI: 10.14244/RELEA/2023.36.44. Disponível em: <https://www.relea.ufscar.br/index.php/relea/article/view/658>. Acesso em: 01 mar. 2025.

PEREIRA, Francisca Thalia Santos; SOMBRA, Bruno Pires. Jogo da memória: um recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de Astronomia em aulas remotas. Instrumento: **Revista de Estudos e Pesquisas em Educação, Juiz de Fora**, MG, v. 25, n. 2, p. 238-258, 2023. DOI: <https://doi.org/10.34019/1984-5499.2023.v25.34995>. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/34995/27690>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

TORRES, Priscilla Ferreira; COSTA, Fernanda de Jesus; COSTA, Isabela Gaipo; PAULA, Isabella Lopes de; GONTIJO, Luana Moreira; ROCHA, Sheila Rodrigues da. Alimentos transgênicos e DNA recombinante: o jogo da memória como recurso didático para crianças do ensino fundamental. **Revista Tecer**, Belo Horizonte, MG, v. 11, n. 20, p. 35-44, 2018.