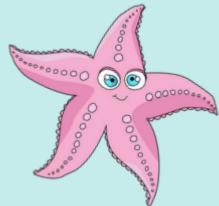
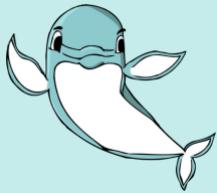


Almanaque do NEBM



Almanaque do NEBM

Editora chefe 2023 by Atena Editora

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2023 Os autores

Copyright da edição © 2023 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena

Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo do texto e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Almanaque do NEBM

Conselho Editorial

Ciências Biológicas e da Saúde

Profª Drª Aline Silva da Fonte Santa Rosa de Oliveira – Hospital Federal de Bonsucesso

Profª Drª Ana Beatriz Duarte Vieira – Universidade de Brasília

Profª Drª Ana Paula Peron – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília

Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás

Profª Drª Camila Pereira – Universidade Estadual de Londrina

Prof. Dr. Cirênia de Almeida Barbosa – Universidade Federal de Ouro Preto

Profª Drª Daniela Reis Joaquim de Freitas – Universidade Federal do Piauí

Profª Drª Danyelle Andrade Mota – Universidade Tiradentes

Prof. Dr. Davi Oliveira Bizeril – Universidade de Fortaleza

Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Profª Drª Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina

Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília

Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina

Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof. Dr. Ferlindo Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Profª Drª Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco

Profª Drª Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra

Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras

Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Guillermo Alberto López – Instituto Federal da Bahia

Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia

Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco

Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará

Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Delta do Parnaíba-UFDPar

Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Almanaque do NEBM

Prof. Dr. José Aderval Aragão – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Kelly Lopes de Araujo Appel – Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal
Profª Drª Larissa Maranhão Dias – Instituto Federal do Amapá
Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Luciana Martins Zuliani – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Maurilio Antonio Varavallo – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Max da Silva Ferreira – Universidade do Grande Rio
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Sheyla Mara Silva de Oliveira – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Suely Lopes de Azevedo – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Taísa Ceratti Treptow – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Vanessa da Fontoura Custódio Monteiro – Universidade do Vale do Sapucaí
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Welma Emídio da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco

Almanaque do NEBM

Almanaque do NEBM

Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga

Revisão: Os autores

Organizadoras: Mariana Andrade Nunes

Alessandra Angélica de Pádua Bueno

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A445 Almanaque do NEBM / Organizadoras Mariana Andrade Nunes, Alessandra Angélica de Pádua Bueno. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-1887-0

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.870230711>

1. Biologia. I. Nunes, Mariana Andrade (Organizadora). II. Bueno, Alessandra Angélica de Pádua (Organizadora). III. Título.
CDD 570

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

Almanaque do NEBM

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao conteúdo publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que o texto publicado está completamente isento de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

Almanaque do NEBM

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de e-commerce, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Almanaque do NEBM

Organização

Mariana Andrade Nunes

Alessandra Angélica de Pádua Bueno

70 Atividades

Mariana Andrade Nunes

Marina Lobato Garcia

Ache Palavras

Mariana Andrade Nunes

Ana Beatriz de Oliveira Luiz

Lauane Ferreira

Colaboradores

Isabela Bonifácio Costa

Pedro Cândido Rodrigues Chagas

Ágatha Cristiny Botelho Vieira

Júlia Silva Gomes

Eduardo José Vicente Calogi

Felipe Natanael de Moraes

Revisão Geral

Alessandra Angélica de Pádua Bueno

Ilustrações

João Gabriel Souza

Luana Cris dos Santos

Lauane Ferreira

Capas

Mariana Andrade Nunes

Diagramação

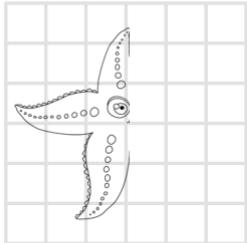
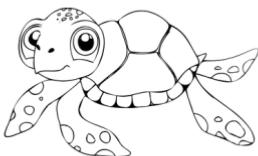
Mariana Andrade Nunes

Natascha Nitzsche

Lauane Ferreira

Elementos de Diagramação

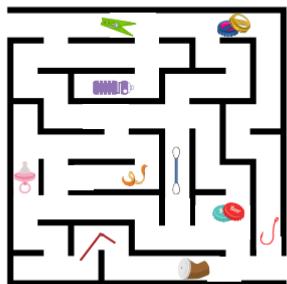
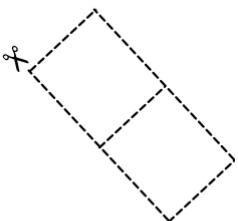
Canva.com



TARTARUG_

70

Atividades



70

Atividades

Em “70 Atividades” abordamos, por meio de brincadeiras e jogos, alguns dos aspectos morfológicos, fisiológicos e ambientais dos personagens que compõem a turma e a fauna marinha. Por meio dos personagens e das brincadeiras, as crianças podem desenvolver habilidades e competências envolvendo a conscientização e a preservação do meio ambiente, destacando principalmente o ambiente marinho dos animais representados. Com a Turminha do NEBM é possível se divertir e aprender sobre a enorme diversidade que possuímos no nosso planeta, então embarque conosco nessa aventura repleta de muita diversão, biologia e aprendizados!

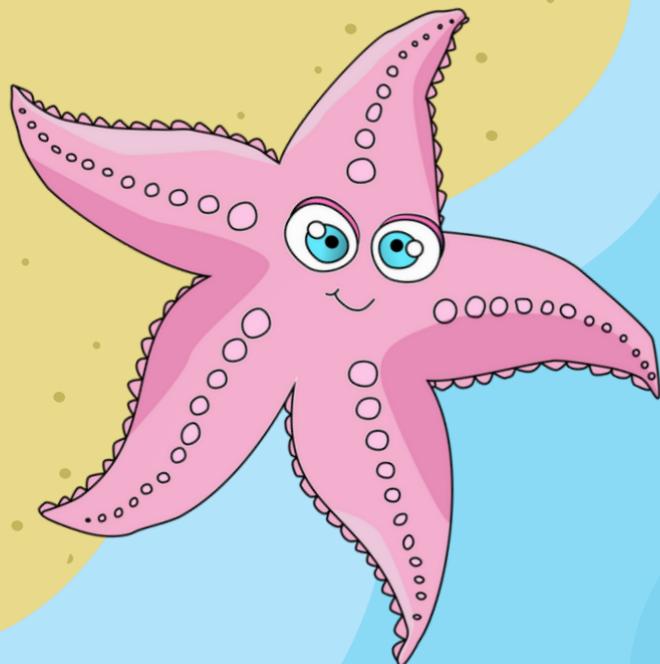
Olá! Me chamo Catu. Sou um cavalo marinho muito alegre e aventureiro.



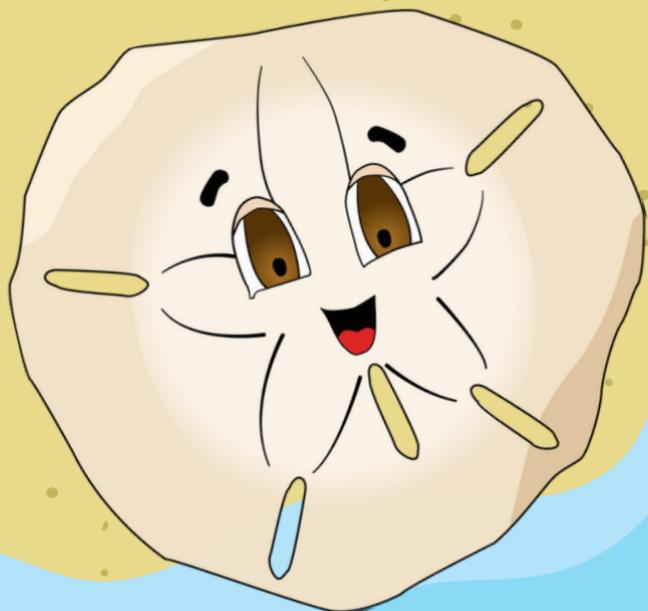
Eu e meus amiguinhos adoramos brincar e aprender mais sobre a nossa casinha, os oceanos. Vem conhecer a minha turminha!



Olá! Me chamo Tainã. Sou uma estrela do mar muito carismática.



Olá! Me chamo Ypu. Sou uma bolacha-do-mar muito tímida que vive enterrada na areia da praia.



Olá! Me chamo Utá. Sou um caranguejo ermitão muito explorador.



Olá! Meu nome é Tamara, mas todo mundo me chama de Tam! Sou uma tartaruga-verde muito esperta.



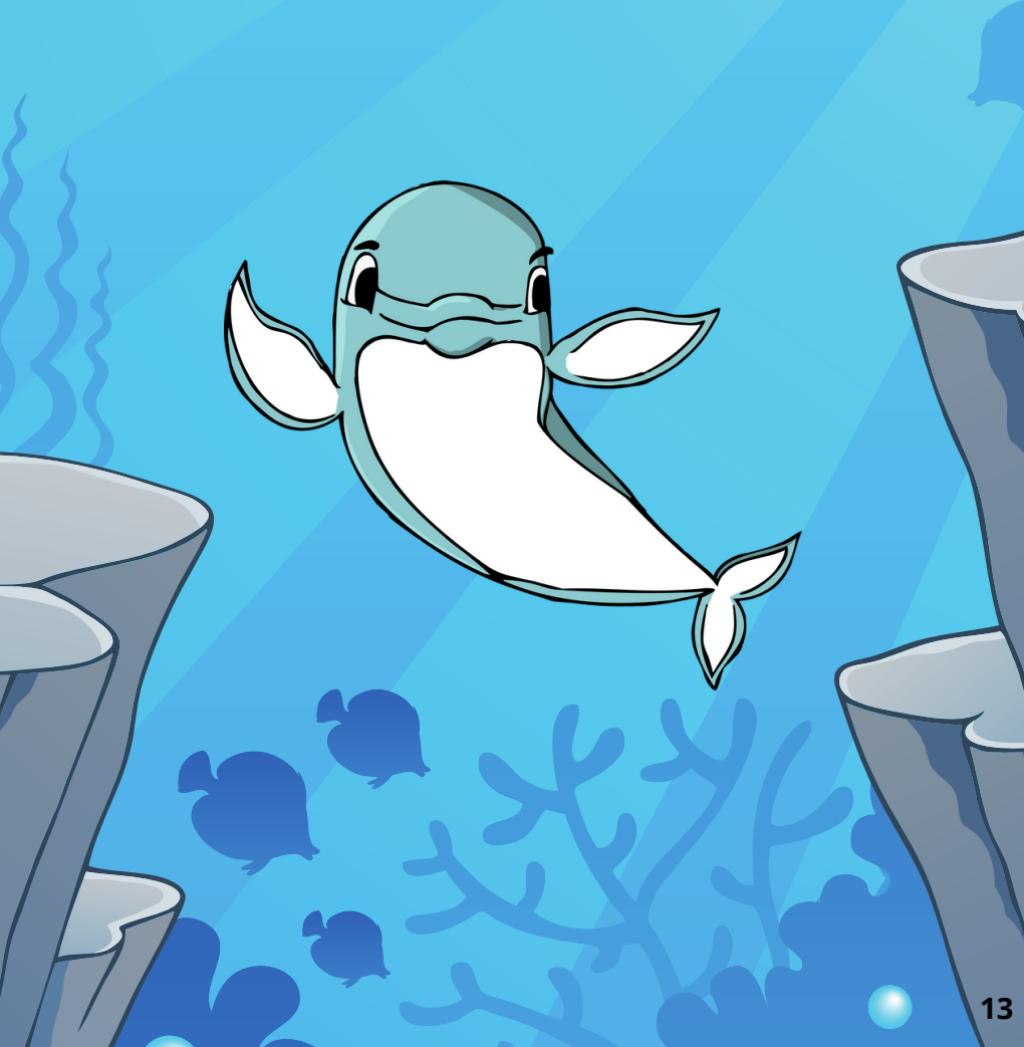
Olá! Me chamo Acan. Sou um polvo
muito curioso e travesso.



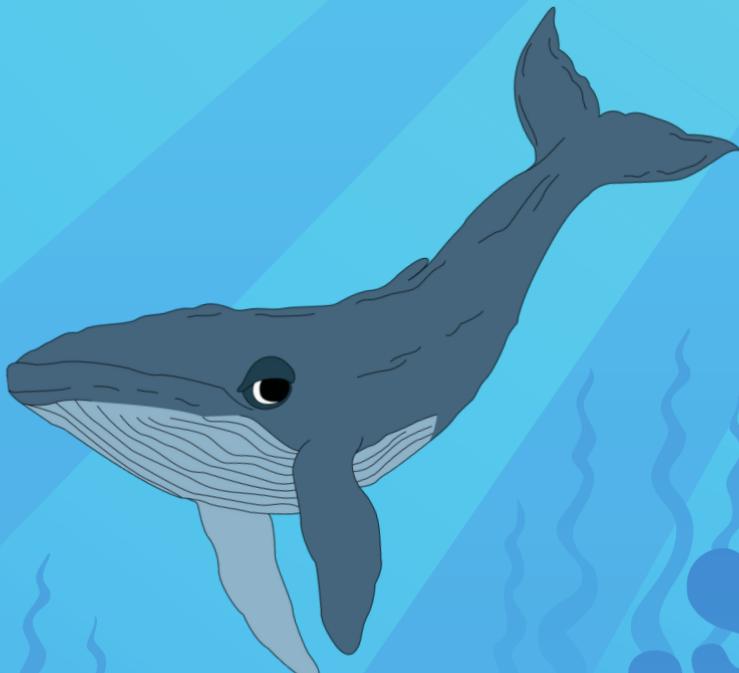
Olá! Me chamo Lolita. Sou uma orca
muito forte e viajante.



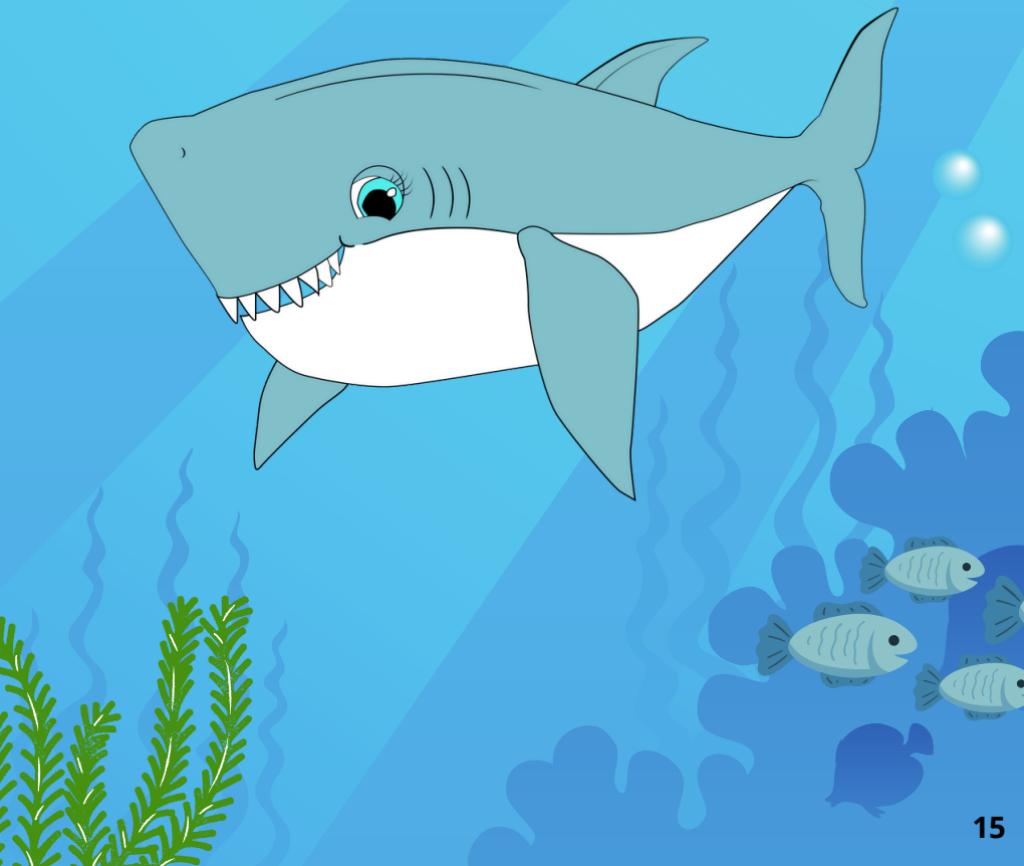
Olá! Me chamo Laguna. Sou uma golfinho muito brincalhona.



Olá! Me chamo Abrolhos. Sou
uma jubarte muito serelepe
que adora saltar.



Olá marujos! Me chamo Yan. Sou um tubarão muito curioso!



Olá! Me chamo Pablo. Sou um pinguim muito divertido!

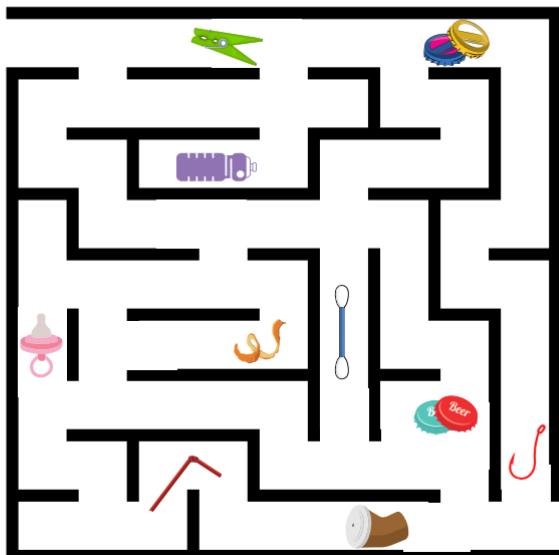
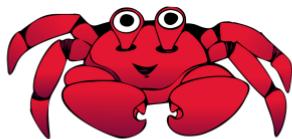


Agora que você já conheceu
os meus amiguinhos, que tal
brincar com a gente?



Labirinto

Ajude o Utá a chegar na sua casinha sem esbarrar nos lixos que têm pelo caminho.



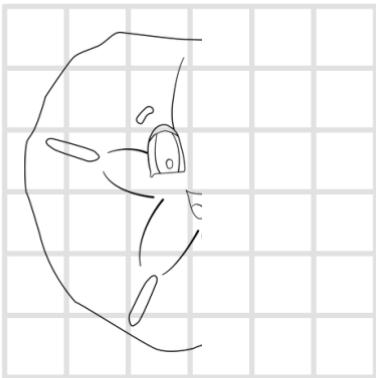
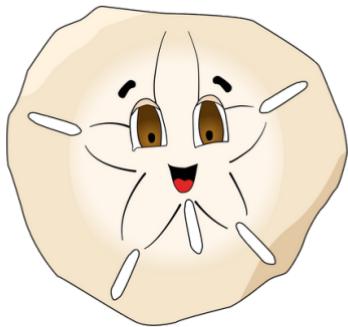
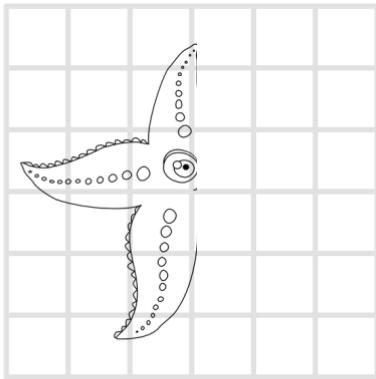
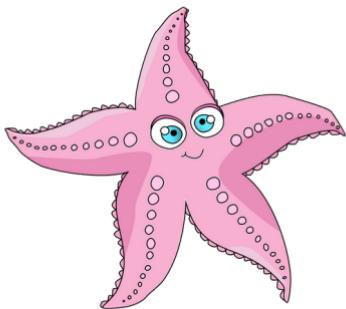
Vamos colorir?

Pinte o Catu!



Complete!

Complete os desenhos!



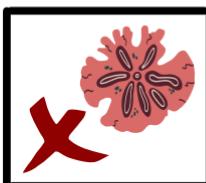
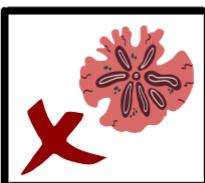
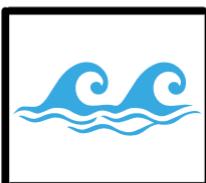
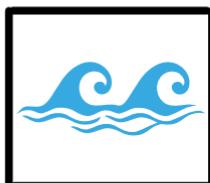
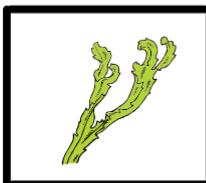
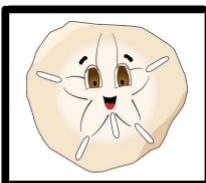
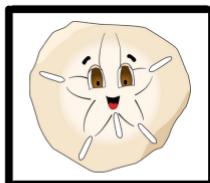
Ligue os objetos

Jogue cada um dos lixos na lixeira correta.



Recorte e jogue!

Que tal jogar um jogo da memória sobre as bolachas-do-mar? Recorte as peças e se divirta!



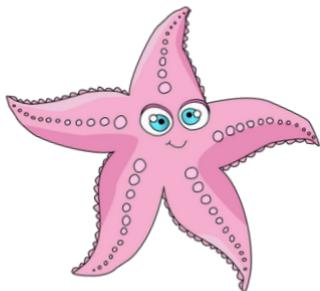
Cruzadinha

Complete a cruzadinha com o nome dos personagens da nossa turminha!

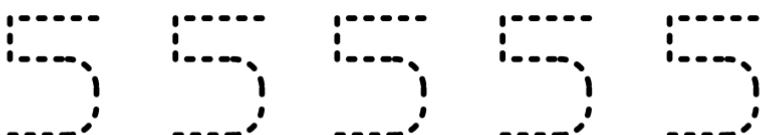
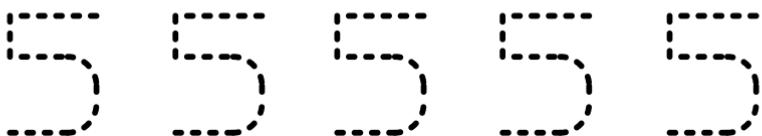


Contorne!

Quantos bracinhos as estrelas-do-mar têm?

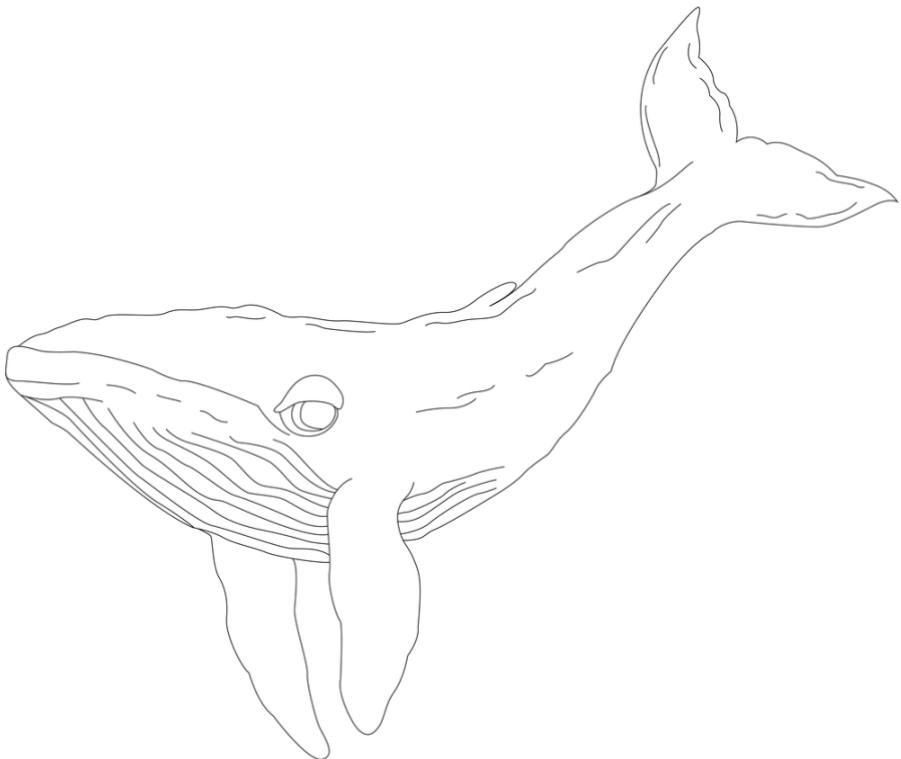


Vamos treinar o numeral 5?



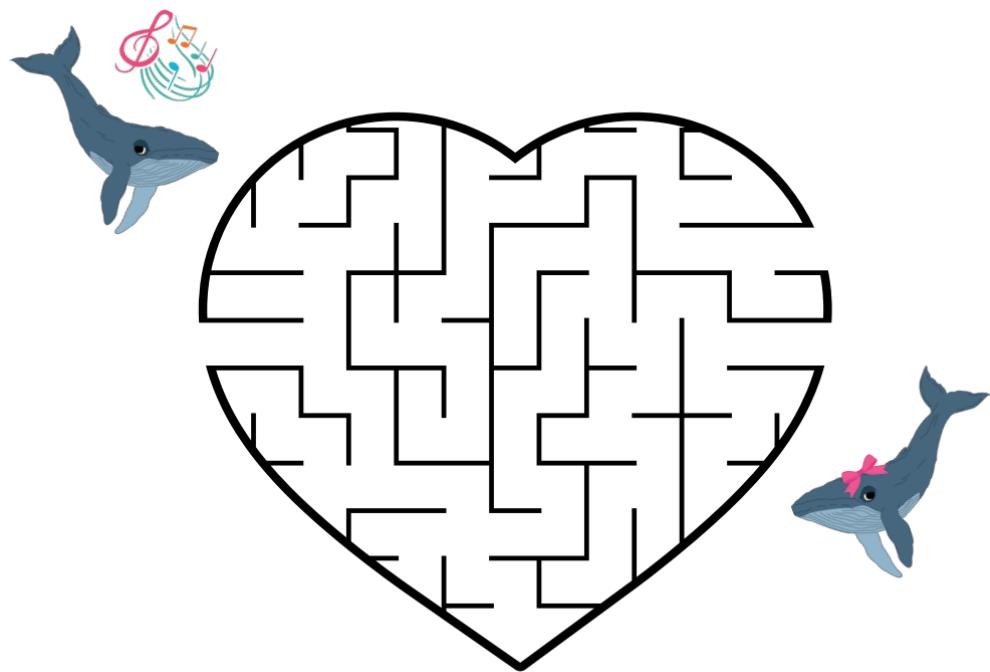
Vamos colorir?

Pinte o Abrolhos!



Labirinto

Ajude o canto do Abrolhos chegar até a fêmea!



Caça-palavras

Encontre as 10 palavras abaixo.

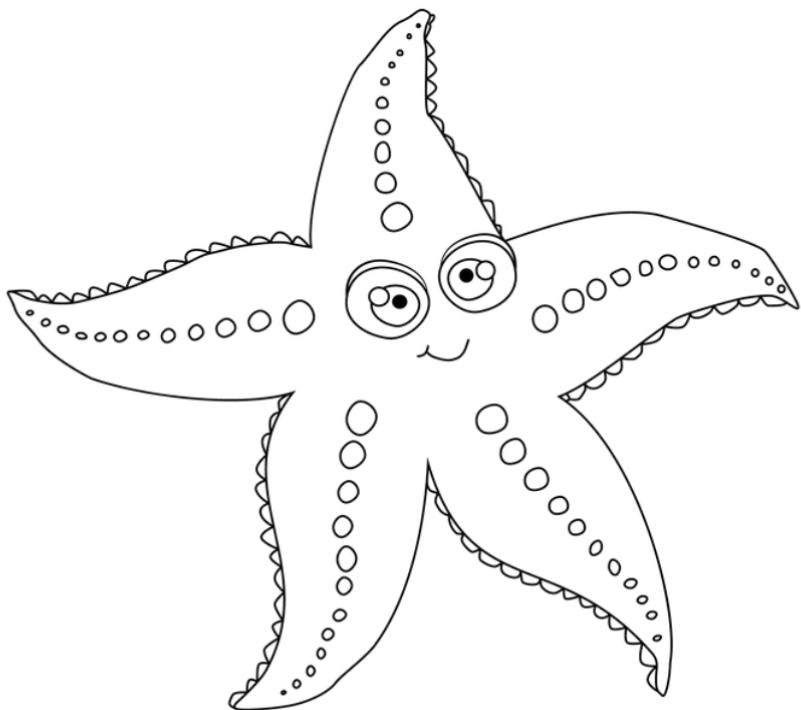
BALEIA ORCA OCEANO LOLITA FAMÍLIA

GOLFINHO FOCAS POLARES SOM NADAR

H	P	N	N	I	E	O	T	E	O	I	C
S	O	S	R	L	O	R	I	S	T	K	T
I	L	O	P	O	S	C	N	V	T	D	O
F	A	M	Í	L	I	A	H	A	S	E	S
B	R	A	O	I	N	T	O	E	A	F	N
U	E	O	O	T	A	I	E	K	G	R	W
L	S	T	C	A	D	D	B	N	E	N	N
B	A	L	E	I	A	E	J	D	O	O	O
F	O	C	A	S	R	R	K	T	U	M	V
R	T	R	N	D	N	F	P	S	E	I	E
N	E	G	O	L	F	I	N	H	O	U	N
B	R	L	E	P	R	E	O	F	O	D	T

Vamos colorir?

Pinte a Tainã!



Reutilize!

Monte a sua própria Tam em casa!

Materiais

Caixa de ovo, papel, lápis de cor, tinta, tesoura sem ponta, cola e caneta preta.

Como fazer

- 1. Desenhe o corpinho em um papel, pinte, faça os olhinhos com caneta preta e recorte;**
- 2. Recorte um bloquinho da caixa de ovo para ser o casco da tartaruguinha e pinte;**
- 3. Cole o casco no corpinho e está pronto!**

Imagen: Como fazer em casa

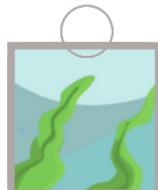
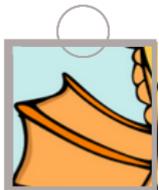
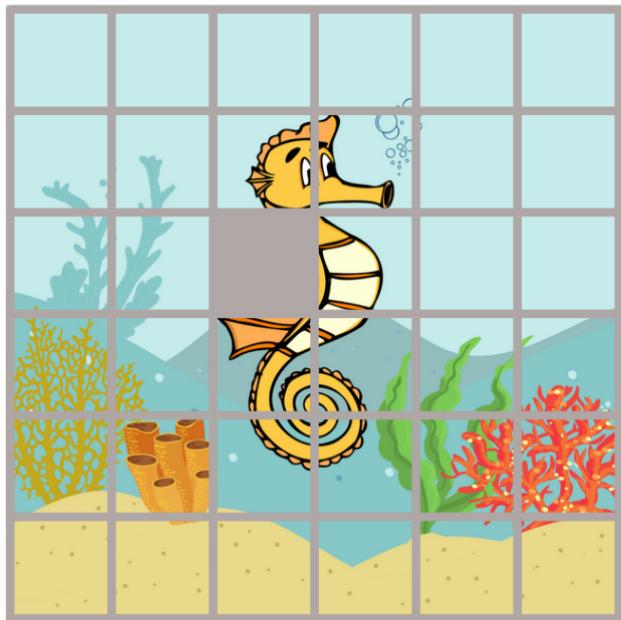


Adorei! Agora vocês vão poder brincar bastante comigo. Mal vejo a hora!



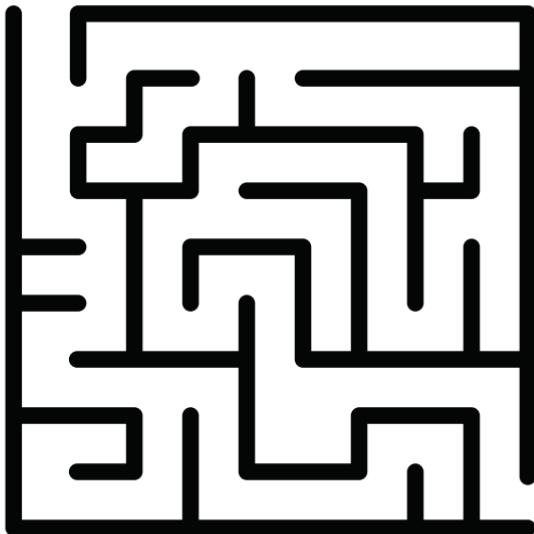
Complete!

Escolha o quadrado que completa o desenho!



Labirinto

Ajude o Pablo a encontrar sua casinha, indo para o gelo.



Contorne!

Contorne o pontilhado e complete o desenho do Catu!



Reutilize!

Monte o seu próprio Abrolhos em casa!

Materiais

Caixa de ovo, papel, canudo, lápis de cor, tinta, tesoura sem ponta, cola e caneta preta.

Como fazer

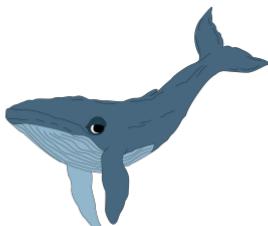
- 1. Desenhe a cauda e as nadadeiras em um papel, pinte e recorte;**
- 2. Recorte um bloquinho da caixa de ovo para ser o corpinho e pinte;**
- 3. Desenhe os olhinhos e a boca no corpinho e cole a cauda e as nadadeiras;**
- 4. Pegue um pedaço de canudo, picote as pontas para ser o borrifo, cole e está pronto!**

Imagem: Dicas práticas



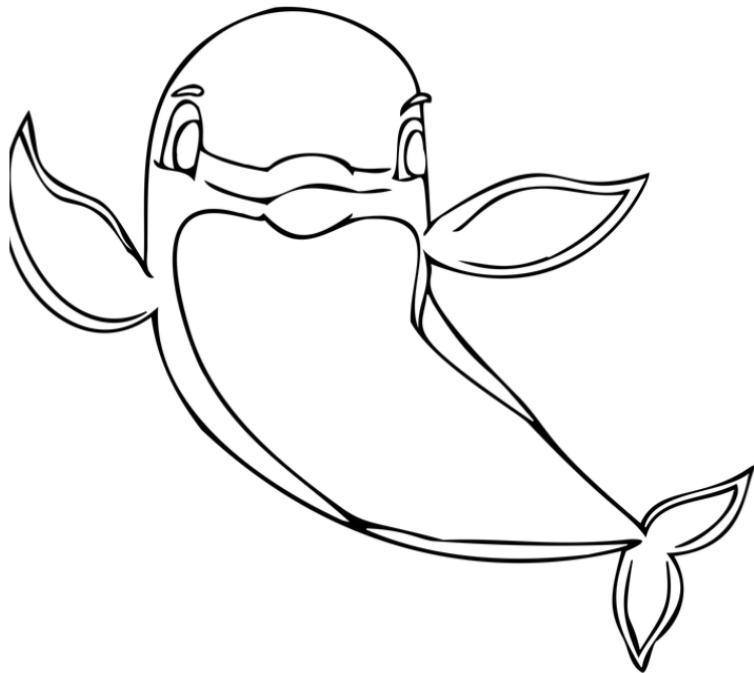
INARTCRAFTYTHINGS.COM

Adorei! Agora vocês vão poder brincar bastante comigo. Mal vejo a hora!



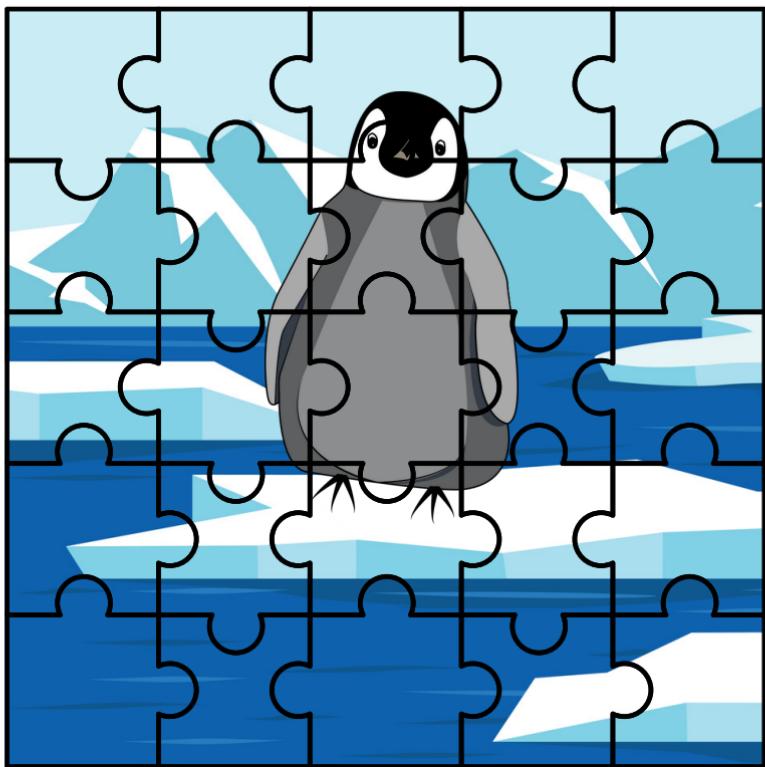
Vamos colorir?

Pinte a Laguna!



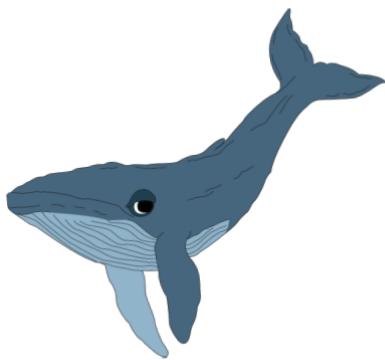
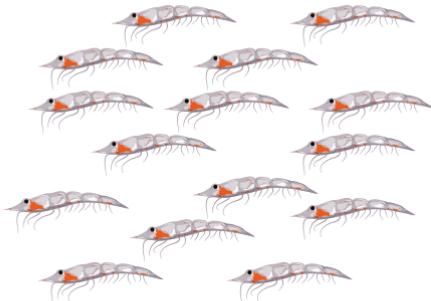
Recorte e jogue

Recorte e monte esse quebra-cabeça super divertido do Pablo!



Conte!

Conte e escreva por extenso quantos krills o Abrolhos vai comer!

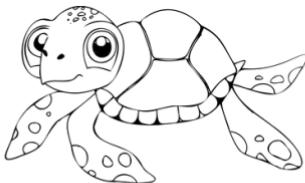


Escreva

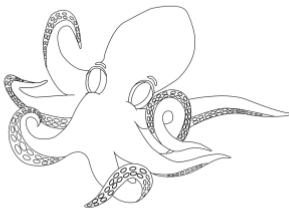
**Complete com o nome dos animais marinhos
abaixo:**



P__NGUIM



TARTARUG__



_OLVO



CARAN__UEJO

Vamos colorir?

Pinte o Utá!



Circule

**Encontre e circule os 6 animais que não
são marinhos**



Enigma!

Decifre o enigma abaixo.



A



F



K



Q



V



B



G



L



R



W



C



H



M



S



X



D



I



N



T



Y



E



J



P



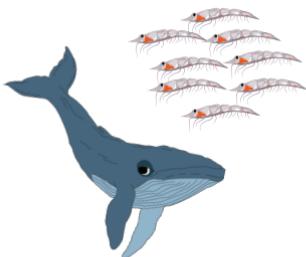
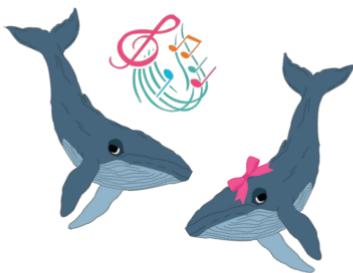
U



Z

Ligue os objetos

Ajude o Abrolhos a fazer sua migração ligando os itens corretamente!

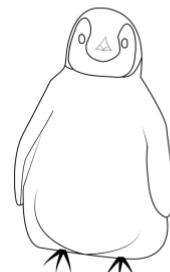


Escreva

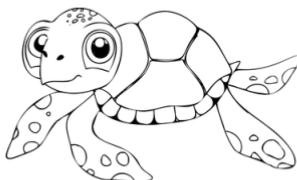
Desembaralhe as letras e descubra os animais!
Depois, aproveite para pintar os desenhos.



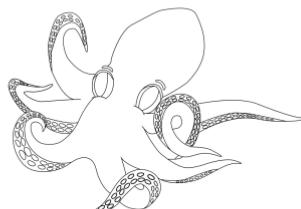
**A R
O C**



**G M I P
I N U**



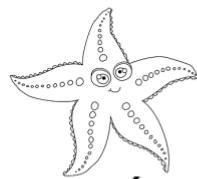
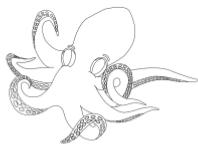
**R T A G
A T A R
U**



**O V
P L O**

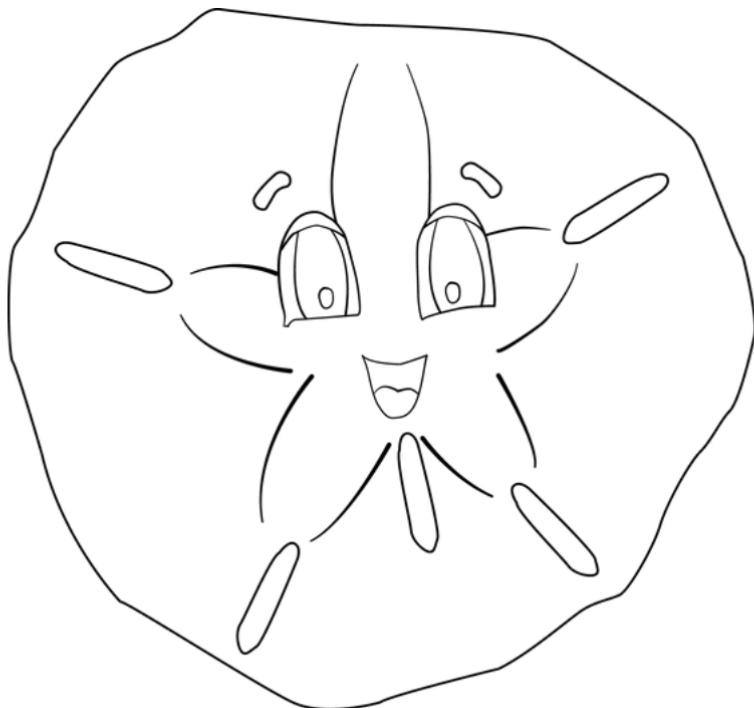
Contorne

Ajude nossos amigos marinhos a chegarem no mar!



Vamos colorir?

Pinte a Ypu!



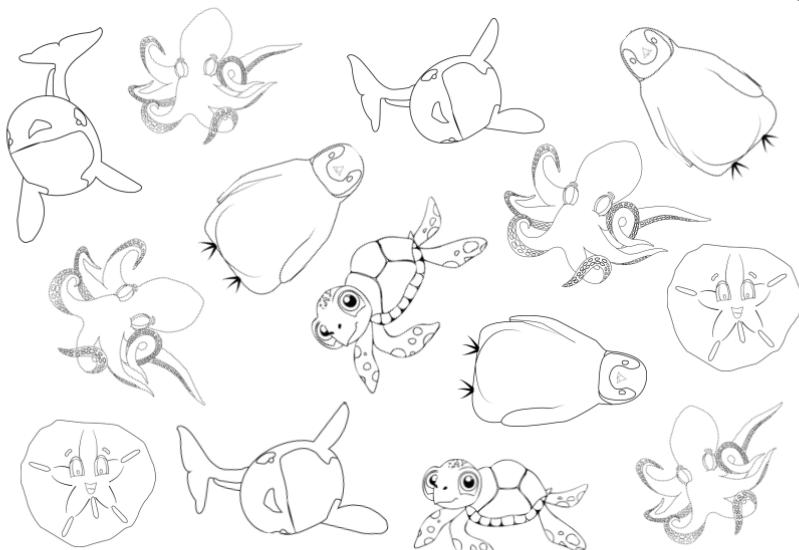
Circule

Alguns filhotes de tartaruga-marinha acabaram de nascer. Eles precisam chegar ao mar, porém tem vários obstáculos na praia. Ajude eles tirando tudo que atrapalha!



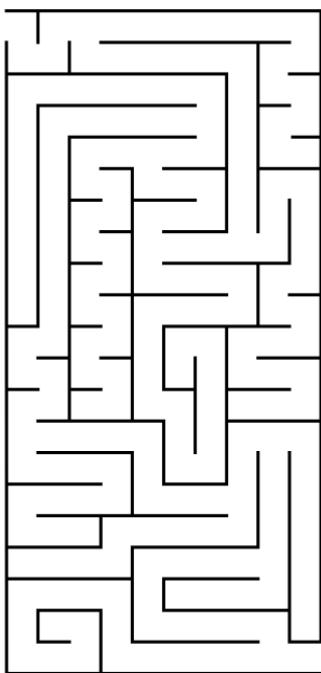
Conte!

Conte quantos animais iguais de cada espécie existe no quadro. Ah! E não se esqueça de colorir quando terminar!



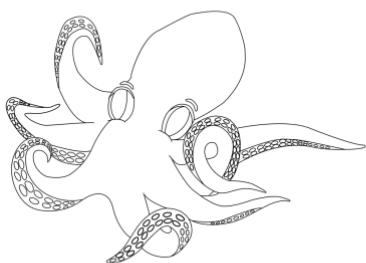
Labirinto

Ajude a Lolita a fugir do tanque e chegar na casinha dela, o oceano!

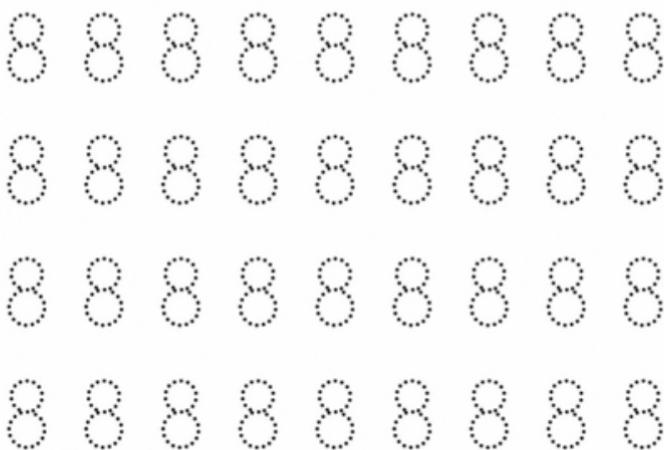


Contorne

Quantos braços o polvo têm?

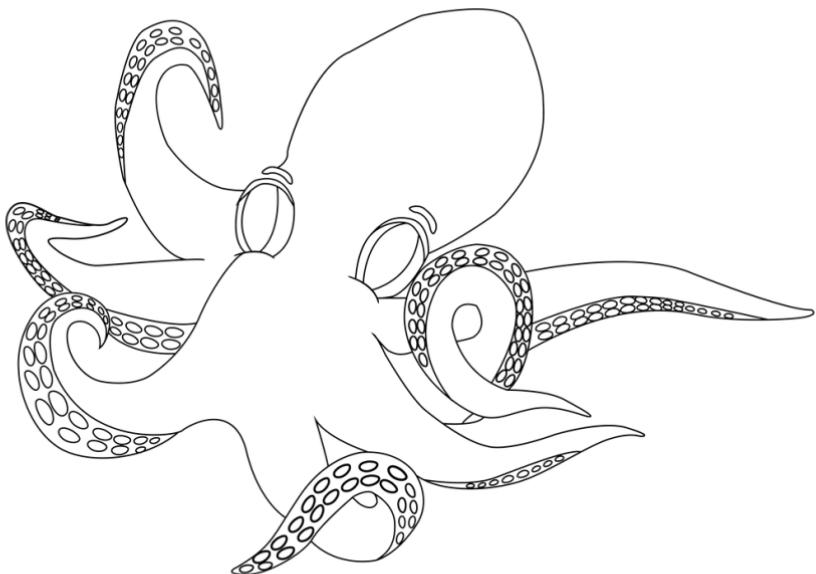


Vamos treinar o numeral 8?



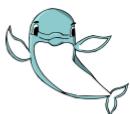
Vamos colorir?

Pinte o Acan!



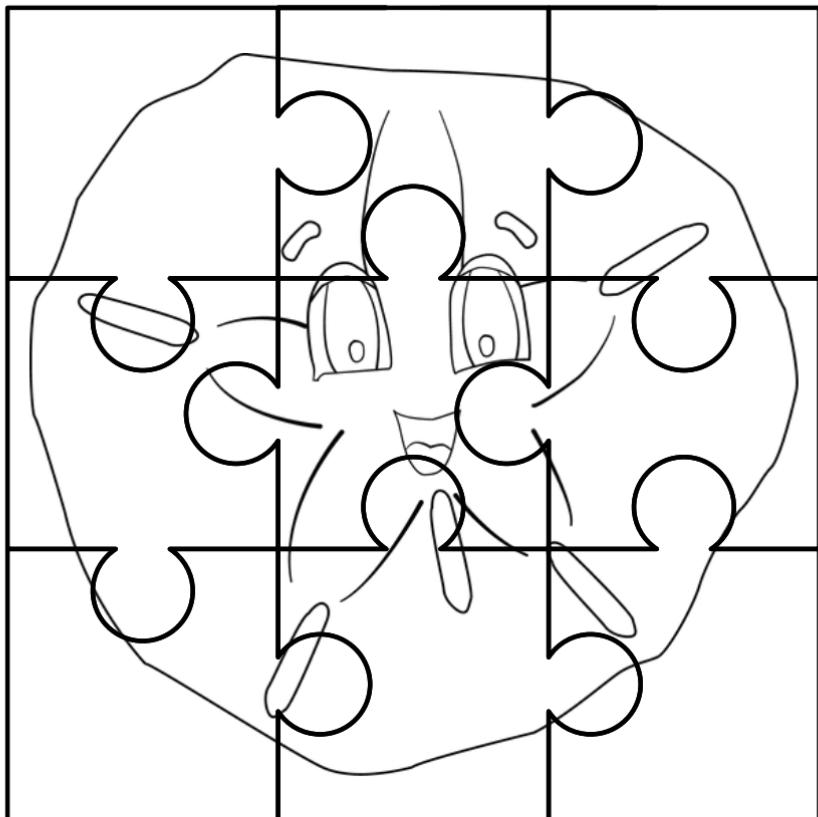
Circule

Ajude nossos amigos marinhos a chegarem no mar! Circule os lixos que fazem mal para eles.



Recorte e jogue

Pinte, recorte e monte esse quebra-cabeça super divertido da Ypu!



Cruzadinha

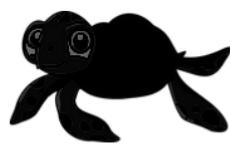
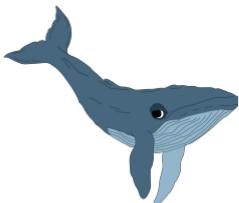
Complete a cruzadinha com o nome dos personagens da nossa turminha!





Jogo das sombras

Ligue o personagem à sua sombra!



Enigma!

Use a matemática para resolver o enigma!

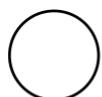
 +  = 10

 +  = 8

 +  =

Escreva!

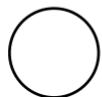
Encontre o nome do personagem e escreva o número correspondente!



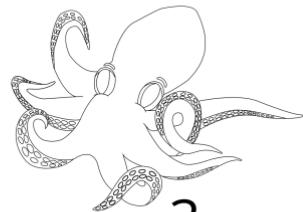
Acan



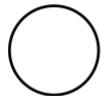
2



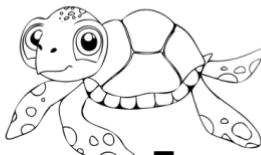
Tam



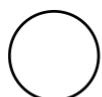
3



Tainã



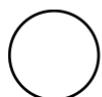
5



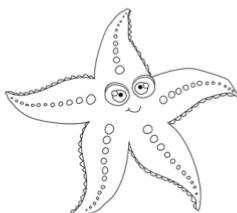
Pablo



1



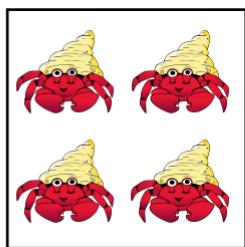
Lolita



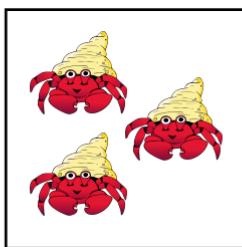
4

Some!

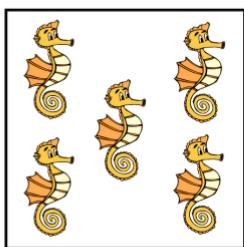
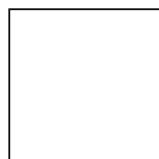
Vamos somar?



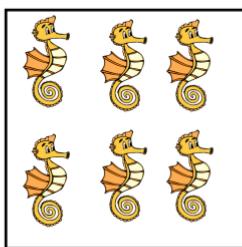
+



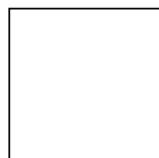
=



+

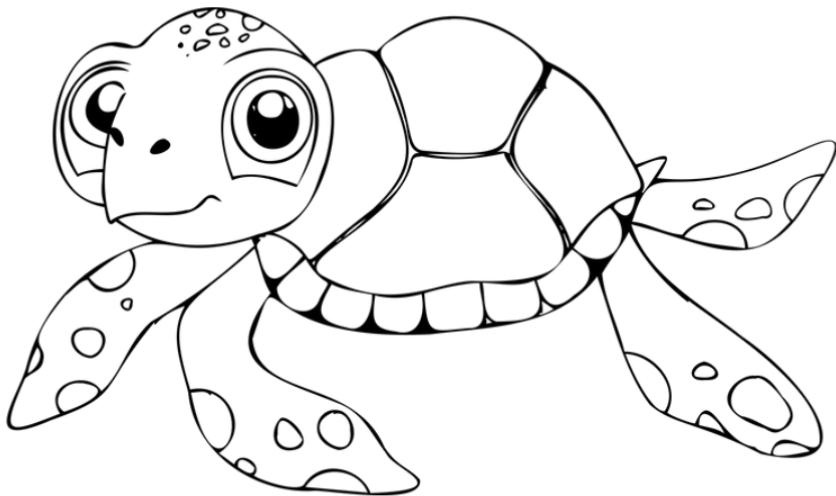


=



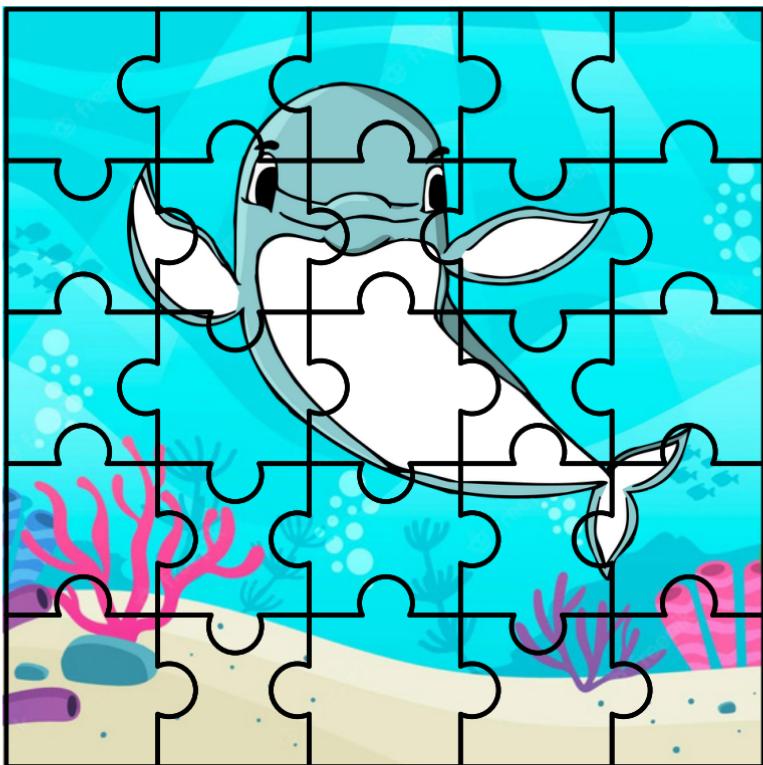
Vamos colorir?

Pinte a Tam!



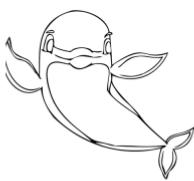
Recorte e jogue

Recorte e monte esse quebra-cabeça super divertido do Laguna!



Contorne

Ajude nossos amigos marinhos a chegarem no mar!



Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um com seu nome e pinte!



UTÁ



CATU



YPU



LAGUNA



TAINÃ

Escreva!

Escreva a espécie de tubarão que mais combina com cada item abaixo!











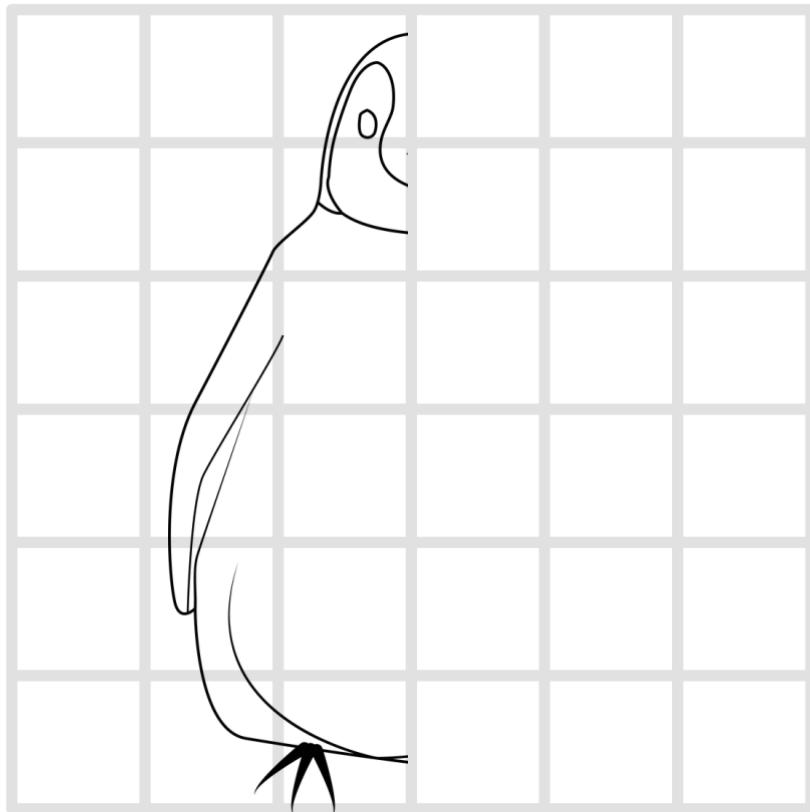
Circule

Ajude nossos amigos marinhos, circule o lixo para tirar do oceano!



Complete!

Complete o nosso amiguinho Pablo!



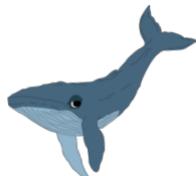
Escreva!

Escreva a última letrinha que termina o nome de cada personagem e indique se é vogal ou consoante!







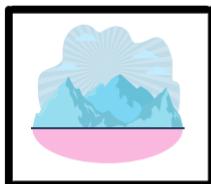
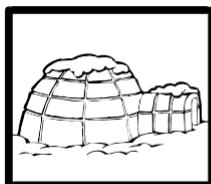
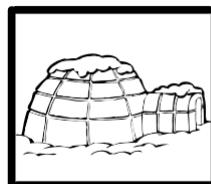
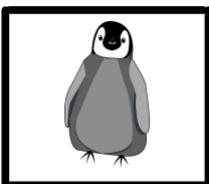
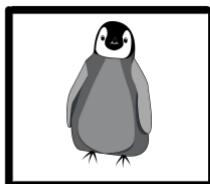






Recorte e jogue!

Agora que você já conheceu o Pablo, que tal brincar de jogo da memória com ele e seus amiguinhos? Recorte as peças e se divirta!



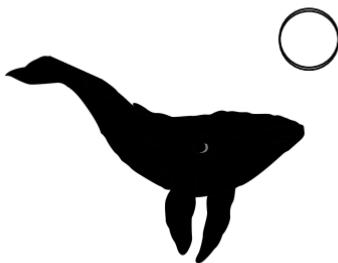
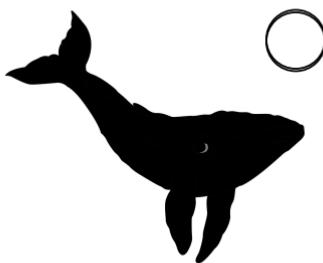
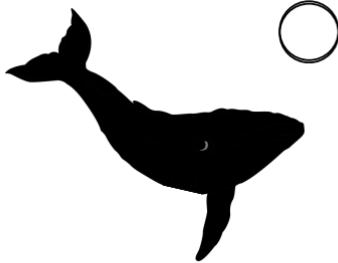
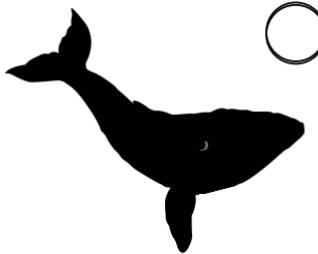
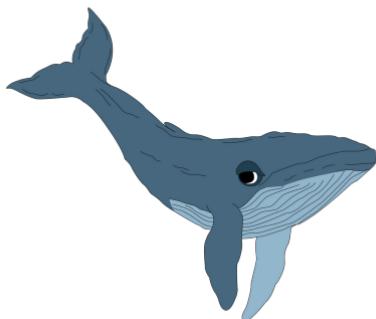
Vamos colorir?

Pinte a Lolita!



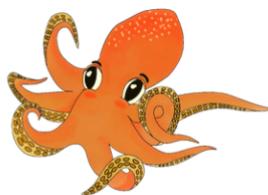
Jogo das sombras

Escolha a sombra correta!



Enigma!

Qual desses animais não é marinho?



Escreva!

Adivinhe o animal marinho e escreva o nome!











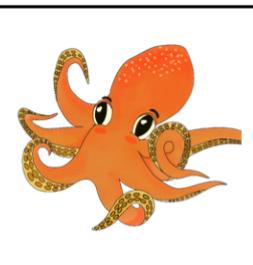
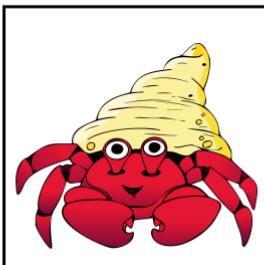
Circule

**Nossos amigos estão brincando de pique esconde,
vamos encontrá-los?**



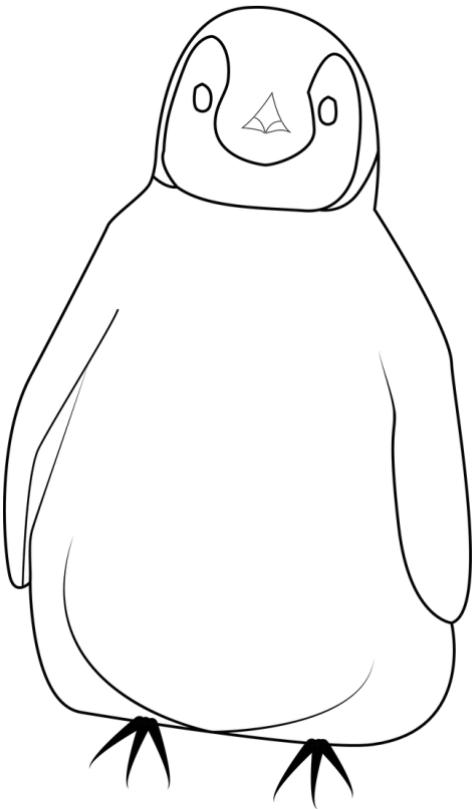
Recorte e jogue

Recorte e jogue, forme as duplas sem pegar o pescador!



Vamos colorir?

Pinte o Pablo!



Escreva!

Escreva a espécie de tartaruga-marinha que
mais combina com cada item abaixo!











Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um de acordo com o animal que eles são.



CATU

TARTARUGA



TAINÁ

CARANGUEJO



LAGUNA

ESTRELA DO MAR



UTÁ

GOLFINHO



TAM

CAVALO MARINHO

Enigma!

Decifre o enigma abaixo.



	A		F		K		Q		V
	B		G		L		R		W
	C		H		M		S		X
	D		I		N		T		Y
	E		J		P		U		Z

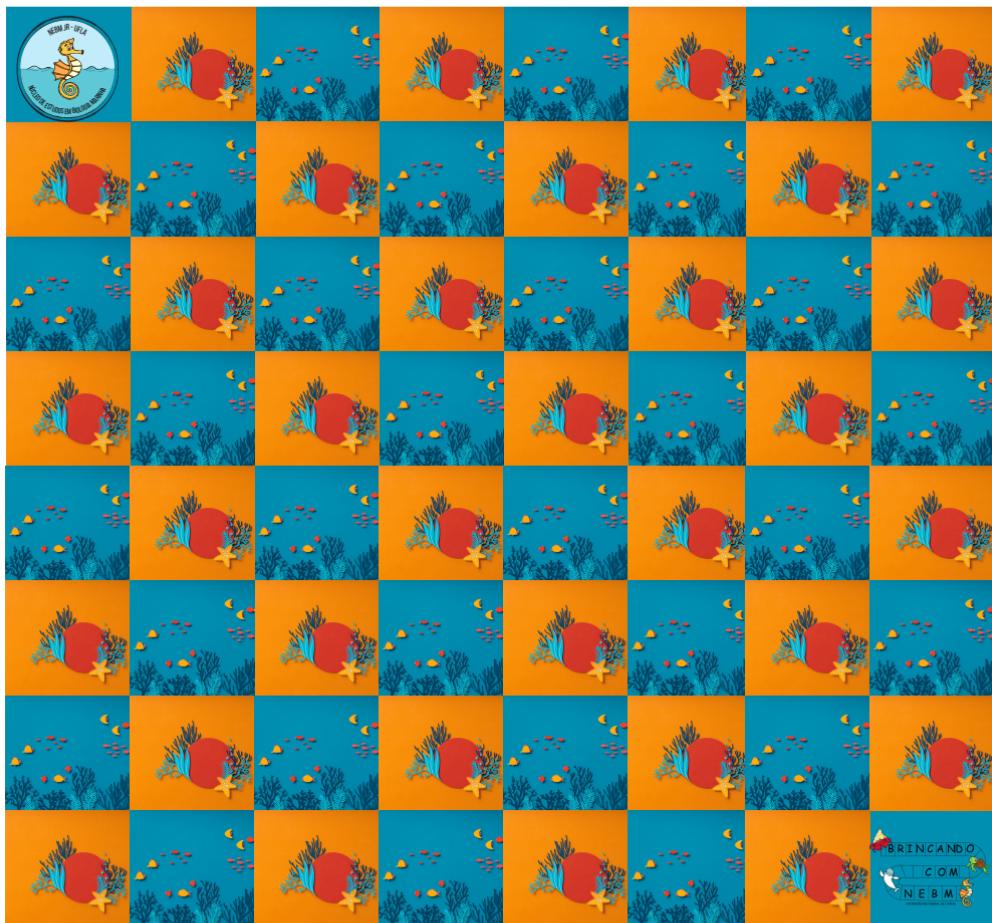
Recorte e jogue!

Cole sobre um papelão, recorte as peças, escolha seu personagem e se divirta com um coleguinha!



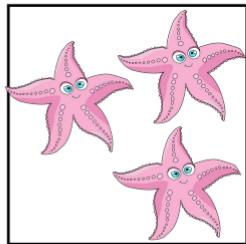
Recorte e jogue!

**Que tal jogar dama com a turminha do NEBM Jr?
Cole o tabuleiro em um papelão e o recorte!**

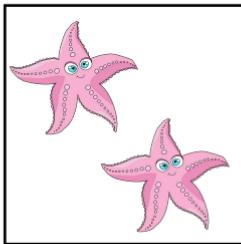


Some e subtraia

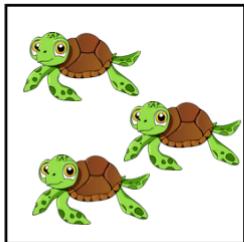
Vamos somar e subtrair?



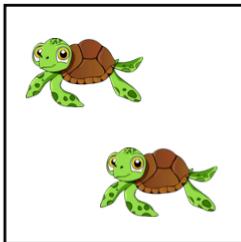
-



=



+

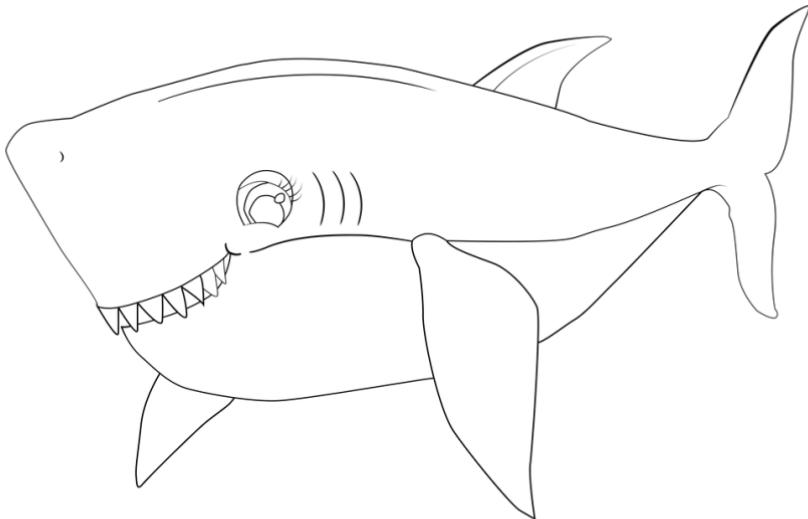


=



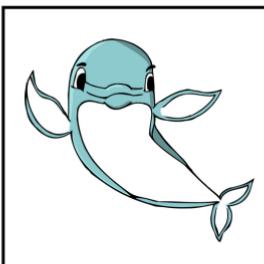
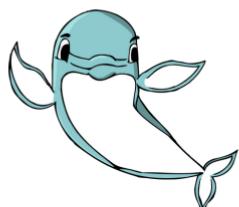
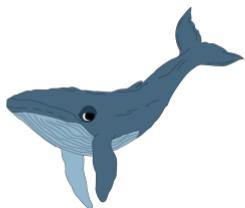
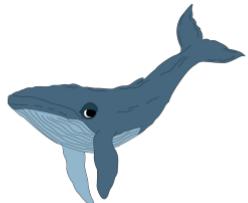
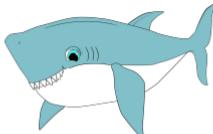
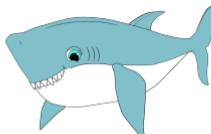
Vamos colorir?

Pinte o Yan!



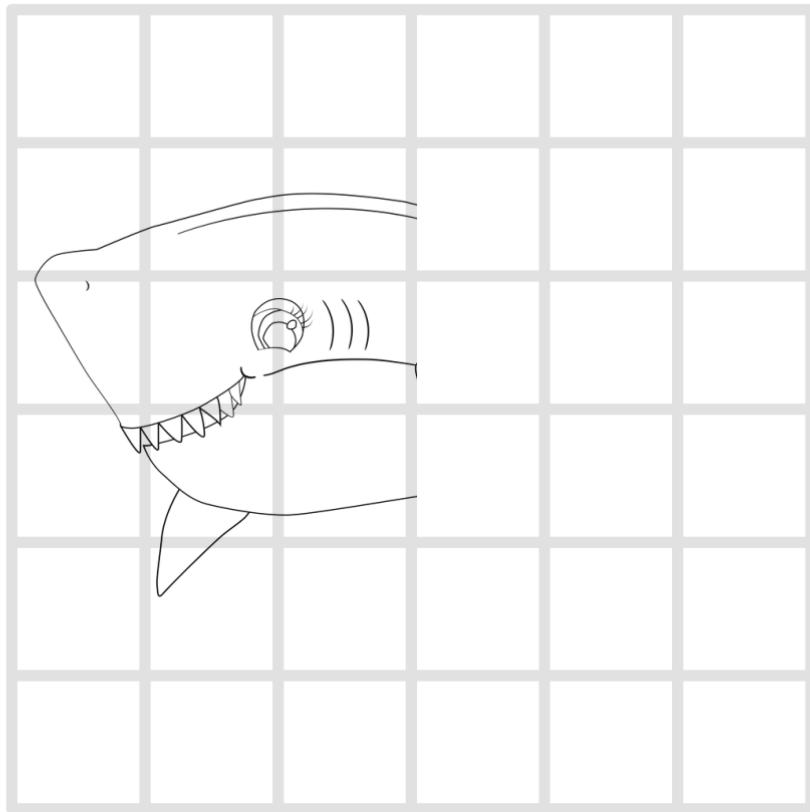
Recorte e jogue

Recorte e jogue, forme as duplas sem pegar o anzol!



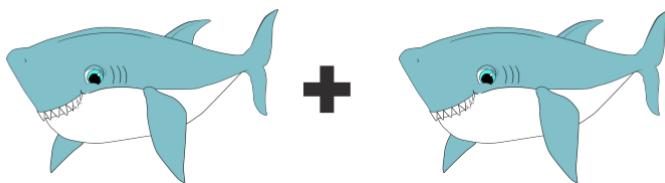
Complete!

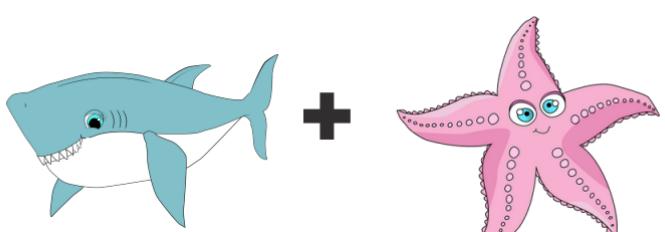
Complete o nosso amiguinho Yan!

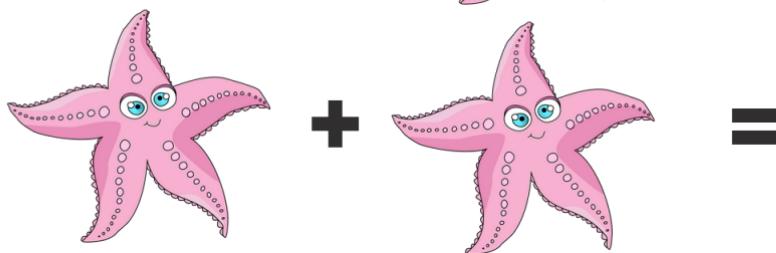


Enigma!

Use a matemática para resolver o enigma!

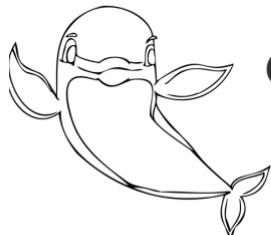

$$\text{Two blue sharks} + \text{Two blue sharks} = 12$$


$$\text{One blue shark} + \text{One pink starfish} = 8$$

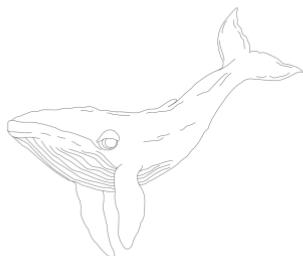

$$\text{Two pink starfish} = ?$$

Escreva

Desembaralhe as letras e descubra os animais!
Depois, aproveite para pintar os desenhos.



G L O
O I H
F N

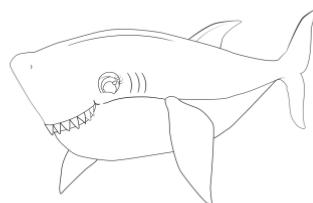


R T A
J E
B U



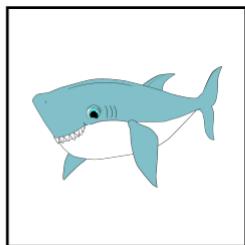
L H
A O
B C A

O R A
U T
A B

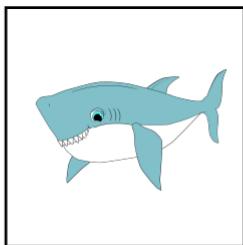


Some!

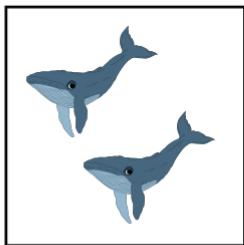
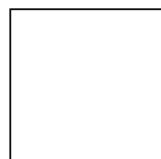
Vamos somar?



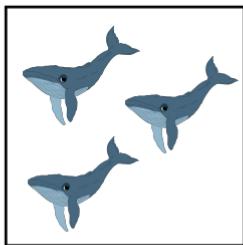
+



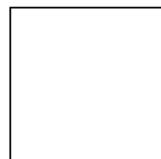
=



+

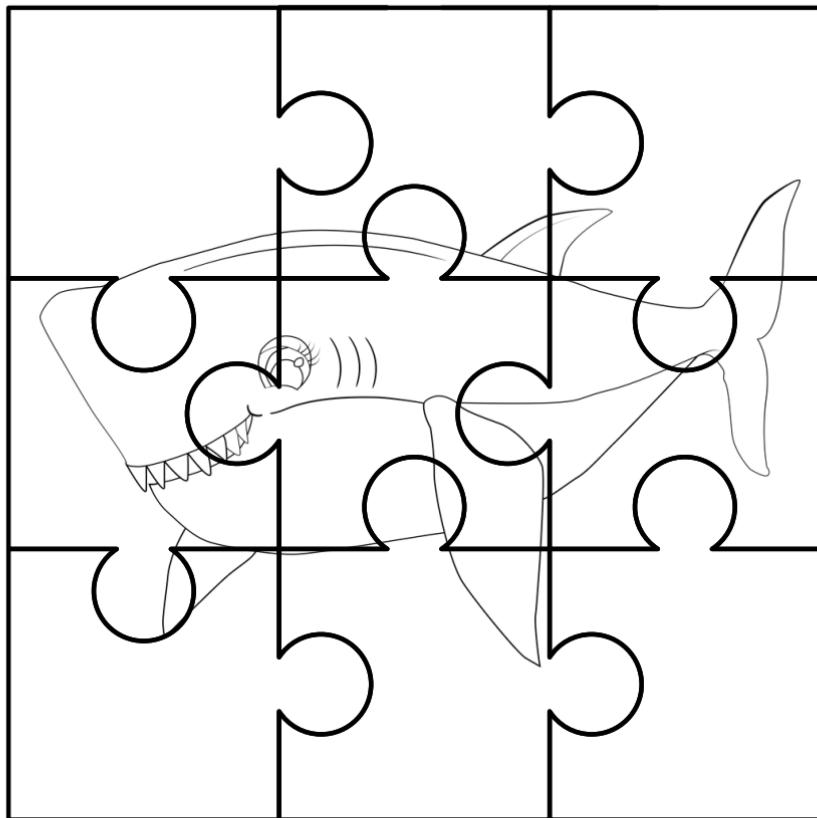


=



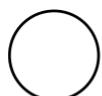
Recorte e jogue

Pinte, recorte e monte esse quebra-cabeça super divertido do Yan!

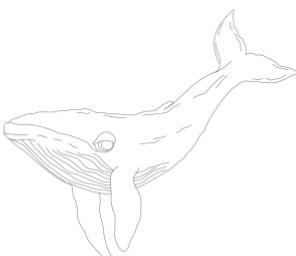


Escreva!

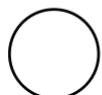
Encontre o nome do personagem e escreva o número correspondente!



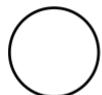
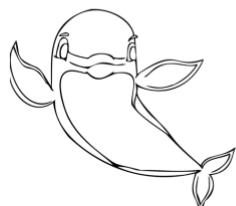
Yan



2



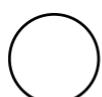
Abrolhos



Ypu

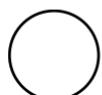


3

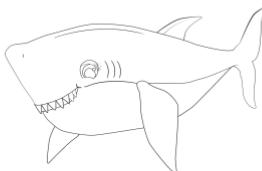


Utá

5



Laguna



4



1

Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um com seu nome e pinte!



ACAN



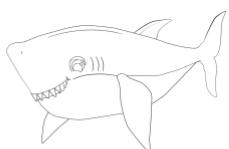
ABROLHOS



YAN



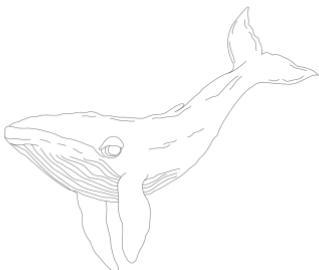
LOLITA



PABLO

Escreva

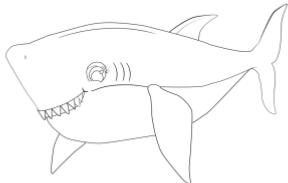
**Complete com o nome dos animais marinhos
abaixo:**



JU_ARTE



ORC_



_UBARÃO

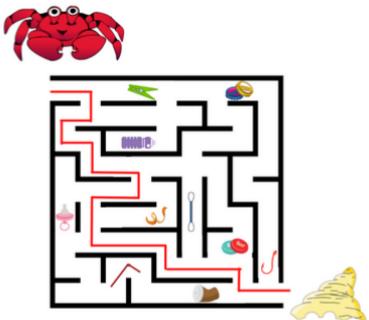


BOLA_ HA

Gabaritos

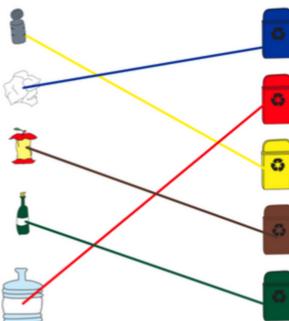
Labirinto

Ajude o Utá a chegar na sua casinha sem esbarrar nos lixos que têm pelo caminho.



Ligue os objetos

Jogue cada um dos lixos na lixeira correta?



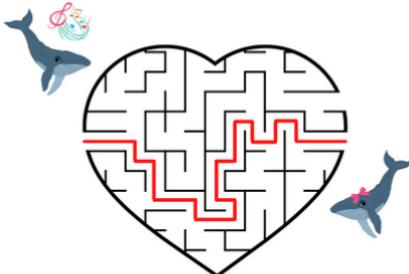
Cruzadinha

Complete a cruzadinha com o nome dos personagens da nossa turminha!



Labirinto

Ajude o canto do Abrolhos chegar até a fêmea!



Gabaritos

Caça-palavras

Encontre as 10 palavras abaixo.

BALEIA ORCA OCEANO LOLITA FAMÍLIA
GOLFINHO FOCAS POLARES SOM NADAR



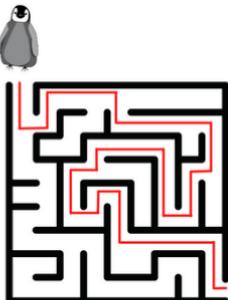
Complete!

Escolha o quadrado que completa o desenho!



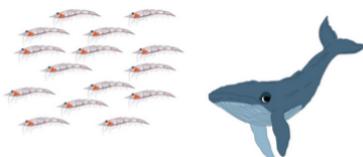
Labirinto

Ajude o Pablo a encontrar sua casinha, indo para o gelo.



Conte!

Conte e escreva por extenso quantos krills o Abrolhos vai comer!



15

Quinze

Gabaritos

Escreva

Complete com o nome dos animais marinhos abaixo:



PINGUIM



TARTARUGA



POLVO



CARANGUEJO

Circule

Encontre e circule os 6 animais que não são marinhos



Enigma!

Decifre o enigma abaixo.

C O N H E C E R



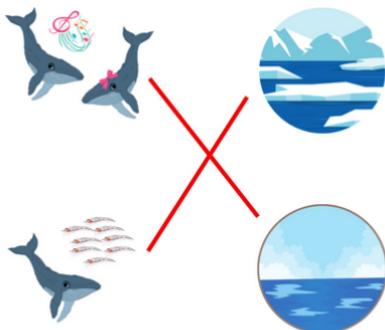
P A R A C U I D A R



o	A	f	K	q	i	v
g	B	g	L	r	w	
z	C	h	M	s	x	
u	D	i	N	t	y	
*	E	j	O	p	u	z

Ligue os objetos

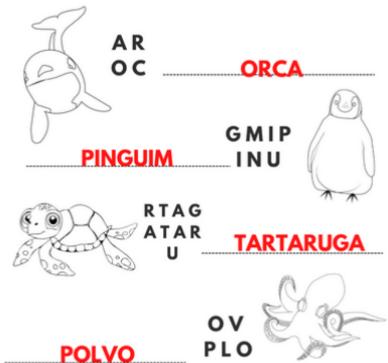
Ajude o Abrolhos a fazer sua migração ligando os itens corretamente!



Gabaritos

Escreva

Desembaralhe as letras e descubra os animais!
Depois, aproveite para pintar os desenhos.



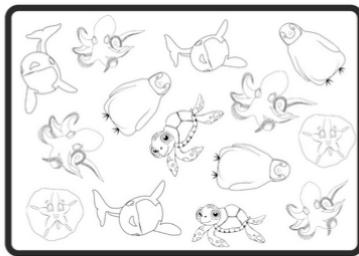
Circule

Alguns filhotes de tartaruga-marinha acabaram de nascer. Eles precisam chegar ao mar, porém tem vários obstáculos na praia. Ajude eles tirando tudo que atrapalha!



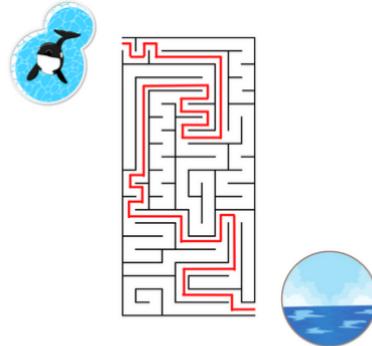
Conte!

Conte quantos animais iguais de cada espécie existe no quadro. Ah! E não se esqueça de colorir quando terminar!



Labirinto

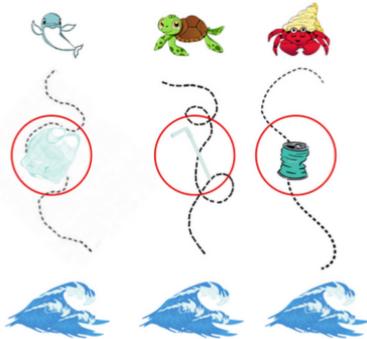
Ajude a Lolita a fugir do tanque e chegar na casinha dela, o oceano!



Gabaritos

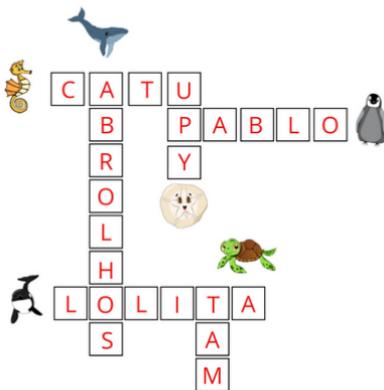
Circule

Ajude nossos amigos marinhos a chegarem no mar! Circule os lixos que fazem mal para eles.



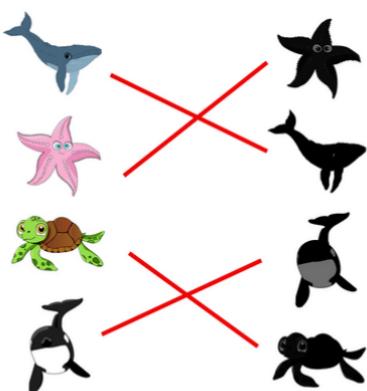
Cruzadinha

Complete a cruzadinha com o nome dos personagens da nossa turminha!



Jogo das sombras

Ligue o personagem à sua sombra!



Enigma!

Use a matemática para resolver o enigma!

$$\begin{array}{r} \text{Crab} + \text{Crab} = 10 \\ \text{Crab} + \text{Sea turtle} = 8 \\ \text{Sea turtle} + \text{Sea turtle} = 6 \end{array}$$

Gabaritos

Escreva!

Encontre o nome do personagem e escreva o número correspondente!

3 Acan



5 Tam



4 Tainã



2 Pablo



1 Lolita



Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um com seu nome e pinte!



UTÁ



CATU



YPU



LAGUNA



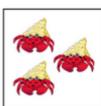
TAINÃ

Some!

Vamos somar?

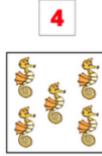


+



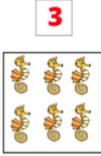
=

7



4

+



3

=

11

Escreva!

Escreva a espécie de tubarão que mais combina com cada item abaixo!



Tubarão-martelo



Tubarão-baleia



Tubarão-serra



Tubarão-tigre



Tubarão-elefante

Gabaritos

Circule

Ajude nossos amigos marinhos, circule o lixo para tirar do oceano!



Escreva!

Escreva a última letrinha que termina o nome de cada personagem e indique se é vogal ou consoante!



Jogo das sombras

Escolha a sombra correta!



Enigma!

Qual desses animais não é marinho?



Gabaritos

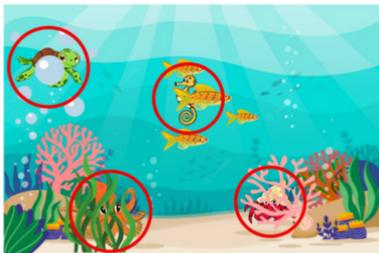
Escreva!

Adivinhe o animal marinho e escreva o nome!

-  +  **Estrela-do-mar**
-  +  **Aranha-do-mar**
-  +  **Peixe-Bolha**
-  +  **Caívalo-Marinho**
-  +  **Tubarão-Martelo**

Circule

Nossos amigos estão brincando de pique esconde, vamos encontrá-los?



Escreva!

Escreva a espécie de tartaruga-marinha que mais combina com cada item abaixo!

-  **Tartaruga-oliva**
-  **Tartaruga-de-pente**
-  **Tartaruga-verde**
-  **Tartaruga-de-couro**
-  **Tartaruga-cabeçuda**

Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um de acordo com o animal que eles são.



Gabaritos

Enigma!

Decifre o enigma abaixo.

$$\begin{array}{r} \text{B} \ \text{R} \ \text{I} \ \text{N} \ \text{C} \ \text{A} \ \text{N} \ \text{D} \ \text{O} \\ \text{A} \ \text{P} \ \text{R} \ \text{E} \ \text{N} \ \text{D} \ \text{E} \ \text{N} \ \text{D} \ \text{O} \\ \hline & \text{E} \\ & \star \end{array}$$



Some e subtraia

Vamos somar e subtrair?

$$\begin{array}{r} \star \star \star \\ - \star \star \\ \hline 1 \end{array}$$

3 2

$$\begin{array}{r} \star \star \star \\ + \star \star \\ \hline 5 \end{array}$$

3 2

Enigma!

Use a matemática para resolver o enigma!

$$\text{shark} + \text{shark} = 12$$

$$\text{shark} + \star \star \star = 8$$

$$\star \star \star + \star \star \star = 4$$

Escreva

Desembaralhe as letras e descubra os animais!
Depois, aproveite para pintar os desenhos.



GOLFINHO

BOLACHA

L H
A O
B C A



JUBARTE

TUBARÃO



Gabaritos

Some!

Vamos somar?

 +  = **2**

 +  = **5**
1 **1**
2 **3**

Escreva!

Encontre o nome do personagem e escreva o número correspondente!

4 Yan



2 Abrolhos



5 Ypu



1 Utá

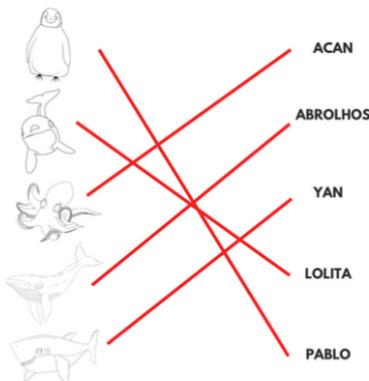


3 Laguna



Ligue os objetos

Agora que você já aprendeu os nomes dos personagens, ligue cada um com seu nome e pinte!



Escreva

Complete com o nome dos animais marinhos abaixo:





ACLE ACHE PALAURAS



120
CARTAS

CLASSIFICAÇÃO

6+

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.8702307112>

4 JOGADORES +



Ache Palavras

O Ache Palavras é um jogo didático desenvolvido pelo Projeto Brincando com NEBM do Núcleo de Estudos em Biologia Marinha (NEBM) da Universidade Federal de Lavras, para que crianças e adolescentes possam aprender de uma forma divertida e lúdica sobre o ecossistema marinho e os impactos sofridos por ele. Seu nome tem como intuito criticar a caça de animais marinhos e implementar ao jogo uma visão voltada à conversação.

O material é composto por tabuleiros semelhantes a caça-palavras convencionais e cartinhas com dicas correspondentes aos temas abordados pelo jogo: Vida Marinha e Conhecimentos Gerais. Diante desses temas, os jogadores aprenderão sobre o ambiente marinho, sua biodiversidade, curiosidades, impactos antrópicos e sua conservação.

Ele foi inspirado no jogo "Quem Sou Eu? Master®" da Toia Brinquedos®, no "Tarta Certo" do Projeto Iurukuá (UFRJ) com a NUPEM Editora, na dinâmica do programa de TV "Passa ou Repassa" exibido no Domingo Legal da SBT e, por fim, no "Caça-Palavras Reciclado" desenvolvido pela página de Instagram @pedagogaespecial. Para torná-lo acessível e sustentável, o Ache Palavras foi confeccionado a partir de materiais recicláveis e reutilizáveis, como tampinhas de garrafa PET.

O material pode ser aplicado em oficinas e feiras escolares, em salas de aula e em ambiente familiar. Além disso, pode ser jogado por, no mínimo, quatro jogadores e apresenta três faixas etárias (6-10, 11-15 e 16+) e duas vertentes de aplicação (online e presencial). Assim, o aprendizado proposto pelo jogo consegue alcançar mais crianças e adolescentes, principalmente do interior do país, e se adaptar à realidade pandêmica atual. Para sua aplicação, é necessário de 1 a 3 aplicadores.





Aplicação Presencial

Itens necessários

A vertente presencial do Ache Palavras conta com:

- 1 tabuleiro;
- 120 cartinhas com dicas (Anexos 1 e 2);
- 1 placar composto por 2 potes de sorvete de cores diferentes;
- Fichas de pontuação compostas por várias tampinhas de garrafa PET de duas cores diferentes;
- Bolinhas de biscuit de duas cores diferentes para marcação das palavras.



Figura 1: Itens necessários para a aplicação presencial (Fonte: Arquivo pessoal)





Aplicação Presencial

Tabuleiro e cartinhas

No tabuleiro, cada tampinha corresponde a uma sílaba de uma palavra, que pode estar na horizontal, vertical ou diagonal. Essas palavras correspondem às respostas das dicas presentes nas cartinhas sob posse da equipe aplicadora.

Essas cartinhas abordam dois grandes temas: Vida marinha, representado pela cor azul no canto superior direito da cartinha ou no verso da mesma, e Conhecimentos Gerais, representado pela cor laranja no canto superior direito da cartinha ou no verso da mesma.

As cartinhas também são subdivididas em três níveis de dificuldade diferentes de acordo com a faixa etária do grupo, sendo o nível fácil representado pela cor verde e correspondente à faixa etária de 6-10, o nível médio representado pela cor azul e correspondente à faixa etária de 11-15 e o nível difícil representado pela cor vermelha e correspondente a 16+.

Como em uma mesma aplicação podem ser utilizadas cartinhas de uma única cor ou mescladas, fica sob responsabilidade da equipe determinar quais níveis de dificuldade serão usados de acordo com a faixa etária dos jogadores.

É válido lembrar que é possível projetar o tabuleiro virtual ou confeccioná-lo para jogar de forma presencial.





Aplicação Presencial

Passo a passo para confecção

Tabuleiro

Imprimir as sílabas presentes no Anexo 9 e encaixá-las em diversas tampinhas de garrafa PET de cores diferentes. Por fim, colar essas tampinhas em papelão para formar o caça-palavras.

Cartinhas

Imprimir as cartinhas disponibilizadas nos Anexos 1 e 2, cortar e plastificar, caso necessário. Se os aplicadores preferirem, é possível deixar este arquivo baixado no celular e ler as cartinhas a partir do dispositivo.

Placar

Pegar dois potes de sorvete, preferencialmente de cores diferentes. Caso os aplicadores não tenham potes de cores diferentes, é possível pintar duas faixas coloridas em uma folha A4, recortar e colar nos potes disponíveis.

Fichas de pontuação

Selecionar tampinhas de garrafa PET de duas cores diferentes (uma para cada ponto), imprimir o Anexo 8, cortar e encaixar dentro das tampinhas. Se os aplicadores preferirem, é possível usar caneta permanente para escrever +1 e +2 na superfície das tampinhas ao invés de imprimir.

Marcadores da palavra

Fazer bolinhas de biscoito de duas cores diferentes, uma para cada equipe.





Aplicação Presencial

Equipe de aplicadores

Oficinas e feiras escolares

A aplicação deve ser composta por, no mínimo, três pessoas: uma responsável por contextualizar os jogadores quanto às temáticas do jogo, ler as dicas e conferir as respostas no gabarito (Anexo 3); outra por contabilizar os pontos por meio do placar e a última por anotar percepções quanto ao desempenho e envolvimento das crianças com o jogo.

Sala de aula

As mesmas orientações fornecidas acima para aplicações em oficinas e feiras escolares se aplicam para a sala de aula. Ainda é possível que o professor faça sozinho ou com o auxílio de um voluntário. Assim, caberá ao profissional decidir qual será a melhor maneira de dividir as funções de contextualização dos temas, leitura das dicas, averiguação das respostas no gabarito (Anexo 3) e contabilização dos pontos. A parte de anotar percepções fica à escolha do professor porque isso irá depender se o jogo será utilizado com fins avaliativos.

Ambiente familiar

No caso do ambiente familiar, as opções mais práticas são projetar os tabuleiros online (descritos a seguir) em uma televisão ou imprimi-los em folha A4 e utilizá-los como se fossem tabuleiros de jogos tradicionais. É necessário também apenas que uma pessoa fique responsável por mostrar os vídeos (descritos a seguir), ler as dicas, conferir as respostas no gabarito (Anexo 3) e contabilizar os pontos.





Aplicação Presencial

Contextualização

Como mencionado, a aplicação presencial conta com um único tabuleiro que aborda dois temas principais: Vida Marinha e Conhecimentos Gerais. A equipe aplicadora pode optar por misturar as cartinhas de ambos os temas ou escolher um dos temas para aplicar. Independente da escolha, é essencial que a equipe contextualize os jogadores quanto ao(s) tema(s) selecionado(s) antes de iniciar a dinâmica do jogo. Essa contextualização pode ser feita de duas formas. A primeira delas consiste em a própria equipe fornecer informações para os participantes sobre a(s) temática(s). A segunda é utilizar os vídeos gravados pelas autoras do Ache Palavras, que estão disponíveis nos links abaixo:

Ache Palavras - Conhecimentos gerais

<https://www.youtube.com/watch?v=LGbY7yZsAfw&t=263s>

Ache Palavras - Vida Marinha

<https://www.youtube.com/watch?v=coiE3IR-ud0>

Ache Palavras - Conhecimentos gerais - Versão Infantil

<https://www.youtube.com/watch?v=G-CBMevyViU>

Ache Palavras - Vida Marinha - Versão Infantil

<https://www.youtube.com/watch?v=9ITGVP8P12I&t=2s>





Aplicação Presencial

Dinâmica

Primeira etapa

Separar a sala em duas equipes: vermelha e azul. Em seguida, solicitar que as equipes escolham um representante, que irá variar a cada rodada. Por fim, pegar uma cartinha e direcionar a dica aos representantes. Quem levantar a mão primeiro tem direito a responder e levar um ponto, em caso de acerto.

Segunda etapa

Solicitar para que todos os membros das duas equipes procurem a palavra correspondente à resposta certa no tabuleiro. Quem achar primeiro, deve colocar as bolinhas da cor da sua equipe na palavra correta. Caso a pessoa seja da mesma equipe que acertou a dica na primeira etapa, a equipe ganha mais dois pontos. Totalizando, assim, três pontos (um ponto da primeira etapa mais dois da segunda). Caso a pessoa não seja da mesma equipe que acertou a dica na primeira etapa, a equipe ganha um ponto. Totalizando, assim, apenas um ponto (um ponto da segunda etapa).

Contabilização dos pontos

Cada equipe possuirá um pote correspondente à sua cor. À medida que as dicas forem sendo acertadas e as palavras encontradas, fichas de um ponto (tampinhas vermelhas) e dois pontos (tampinhas amarelas) serão depositadas nesses recipientes. Ao final, serão contabilizadas as fichas de cada equipe e vence quem acumular mais pontos.





Aplicação Online

Resumo

A vertente online do Ache Palavras é bastante semelhante à vertente presencial. Ela pode ser aplicada principalmente em feiras escolares e aulas online. Quanto a contextualização, confecção dos itens a serem utilizados e a equipe, as orientações são as mesmas mencionadas na aplicação presencial. Essa vertente deve ser realizada em plataformas de reuniões virtuais e conta com:

- 2 tabuleiros online, um para cada tema: Vida Marinha (Anexo 4) e Conhecimentos Gerais (Anexo 5);
- 120 cartinhas com dicas (Anexos 1 e 2);
- 1 placar composto por 2 potes de sorvete de cores diferentes;
- Fichas de pontuação compostas por várias tampinhas de garrafa PET de duas cores diferentes.



Figura 2: Itens necessários para a aplicação online (Fonte: Arquivo pessoal)





Aplicação Online

Dinâmica

Para a aplicação remota, o tabuleiro presencial foi dividido de acordo com dois principais temas: Vida Marinha e Conhecimentos Gerais. Além disso, foram acrescentadas coordenadas (semelhantes ao jogo batalha naval) ao caça-palavras para facilitar a comunicação entre crianças e membros do projeto na hora de conferir se a resposta está certa. Assim, é preciso que se determine previamente qual tabuleiro será utilizado pensando na temática da oficina. A partir disso, o tabuleiro escolhido será exposto em forma de slide. As palavras presentes nesse caça-palavras correspondem às dicas/perguntas presentes em cartinhas retangulares sob posse dos membros do projeto, podendo ser impressas ou lidas pelo celular. Essas cartinhas são divididas nos mesmos grandes temas dos tabuleiros: Vida Marinha, representado pela cor azul no canto superior direito da cartinha ou no verso da mesma, e Conhecimentos Gerais, representado pela cor laranja no canto superior direito da cartinha ou no verso da mesma. O jogo é composto por rodadas divididas em duas etapas.

Primeira etapa

Na primeira etapa, a sala será dividida em duas equipes: vermelha e azul. Com o slide exposto e um representante de cada equipe escolhido, o membro da equipe responsável por coordenar o jogo irá tirar uma carta-pergunta/dica do monte. Nesse momento, a pergunta/dica será direcionada aos representantes. Quem levantar a mão primeiro terá direito a responder e levar 1 ponto em caso de acerto.





Aplicação Online

Dinâmica

Segunda etapa

Toda a sala poderá procurar a palavra correspondente à resposta certa no tabuleiro projetado. Quem achar primeiro, deve informar a coordenada da primeira sílaba da palavra e o sentido em que o resto dela se encontra (para cima, para baixo, direita, esquerda, diagonal, etc.). Caso a pessoa seja da mesma equipe que acertou a dica na primeira etapa, a equipe ganha mais dois pontos. Totalizando, assim, três pontos (um ponto da primeira etapa mais dois da segunda). Caso a pessoa não seja da mesma equipe que acertou a dica na primeira etapa, a equipe ganha um ponto. Totalizando, assim, apenas um ponto (um ponto da segunda etapa). Já que não há possibilidade de colocar as bolinhas de biscuit sobre a palavra que a equipe encontrou, o membro do projeto que estiver projetando o slide deve riscar a palavra com a caneta do PowerPoint de acordo com a cor da equipe.

Contabilização dos pontos

Cada equipe possuirá um pote correspondente à sua cor. À medida que as dicas forem sendo acertadas e as palavras encontradas, fichas de um ponto (tampinhas vermelhas) e dois pontos (tampinhas amarelas) serão depositadas nesses recipientes. Para isso, um dos membros do projeto deve ligar a câmera do seu celular e mirar para sua mesa/escrivaninha onde os potes estarão posicionados. Ao final, serão contabilizadas as fichas de cada equipe e vencerá quem acumular mais pontos.



Anexo 1 - Frente das cartinhas

Sou **parente dos tubarões**.
Sofro com a **pesca** e o **consumo da minha carne**. No filme Procurando Nemo, era o **professor** dos peixinhos. Eu buscava eles em casa e os levava em costas até a escola, cantando músicas pelo caminho.

- a) Rata
- b) Baleia
- c) Tartaruga



1

Sou um **mamífero marinho bem grande**. Quando vou comer, abro minha boca e pego tudo que tem na minha frente. Tenho uma **garganta estreita** e só consigo engolir **animais pequenos**. Sem querer, já abocanhei pessoas que passavam de caiaque no **meio da minha refeição**. Eu **sotô** elas, mas perdi o meu banquete.

- a) Golfinho
- b) Baleia
- c) Tubarão



2

Sou um animal marinho que vive **dentro d'água**. Também posso ser visto na **area da praia**. Muitos me pegam na mão, mas não gosto que me toquem porque fico com medo e incomodado. Tenho **chicos pontas**. No desenrolado, Bob Espónia, sou o **melhor amigo** do Bob.

- a) Pála
- b) Baleia
- c) Tartaruga



3

Fico **sobrevoando o mar**, esperando algum peixinho pular para fora d'água para me alimentar. Sou **ágil** e tenho **batos grandes e fortes** para cagar. Com a pandemia, o número de banhistas e barcos na praia diminuiu e com o silêncio me senti tranquila para descansar sobre a água e até mesmo na areia.

- a) Aves marinhas
- b) Patos selvagens
- c) Aves terrestres



4

Muitos acham que somos peixes enormes, mas somos de um **grupo muito diferente**. Não respiramos debaixo d'água porque **respiramos ar**. Nossos filhotes se desenvolvem dentro de suas mamães e depois bebem bastante **leite** para crescerem fortes.

- a) Peixes
- b) Mamíferos marinhos
- c) Répteis



5

Sou um **grupo de animais aquáticos**. Posso ou não ter ossos. Costumo andar em grupos, grupos, chamados **cardumes**. Sofro bastante com a pesca. Alguns me temem **aquários**, mas **não** devo ficar fora da natureza.

- a) Camarões
- b) Caranguejos
- c) Peixes



6

Sou um peixe com um **formato diferente** dos outros mais conhecidos. Tenho uma **cauda** que uso para **me segurar**. Nos outros animais quem tem os filhotes são as mamães, mas no meu caso são os **papais**.

- a) Cavalo marinho
- b) Rémera
- c) Peixe-gosta



7

Sou um répil marinho que sofre com várias ações antropicas e que está em **risco de extinção**. Meus projetos pelo Brasil me ajudam e um deles é o **TAMAR**. Tenho uma armadura bem forte para me proteger, que se chama **casco**.

- a) Serpente
- b) Tartaruga
- c) Crocodilo



8

10

Sou uma **espécie de golfinho** que tem o bico longo e fino. Tenho esse nome porque dou várias **piruetas** quando salto, **rodando** várias vezes envolta do meu corpo.

- Golfinho rotador
- Boto
- Toninha



9

Sou um animal marinho **muito confundido** com **sacolinhas plásticas** por tartarugas. Sou **gatilhosa**. No desenho 'Bob Esponja', elle adora me cazar. Alguns dizem que eu **queimo**, mas na verdade eu só estou me defendendo.

- Coral
- Espuma-domar
- Águaviva



12

Sou um animal com formato **redondo e cheio de espinhos venenosos**. Usei elas para me defender de algum perigo. Vou em rochas, em bodo e no fundo do mar. Me alimento de **pequenos animais e plantas marinhas**.

- Babá do mar
- Estrela do mar
- Ouriço do mar



11

Somos animais marinhos **muito carismáticos e sociáveis** com **humanos**. Somos parentes das **baleias**. Somos considerados **inteligentes**. Muitas pessoas tem vontade de **nadar com a gente**. Sofro bastante com o **turismo**.

- Baleias
- Golfinhos
- Focas



14

Sou um **molusco**. Tenho uma **concha** para me proteger. Às vezes, alguns intrusos conseguem passar por essa armadura e **produzir pérolas** na tentativa de me defender. Sou alimento de tartarugas e alguns humanos me comem com limão e sal.

- Lula
- Ostra
- Polo



13

Sou um **grupo de animais que se alimenta de outros animais**. Ataco **minhas presas** e uso de estratégias para caçá-las. Um animal que faz parte desse grupo é o **tubarão**.

- Predador
- Presa
- Decompositor



16

Sou **parente dos caranguejos**. Muitos não sabem dizer quem é quem. Uma diferença entre nós está no meu **último par de pernas**, que parece uma **nadadeira**. Alguns me comem em um aperitivo chamado casquinha de _____.

- Caranguejo
- Camarão
- Siri



15

Sou **parente dos siri**. Muitos não sabem dizer quem é quem. Uma diferença entre nós está no meu **último par de pernas**, que parece uma **nadadeira**. Alguns me comem em um aperitivo chamado casquinha de _____.

- Caranguejo
- Camarão
- Siri



25

Sou uma **espécie de tartaruga** encontrada no Brasil. Meu nome tem um objeto muito usado para tirar **os cabelos**, por isso já fui muito cogitada e meu **casco** já é usado para fazer esse objeto. Sou **marrom com manchas amarelas** e minha **barriga** possui uma coloração de amarelo mais claro.

- Tartaruga-verde
- Tartaruga-de-pente
- Tartaruga-cabeçuda

25

Sou um animal marinho **bem lento**. Vivo no fundo do mar e me pareço muito com um **alimento usado em saladas**. **Ajudo a purificar** os oceanos e a **diminuir** os efeitos da **acidez**. Estou em perigo porque muitos me pegam para usar na **culinária**.

- Peixinho-dormir
- Anemona-dos-mares
- Coral

26

Sou muito encontrada em praias, mas poucos sabem que sou um animal. Por ser **achata**, muitos me jogam como se brincassem com discos. Outros me **quebram** para ver uma "restrinha" que dizem ter dentro de mim, sendo que isso são os meus **dentinhas**.

- Estrela-dos-mares
- Ouriço-dos-mares
- Balão-dos-mares

26

Sou uma **parte do corpo** de peixes e outros animais aquáticos que é usada para **respirar** **debaixo d'água**. Posso ser chamada de **guelra**.

- Orifício respiratório
- Espiráculo
- Brânquias

27

Sou um animal marinho **muito temido**. Em filmes, sempre toca **uma música de suspense** quando chego perto de alguém. Muitos temem me atacar, mas o risco de eu atacar é **muito pequeno**. Muitas crianças podem lembrar de mim pela música **Baby Shark**.

- Kraken
- Tubarão
- Ora

27

Sou um animal pequeno que **parece um camarão**. Sou o principal alimento das **baleias**. Ajudo a retirar CO₂ da atmosfera e levar para o fundo dos oceanos. Sou com **microplástico**, aquaplenismo e sobre pesca. Moro na **Antártica** e já apareci no filme **Happy Feet**.

- Krill
- Camarão
- Cligostom

28

Sou um animal marinho **muito temido**. Em filmes, sempre toca **uma música de suspense** quando chego perto de alguém. Muitos temem me atacar, mas o risco de eu atacar é **muito pequeno**. Muitas crianças podem lembrar de mim pela música **Baby Shark**.

- Jubarte
- Baleia-franca
- Baleia-minkle

28

Estamos na boca de **baleias** verdes, como as jubartes. Ficamos no **lugar de seus dentes**. Podemos ser chamados de **barbatanas**. Somos muito parecidos com escorpios. Formamos uma coroa que ajuda a pegar animais **bem pequenos**, como o krill.

- Dentes
- Páculo
- Cerda

29

Sou uma **baleia** muito conhecida pelo meu **canto**. Visto o Brasil todo ano. Alguns me chamam de coruña. Tenho nadadeiras peitorais **grandes**. Adoro fazer **acrobacias** na água e, quando salto, consigo tirar **quase todo** meu corpo da água.

- Baleia-franca
- Baleia-minkle

29

30

Sou uma **parte do corpo** dos animais marinhos usada para **hacer**. Se eles fossem seres humanos eu seria seu **braços e pernas**. Muitos me chamam de barbatana, mas meu nome é _____.

- a) Cauda
- b) Pata
- c) Nadadeira



Sou um animal marinho do **grupo dos golfinhos**. Sou grande, preta e branca. Muitos me chamam de **baleia assassina**, mas isso **não é legal**. Em parques aquáticos, costumo fazer shows, mas para chegar lá fui separada da minha família e **não** me sinto feliz fora do mar.

- a) Orca
- b) Baleia
- c) Golfinhinho-do-sul



Sou um animal marinho do **grupo de uma tartaruga**. Sou uma união da coluna e das costelas dela. Sou **dura** e sinto como **proteção**. Seu **plântano** fica colado no meu teto pelo lado de dentro. Minha parte de fora é cheia de **placas**.

- a) Casco
- b) Pástraro
- c) Carapaca



Sou uma **parte do corpo** de uma **tartaruga** que se parece com uma **armadura**. Em diversos desenhos, esses animais aparecem se escondendo por completo dentro de mim ou me abandonando, mas na vida real isso **não** seria possível.

- a) Carapaca
- b) Pástraro
- c) Plastrão



Sou um **grupo** de animais que engolem os sítis, caranguejos e lagostas. As espécies de meu grupo possuem **dois pares de antenas na cabeça e carapaca dura**.

- a) Cefáceos
- b) crustáceos
- c) insetos



Sou a **parte de baixo do casco** de uma tartaruga. Sou cheio de **placas**. Cubro sua **barriga** e sirvo como **proteção** para essa região. Só **o primeiro** que a carapaca.

- a) Plastrão
- b) Carapaca
- c) Casco



Sou o **maior animal** que já viveu na Terra. Sou um **mamífero marinho**. Já fui muito **caçada** antigamente. No meu nome popular tem uma **cor** que descreve bem o meu **vivo**. Sou tão grande que **não** tenho predadores naturais. Só orcas e seres humanos podem ser **perigosos** para mim.

- a) Tubarão baleia
- b) Baleia azul
- c) Dinossauro



Somos de um **grupo** de animais **muito diversos**. Podemos estar no jardim da sua casa, como acontece com o **caracol**, ou no mar, como no caso do **povo**. Somos **molas**, **gelatinosos** e geralmente possuímos **conchas protetoras**, como vemos nas ostras.

- a) Cnidários
- b) Moluscos
- c) Anelídeos



41

Sou uma **alga**. Costumo descer a pele das baleias **amarelando** quando elas estão na **Antártica**. Isto acontece por causa do meu **pigmento** e também porque a pele das **não renova tanto** por causa do **frio**. Aí eu cresço lá e desço a pele das baleias.

- Diptofagídeos
- Eugenias
- Diatomáceas



42

Sou uma **grande ave marinha** preta e branca, com um grande bico alaranjado. Meu corpo é adaptado à vida no mar e **fico sob as águas**, me alimentando de peixes, crustáceos e polvos. Meu nome irma com "feoz" e existe até um projeto que ajuda na minha conservação.

- Albatroz
- Gaviota
- Pinguim



43

Sou uma espécie de **baleia** encontrada em algumas épocas do ano no **Sul do Brasil**. Tenho **calostro** na cabeça, sou **robusta**, forte e nadou lentamente perto do litoral. A segunda parte do meu nome também é uma maneira de falar que uma pessoa é **verdadeira**.

- Baleia jubarte
- Baleia franca
- Baleia-fim



44

Sou um animal marinho **muito sensível**. Pareço um **tatu bem areia** da praia onde as ondas quebram. Sou **filtrador** e negro bastante com **pequenos pedaços de liso** e quando me pegan na mão.

- Balanchedor
- Siri
- Tatuí



45

Sou um animal marinho **muito comum** em coisas rochosas. Costumo também **guardar na pele** **calostro** e no **casco** de navios. Não me mexo, entendo pego carona com as baleias enquanto retro sujeiras. Sou **filtradora** e sou muito importante para **limpar a água**.

- Caca
- Pitô de baleia
- Diatomáceas



46

Sou um **caranguejo** que usa **conchas** para se proteger. Quando as pessoas levam conchas para casa, acabo pegando **lixos** para usar no lugar delas, mas isso não deveria acontecer porque **não se deve tirar conchas nem jogar lixos** nas praias.

- Alça
- Birmâo
- Maria-farrinha



47

Sou um animal **mamífero**, de corpo alongado e pernas curtas. Pessoas vivem no ambiente **áquatico** e no **terrestre**. Minhas cores são entre o **marrom** claro e escuro. Sou muito **foco**, por isso estou sendo muito **comercializado** e **ilegalmente** tratada como **pet**, um dos monstros pelo qual entro para lista de animais **em extinção**. Já apareceu no filme Procurando Dory.

- Furão
- Auraria
- Lontra



48

Sou um animal **bem pesado** e **reconhecido** pelas minhas **grandes presas e bigodes**. Me alimento do estrela-dorador. No desenho do Pica Pau sou um dos personagens que sempre cai nos artes do passo, **apesar da marota achar que sou um leão marinho**.

- Morsa
- Leão-marinho
- Elefante-marinho



50

Sou uma espécie de coral **invasor**. Vim do Oceano Pacífico muito provavelmente no **cassos** de navios e acidentalmente trouxe grandes áreas no Oceano Atlântico. Me reproduzo **muito rápido** e coloco em **risco** várias espécies brasileiras. Por isso, venho sendo **removido** da costa brasileira aos poucos.

- Espuma-do-mar
- Almeirona
- Corais

49

Sou uma espécie de peixe **invasor** que tem o **rei da serra** em uma parte do meu nome. Muitos me colocam em águas por conta da minha apariência com **cores e estampas** tão exuberantes. Fui encontrado na praia de Fernando de Noronha e posso ser uma **ameaça ao equilíbrio** desse ecossistema porque não sou dali.

- Al-léo-mambo
- Al-páxeado
- Quando-do-mar
- Invasores
- Exóticos
- Strangeros

52

Sou um animal que possui **olho** **braços** com **ventosas**. Sóto **tinta**. Tenho corpo **mole** e pareço ter uma **cabeca bem grande**, mas na verdade essa **região** é **tudo meu corpo**. Sou um personagem do desenho Bob Espião, porém todos acreditam que sou uma **lua**.

- Argonauta
- Polo
- Lua
- Lula

51

Somos animais que **vivem de outros lugares**, muitas vezes embalado de **mãos** e nos adaptamos ao novo ambiente. **Não temos predadores** nesse mundo local que **invadimos**, causando na maior parte das vezes um **desequilíbrio**.

- Invasores
- Exóticos
- Strangeros

54

Não sou um animal só. Sou uma **colônia** de animais flutuantes. Meu nome é por conta do meu formato ser parecido ao da Ávare, Cabral para chegar ao Brasil. Sou **muito perigosa**, então tome cuidado.

- Caravela
- Agaveira
- Gelado-do-mar

53

Sou um **molusco alongado** e que possui **dois tentáculos e oito braços**. Sóto **tinta** para me defender de predadores. Apareço no nome de um personagem muito **chato e ranzinza** do desenho do Bob Espião, mas na verdade ele é um **póvo**.

- Polo
- Argonauta
- Lua

56

Quantas espécies de **baleias** visitam o **Brasil**?

- Oito
- Duas
- Seis

55

Quantas espécies de **tartarugas marinhas** existem no **Brasil**?

- Três
- Cinco
- Quatro

58

Sou muito encontrada em praias e geralmente sou levada para casa por algumas crianças ou usada para fazer artesanato. O que poucos sabem é que não devo ser tirada do local onde sou encontrada, porque sou muito importante para ele.

- Concha
- Pedra
- Areia



57

Sou um material muito utilizado no dia-a-dia. Muitos brinquedos e embalagens são feitos de mim. Quando chego aos escorregas, demoro para me descompor, podendo me desfazer em pequenos pedaços e ser engolido por vários animais marinhos.

- Váro
- Papel
- Plástico



60

Sou usada para carregar as compras do supermercado e também nas lixeiras da cozinha e banheiro. Se jogada no lugar errado, posso chegar aos oceanos e ser comida por tartarugas que me confundem com águas-vivas.

- Cestinha de supermercado
- Carriço de supermercado
- Sacolinha plástica



59

Sou usado para fazer funcionar carros e barcos. Quando em barcos, posso atrapalhar a comunicação de baleias e golfinhos, se estiver ligado, pois sou muito barulhento.

- Escapamento
- Motor
- Helice



62

Somos um corpo d'água que passa no meio de várias cidades. Carragamos lixo do interior do continente até o litoral, fazendo de nós grandes contribuintes para a poluição plástica.

- Lagos
- Rios
- Lagunas



61

Sou uma prática que existe há muito tempo. Sou utilizada até hoje para pegar peixes. Às vezes, as minhas redes podem acabar se perdendo no oceano e pegando outros animais por acidente.

- Pesca
- Casa
- Navegação



64

Sou uma cor usada na livraria de descarte de plástico. Sou uma cor primária. Sou usada para representar o amor em corações.

- Azul
- Amarelo
- Vermelho



63

Sou um aperitivo muito comum em praias. Sou vendido em porções. O que poucos sabem é que sou feito de carne de tubarões e raias, colocando muitos em risco de extinção.

- Cacão
- Porquinho
- Camarão



Sou uma **cor** usada na lixeira de descarte de **papel**. Sou uma cor **primária**. Sou a cor do **céu** e dos **oceânos**.

- Amarelo
- Azul
- Vermelho



Sou uma **cor** usada na lixeira de descarte de **vídeo**. Sou uma **mistura de azul e amarelo**. Sou muito vista em folhas de **plantas**.

- Verde
- Marron
- Laranja



Sou muito importante para o **crescimento**. Entro pela **boca** e preciso ser **masticado antes de engolir**. Quando sobram **restos**, sou jogada na **lixeira marron de orgânicos** ou **numa composteira**.

- Comida
- Bebida
- Af



Sou um **lixo** descartado na **lixeira de cor amarela**. Sou muito utilizado em **latas de refrigerante**. Meus **lacre**s podem ajudar na compra de **cadeiras de rodas**.

- Vídeo
- Plástico
- Metal



Sou um **local** muito visitado durante as **férias de verão**. Muitas crianças costumam fazer **castelinhos de areia** em mim. Sou muito **bonita**, mas posso ficar bem **suja** por causa de **lixos** deixados por turistas.

- Montanha
- Cachoeira
- Praia



Somos onde as pessoas **jogam** **seus lixos** **fora**. Em praças e escolas, cada material tem uma **cor diferente**. Em casa, sou **três, mais simples**: **mais** **simples**, **orgânico**, material reciclável e material reciclável.

- Vasos
- Blísteros
- Potes



Sou um **apetrecho** usado por **pescadores** para **pegar peixes**. Sou feita por **varas** **linhas** **amaradas** umas nas outras. Às vezes, posso pegar **outros animais**, como **tartarugas**. Quando sou abandonada no mar, vários animais podem se prender em mim e morrerem.

- Azul
- Rede de pesca
- Vara de pesca



Sou feito de **água salgada**. Na praia, muitos banhistas me usam para **mergulhar** e se **refrescar**. Sou de **casa** para **águas especiais** e sou fundamental para a **manutenção** da **vida** na Terra.

- Mar
- Oceano
- Mar profundo



Sou um meio de transporte muito usado para levar mercadorias através de mares e oceanos. Acabo poluindo a água quando solto coisas nela. Pessoas machucar ou matar baleias caso eu bata nelas enquanto passo por águas costeiras.



Sou muito usado por baleias e golfinhos para se comunicar. Vejo melhor na água do que no ar. Quando motores e sons estão funcionando, atrapalho a comunicação desses animais. Não posso ser visto, mas sim ouvido.



Sou o continente mais frio do mundo. Fico no Sul. Em mim vivem vários animais, como pinguins, baleias, focas, leões marinhos, etc. Sou usado apenas por dentistas e turistas. Não sou de nenhum país. Sofro bastante com o aquecimento global.



Sou um dos lugares mais frios do planeta, mas não sou um continente. Fico ao Norte. Um animal que vive em mim é o urso polar. Alguns países têm territórios em mim. Sofro bastante com ações antrópicas.



Sou usada em casas para fazer vários objetos funcionarem. Posso ser feita de vários outros jeitos. Um exemplo é usando placas solares. Preciso ser economizada e é por isso que não devemos esquecer as luzes ligadas.



Sou usada em casas para fazer vários objetos funcionarem. Posso ser feita de vários outros jeitos. Um exemplo é usando placas solares. Preciso ser economizada e é por isso que não devemos esquecer as luzes ligadas.



Sou muito usado por humanos para se proteger do sol enquanto estão na praia. Posso ser em spray ou creme. Quando chego nos oceanos, posso contaminar a água e agredir os ecossistemas. Uma forma de evitar isso é me trocar por roupa de proteção.



Durante a noite estou sempre no céu. Nem sempre estou cheia porque temos várias fases. Oriento muitos animais marinhos, marinhos. No filme 'Meu Malvado Favorito', o Gru queria muito me roubar.



Sou muito usado por humanos para se proteger do sol enquanto estão na praia. Posso ser em spray ou creme. Quando chego nos oceanos, posso contaminar a água e agredir os ecossistemas. Uma forma de evitar isso é me trocar por roupa de proteção.



Durante o dia estou sempre no céu. Para se proteger dos meus raios, muitos usam protetor todos os dias, principalmente em praias e piscinas. Sou muito importante para seu alimento e liberarem o oxigênio que respiramos.



Sou muito usado por humanos para se proteger do sol enquanto estão na praia. Posso ser em spray ou creme. Quando chego nos oceanos, posso contaminar a água e agredir os ecossistemas. Uma forma de evitar isso é me trocar por roupa de proteção.



82

82

Sou uma **substância preta** usada por **polvos e tulas** para se **defender** de seus predadores. **Paredes e quadros** são pintados por um **produto** que tem o **mesmo nome** que eu.

Sou uma **substância preta** usada por **polvos e tulas** para se **defender** de seus predadores. **Paredes e quadros** são pintados por um **produto** que tem o **mesmo nome** que eu.

a) Tinta
b) Óleo
c) Petróleo

83

83

Sou uma **cor** muito comum em **roupas de médicos e dentistas**. Existe um **tubarão** que me tem em seu **nome**. Muitos **filmes** mostram ele **agressivo** e atacando turistas, mas na verdade a chance de isso acontecer é muito **baixa**.

Sou um **núcleo** de estudos da **Universidade Federal de Lavras (UFLA)** que estuda **animais marinhos** e promove **feiras de educação ambiental** para falar dos problemas dos **oceânos**. Meu **objetivo** é **aproximar** Minas do **mar**.

a) Nebea
b) Nermus
c) NEMAR

84

84

Sou uma **prática** muito utilizada para **limpar terrenos e fazer mais pastos**. Estou relacionada ao **fogo**. **Amendo** (árvore) animais terrestres e aquáticos. Em 2020, o **Pantanal** sofreu muito comigo. Sou muito comum em tempo de **seca**.

Sou uma **prática** muito utilizada para **limpar terrenos e fazer mais pastos**. Estou relacionada ao **fogo**. **Amendo** (árvore) animais terrestres e aquáticos. Em 2020, o **Pantanal** sofreu muito comigo. Sou muito comum em tempo de **seca**.

a) Capinagem
b) Desmatamento
c) Queimada

85

85

Sou uma **cor** muito comum em **roupas de médicos e dentistas**. Existe um **tubarão** que me tem em seu **nome**. Muitos **filmes** mostram ele **agressivo** e atacando turistas, mas na verdade a chance de isso acontecer é muito **baixa**.

Sou um **núcleo** de estudos da **Universidade Federal de Lavras (UFLA)** que estuda **animais marinhos** e promove **feiras de educação ambiental** para falar dos problemas dos **oceânos**. Meu **objetivo** é **aproximar** Minas do **mar**.

a) Nebea
b) Nermus
c) NEMAR

86

86

Sou uma **ciência** que estuda **principalmente os oceanos**. Posso **estudar outros ambientes aquáticos**, como os rios, mares, lagoas. através das minhas **pesquisas** podemos saber mais sobre os oceanos, o que estão **sufrendo e como preservá-los**.

Sou o local onde os **peixinhos** são colocados quando os **compramos**, mas o lugar deles, mesmo é na **oceania**. Sou muito usado para **decorar** casas e restaurantes. No filme **Procurando Nemo**, o Nemo até tentou **fugir** de mim para voltar para sua casa.

a) Saquinho
b) Tanque
c) Aquário

87

87

Sou uma **ciência** que estuda **principalmente os oceanos**. Posso **estudar outros ambientes aquáticos**, como os rios, mares, lagoas. através das minhas **pesquisas** podemos saber mais sobre os oceanos, o que estão **sufrendo e como preservá-los**.

Sou o local onde os **peixinhos** são colocados quando os **compramos**, mas o lugar deles, mesmo é na **oceania**. Sou muito usado para **decorar** casas e restaurantes. No filme **Procurando Nemo**, o Nemo até tentou **fugir** de mim para voltar para sua casa.

a) Saquinho
b) Tanque
c) Aquário

88

88

Sou usado para **tomar refrigerante e sucos** em **lanchonetes e restaurantes**. Fui considerado o **inimigo** das **tartarugas** quando entrei em seu nariz. Fui **proibido** de se distribuir em alguns **comércios** e ganhei outras versões, como **inox** e **papel**.

Sou um **projeto** que ajuda as **tartarugas marinhos** ameaçadas de extinção no Brasil. Ajudamos os **filhotes** a chegarem ao **mar**. Alguns pessoas quando vem me visitar, tiram fotos saindo de um oco, como a **tartaruga** do nosso **logo**.

a) Canudo
b) Copo descartável
c) Garrafinha plástica

89

89

Sou usado para **tomar refrigerante e sucos** em **lanchonetes e restaurantes**. Fui considerado o **inimigo** das **tartarugas** quando entrei em seu nariz. Fui **proibido** de se distribuir em alguns **comércios** e ganhei outras versões, como **inox** e **papel**.

Sou um **projeto** que ajuda as **tartarugas marinhos** ameaçadas de extinção no Brasil. Ajudamos os **filhotes** a chegarem ao **mar**. Alguns pessoas quando vem me visitar, tiram fotos saindo de um oco, como a **tartaruga** do nosso **logo**.

a) Canudo
b) Copo descartável
c) Garrafinha plástica

91

No filme Procurando Dory, foi usada pela **bebê Bailey** Dory a adiar o caminhar que levava seus amigos. Na vida real, sou um **son** usado por alguns animais, como os **golfinhos**, para se situar no ambiente e localizar alimentos.

a) Biocalculação
b) Comunicação
c) Visão



90

Muitos dizem que a Amazônia é o "pulmão" do mundo, mas na verdade somos nós. Nossos alvos produzem a maior parte do oxigênio que respiramos. Somos chamados de **Indúcio, Pacífico e Atlântico**. Sou casa para vários animais, desde muito grandes a muito pequenos.

a) Mares
b) Manguezais
c) Oceanos



93

Sou uma prática muito comum durante as férias. Sou feita para descanzar e **conhecer novos lugares e culturas**. O problema é que os **navios** e os **visitantes** acabam poluindo o meio ambiente, me tornando uma **ameaça**, principalmente para as **praias**.

a) Ir ao parque
b) Visitar parques
c) Turismo



95

Sou um material **vindo de metalúrgicas**. Sou usado em indústrias de têxtil e plástico PVC. Algumas empresas ainda **jogam** meus **detetos** nos rios ou no mar, mas isso é um **crime**. Posso ser ingerido pelos animais marinhos, causando **grandes danos**.

a) Meio-pescado
b) Lixo metálico
c) Tubos



97

Sou cada vez mais necessária para o meio ambiente e muitos não sabem a diferença entre mim e a preservação. Sou uma forma de **proteger a natureza** que não deixa os humanos meterem nela, para que ela **continue do jeito que sempre foi**.

a) Preservação
b) Conservação
c) Mitigação



92

Sou um problema muito comum no ambiente marinho. **Ameaço** vários animais e aconteço quando humanos jogam coisas no meio **litorâneo**. Apareço no filme "A Pequena Sereia" através da coleção de objetos humanos da Ariel.

a) Pesca
b) Poluição
c) Turismo



94

Sou uma grande preocupação para o planeta. Sou importante para a vida na Terra, mas estou sequestrando a atmosfera. Devoro geléias e sou um risco para humanos e animais, como os ursos polares.

a) Aquecimento global
b) Efeito estufa
c) Mudanças climáticas



96

Sou cada vez mais necessária para o meio ambiente e muitos não sabem a diferença entre mim e a preservação. Sou uma forma de proteger a natureza que deixa os humanos meterem nela por meio de um uso consciente e sustentável.

a) Mitigação
b) Preservação
c) Conservação



99

Sou uma consequência da grande emissão de gases das indústrias na atmosfera. Deixo os oceanos, **mais** ácidos, por eles absorverem esses gases. Gero **grandes impactos** na vida marinha. Posso causar o **branqueamento de corais**, por matar os algas que vivem neles.

- Mudanças climáticas
- Poluição
- Acidificação

100

Sou um meio de aliviar os danos causados pelo avanço da tecnologia e do uso de recursos naturais. Sou feita por meio de medidas que **diminuir o impacto e a gravidade** dos problemas causados pelos humanos.

- Conservação
- Introdução
- Preservação

101

Sou cada vez mais necessária hoje em dia. Estou presente no ambiente social, econômico e político. Sou praticada para cuidar e defender o **meio ambiente** para os próximos que virão. Muitos me conhecem por causa da **redução do consumo consciente e do uso racional de água**.

- Educação ambiental
- Sustentabilidade
- Divulgação científica

102

Sou um **grupo de consequências** causadas pelos **homens**, como poluição, aquecimento global, desmatamento, entre outros. **Desequilíbrio o meio ambiente** causa **danos** aos animais e aos próprios seres humanos.

- Ameaças naturais
- Enfermidades
- Ações antrópicas

103

Sou um **produto** vindo do petróleo. Não me misturo com água. Fiquei bem conhecido por causa de um **vazamento** que aconteceu em algumas praias do Nordeste. Quando estou no mar, posso **coir animais**, deixando eles, **pretos** e muitas vezes causando sua morte.

- Óleo
- Petróleo
- Resina

104

Sou uma parte do mar que é um breu total. Os humanos só conseguem chegar até mim através da tecnologia. Por muito tempo, achavam que não havia vida em mim. Um de meus amigos, mais conhecido é o peixe lanternas, que apareceu no filme Procurando Nemo.

- Zona de abertura
- Oceano
- Mar profundo

105

Sou um **pequeno pedaço** de plástico que pode vir daquebra de plásticos maiores que estão no mar. Posso causar **diversos danos** em animais e humanos. Já fui encontrado na **água** que bebemos, no **ar** e até no nosso **cozê**.

- Plástico
- Microplástico
- Flora

106

Sou um **ecossistema costeiro de transição** entre os ambientes terrestres e marinhos e me loco na costa de rios. Meu ambiente é bem abrigado e ladeado com árvores, rãs aéreas. Alugo animais como caranguejos e ostras. Sou essencial para reprodução desses animais e redução do impacto do mar nas áreas costeiras.

106

Sou um **ambiente costeiro** formado por rochas que ficam expostas na maré baixa, situada no ambiente terrestre e marinho. Tenho **fácil acesso e grande diversidade** de seres vivos que se alimentam na região, como as tartarugas-verdes.

a) Recife de corais
b) Manguezal
c) Costão rochoso

107

a) Pelágica
b) Costadorchoso
c) Mar aberto

Nanha

Nanha

109

Sou uma **prática** que já foi uma ameaça para **várias baleias**. Eu era feita para **matá-las** e aproveitar tudo que desse. A gondola era o principal alvo e usavam o óleo para iluminar cidades. Hoje só provoca **toros**. Essa é um dia de céu", "Um dia da ... outro dia do caçador".

a) Pesca
b) Subpesca
c) Caza

Nanha

Nanha

111

Sou uma **ameaça** para as **tartarugas marinhas**. Acostumo **arrastar** os filhotes a chegarem no mar porque eles me **confundem** com a **luz natural** que devem guiar para a fogueira.

a) Aquacultura global
b) Rodopolição
c) Sombreamento

Nanha

Nanha

113

Os **Rs da sustentabilidade** são muito importantes para ajudara **lidar com o planeta**. Antes víramos Reduzir, Reutilizar e Reciclar, mas hoje em dia **temos** mais. Quantos Rs temos agora?

a) Sete
b) Cinco
c) Dois

Nanha

Nanha

108

Sou um **tipo de pesca** que captura outros animais, principalmente por **rede de arrasto**. Acabo pegando tartarugas, tubarões, moluscos, além dos peixes que gostaria de pegar. Sou um dos **grandes problemas** da pesca, colocando em risco diversas espécies de animais.

a) Sobrepesca
b) Pesca incidental
c) Pesca esportiva

Nanha

Nanha

108

Nanha

Nanha

110

Sou uma **ameaça** para as **tartarugas marinhas**. Com a construção de vários prédios em volta da praia, cheia **sombra na areia**. Isso **diminui** a temperatura dela e faz com que nascam **mais machos** do que fêmeas, causando **desequilíbrio**.

a) Sombreamento
b) Escurecimento
c) Refriamento

Nanha

Nanha

110

Nanha

Nanha

112

Sou uma **zona** que tem **muitos ecossistemas**, como praias e manguezais. Com o crescimento das cidades, vemos sereno ocupada sem planejamento ou de forma mal planejada. Isso pode trazer **vários impactos**, como a destruição de habitats.

a) Perífeia
b) Ilha
c) Costa

Nanha

Nanha

112

Nanha

Nanha

115

Sou uma organização não governamental localizada em Guarujá, que trabalha com monitoramentos, reabilitação de animais marinhos e também com educação ambiental. Meu nome riota com animar.

- a) Argonauta
b) Grenar
c) Biopescas

114

Sou um fenômeno muito preocupante que está acontecendo nos recifes de corais devido ao aumento da temperatura dos oceanos. Mato as algas dos corais, porque os recifes de corais são berçários dos oceanos e servem de abrigo para uma enorme diversidade de animais.

- a) Mudanças climáticas
b) Brancaneamento
c) Aquecimento global



116

Sou uma instituição localizada em Ubatuba e meu nome pode ser tanto de um animal como significar 'novos navegantes'. Sou responsável por desenvolver projetos de pesquisas, resgate e reabilitação da fauna marinha, além de promover educação ambiental.

- a) Biopescas
b) Grenar
c) Biócos

117

Sou uma organização não governamental que fica em Praia Grande, litoral sul de São Paulo. Trabalho com a conservação da fauna marinha, principalmente de tartarugas e toninhas. O **começo** do meu nome significa vida e o final é **me** que **pegar peixes**.

- a) Biopescas
b) Grenar
c) Biócos



118

Sou um tipo de pesca em excesso que prejudica muito o ambiente marinho. Pego mais peixes e outros animais do que essas espécies conseguem se reproduzir ao longo do ano.

- a) Pescaria
b) Pesca esportiva
c) Sobrepeca



119

Sou uma ciência que estuda a vida. Estudo as relações entre os seres e o ambiente, a evolução das espécies, os animais, as plantas, as bactérias, os vírus e muito mais.

- a) Química
b) Biologia
c) Física



120

Sou uma alteração que acontece no nível das águas do mar. Posso ser alta ou baixa. Sou influenciada pela lua. É preciso ter cuidado quando estou aumentando para não se afogar. Quando tem muitos dinossauros em mim posso ser chamada de ... vermelha.

- a) Maré

- b) Onda

- c) Mar



Anexo 2 - Verso das cartinhas



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS



PALAVRAS





ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS



ACHE
PALAURAS





PALAU

RA

AS



PALAU

RA

AS



PALAU

RA

AS



PALAU

RA

AS



PALAU

RA

AS

PALAU

RA

AS

PALAU

RA

AS

PALAU

RA

AS



Anexo 3 - Gabarito das cartinhas

1.a	19.a	37.a	55.b	73.c	91.a	109.c
2.b	20.b	38.b	56.a	74.a	92.b	110.a
3.c	21.c	39.b	57.c	75.b	93.c	111.b
4.a	22.a	40.b	58.a	76.c	94.a	112.c
5.b	23.b	41.c	59.b	77.a	95.a	113.a
6.c	24.c	42.a	60.c	78.b	96.c	114.b
7.a	25.a	43.b	61.a	79.c	97.a	115.b
8.b	26.b	44.c	62.b	80.a	98.b	116.c
9.c	27.c	45.a	63.a	81.b	99.c	117.a
10.a	28.c	46.b	64.c	82.c	100.a	118.c
11.b	29.a	47.c	65.a	83.a	101.b	119.b
12.c	30.b	48.a	66.b	84.b	102.c	120.a
13.a	31.c	49.b	67.c	85.c	103.a	
14.b	32.a	50.c	68.a	86.a	104.c	
15.c	33.c	51.a	69.b	87.c	105.b	
16.a	34.a	52.b	70.c	88.a	106.c	
17.b	35.b	53.c	71.a	89.b	107.a	
18.c	36.c	54.a	72.b	90.c	108.b	

Anexo 4 - Tabuleiro remoto Vida Marinha

A	LAR	CE	TAR	TA	RU	GA	DE	PEN	TE	NHO	CO	ER	MÍ	CE	NHAS	TU	MA	PEI	SA	VO	POL
B	RO	MÍ	OX	MOR	VES	PE	AM	SE	MÁ	PLAS	WE	MI	VES	RI	DA	MÍ	LAR	CO	PEI	RI	FE
C	NA	DA	DEI	RA	BRÂN	QUI	SOL	A	TRAO	TH	CLA	TÃO	MA	A	LEI	BA	RAO	BA	TU	XE	A
D	CO	DI	GOL	TÁ	MA	TE	LE	RAL	TÁ	EGO	DI	VES	XI	GOL	IN	CRUS	TÁ	CE	OS	RA	BOI
E	FI	DA	PEI	XE	LE	ÃO	IE	TA	CO	SS	A	QUI	BRÂN	PA	RO	DA	I	RR	PLAS	TRA	PA
F	E	LE	FAN	TE	MA	RI	NHO	RU	PRE	FI	TO	NHO	LAU	A	JU	AP	MOR	SA	LAR	DR	GOL
G	BAR	CA	MA	RI	EX	PA	SOL	DA	XE	HO	MÁ	BE	RI	BI	GA	BAR	SA	XE	PIN	GUAI	FI
H	OS	BA	NHO	SI	NHO	LE	DOR	QUI	PE	BOI	CEAS	AY	TO	MA	RU	LOU	TE	BOI	GUIM	KANHO	
I	TRA	LEI	TE	KRILL	O	BA	GUM	PI	TRE	LA	IN	CA	MÍ	NE	LO	TRA	NA	DEL	BS	FEU	RO
J	POL	A	RAI	IN	GUA	MAR	NO	ÃO	RA	OX	PA	FE	LEI	BM	SOL	VA	FO	SU	DI	ZE	TA
K	RU	FRAN	MI	RI	ES	DO	OR	LON	TRA	AU	ROS	BER	IN	JR	VI	OS	CA	RA	PA	CA	DOR
L	CRA	CA	RÃO	CA	MAR	CHA	AL	BA	TRÓZ	MA	LI	VA	MO	GUASO	AL	CL	ES	CR	PEI	AN	
M	NO	TE	COS	VE	LU	LA	PRE	LE	RI	VA	SO	RS	A	DI	HE	UR	NHAS	OU	WE	XES	TE
N	CAS	LUS	LEI	TU	RI	BO	TRA	NHOS	GA	RES	CO	JU	LEI	TU	RÃO	VO	SO	SA	RI	RA	UFLA
O	MO	CA	RAN	GUE	JO	OU	DOR	JA	DI	CAS	TE	LA	BA	TRÓZ	ES	RI	PEI	PO	MÍ	CO	BA
P	UR	GA	BA	LEI	A	A	ZUL	XE	NHO	A	MOR	RÃO	VE	REI	VA	PI	RÃO	AR	LAR	IS	CO
Q	FI	SO	RES	PO	TROZ	SO	LO	CER	BA	FI	BRÂN	CO	POL	RA	TAU	MA	TE	IS	TRE	FI	TUI
R	ES	TRE	LA	DO	MAR	CA	LA	RAL	DAS	TO	GOL	TRAO	MA	LON	CA	OR	VI	GA	RU	TA	TAR



Anexo 5 - Gabarito Tabuleiro remoto Vida Marinha

A	LAR	CE	TAR	TA	RU	GA	DE	REN	TE	NHO	CO	ER	MÍ	CE	NHAS	TU	MA	PEI	SA	VOL	52	
B	RO	MÍ	OX	MOR	VES	PE	AM	SE	MA	PIAS	WE	MÍ	VES	PI	DA	MÍ	LAR	CO	FEI	RI	FE	
C	33	NA	DA	DEI	RA	BRÂN	QUI	SOL	A	TRIO	TH	CLA	TIO	MA	A	LEI	BA	RAC	BA	TU	XE	A
D	CO	DI	GOL	TÁ	MA	TE	LE	RUL	TÁ	EGO	DI	VES	XI	GOL	IN	SEU	TÁ	CE	OS	RA	BU	
E	FI	DA	PEL	XE	LE	ÍA	IE	TA	CC	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	
F	20	LE	FAM	TE	MU	RI	WU	RU	PE	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	
G	BAR	CA	MA	EX	PA	SOL	DA	XE	HO	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
H	14	OS	EA	NHO	SI	NHO	LE	DUR	QUI	PE	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
I	TRA	LEI	TE	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	
J	POL	1	TRI	IN	GUA	MAR	NO	ÃO	RA	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	
K	RU	FRAN	MI	RI	ES	DO	OR	CON	TRA	AU	ROS	BER	IN	JR	VI	OS	CA	NE	LO	TRA	NA	
L	45	CHICA	RAO	CA	MAR	CHA	AL	BA	more	MA	LI	VA	MO	GUA	SOL	WU	FO	SU	DI	ZE	TA	10
M	NO	TE	COS	VE	LU	LA	PRE	LE	PI	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	
N	39	CAS	IUS	LEI	TU	RI	BO	TRA	NWOS	GA	RES	CO	JU	LEI	TU	RÃO	VO	SO	SA	N	RA	6
O	16	MO	CA	MAN	GUE	CO	OU	DOR	JA	DI	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
P	UR	GA	BA	LEI	A	ZUL	XE	NHO	A	MOR	RAO	VE	REI	VA	PI	RIO	AR	LAR	IS	CO	BA	8
Q	31	FI	SO	RES	PO	TROZ	SO	LO	CER	BA	H	BRÂN	CO	POL	RA	TAU	MA	TE	IS	TRE	FI	TU
R	3	ESTRELA	DO	MR	CA	LA	RAL	DNS	TO	GOL	TRAO	MA	LON	FOR	VI	CA	TRU	TA	MAN	54	55	

Anexo 6 - Tabuleiro remoto Conhecimentos Gerais

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
B	MI	SOM	VA	PLÁS	LA	BAR	PO	QUE	TÓR	NU	DU	COS	QUEI	OS	PLÁS	RIS	LO	DAS	TI	DE	ME	DA	BRAN	BIO	KO	AS	FO	TI	FI	LE	A	PI
C	CA	FO	BRÁN	CE	PRO	SO	CA	TO	CO	DO	MI	ÇAO	RI	CA	TU	LU	MO	VA	CER	DE	A	PRÉRAS	VI	PES	CI	VER	CO	MO	BA	TO	GI	
D	TE	A	QUI	PA	ME	TÍ	MO	ÇÕES	A	TA	ZÁ	MOL	EO	OS	DE	RIS	LHOC	S	LI	PES	CA	ZE	VO	XEI	VU	CA	TA	PES	NE	A	MÁ	CO
E	NHA	TA	A	DO	TÁRM	AN	CIN	DOS	ZAL	LI	CO	DAS	FO	DA	MA	QUEI	ZI	TA	DA	CA	BAL	RÉ	BI	FU	LI	RA	BRAN	SO	CRUS	GI	CE	OS
F	TRÁO	CO	BI	AN	TE	OI	SA	PLAS	CA	TIN	CER	Ó	LI	CA	A	TA	GRE	DU	PLÁS	DI	GLO	TI	TU	MAR	PROFUN	DO	RI	DA	NER	AS	SUS	
G	PRO	RA	ÇAO	DA	TAIS	PE	E	LO	SE	TE	MA	BRAN	DU	TA	GUÍA	COST	TI	DO	TA	TO	BU	O	KI	ZÁ	BI	LO	NOS	RE	E	PLAS	RA	
H	NA	TE	RO	E	TAIS	DA	CO	ÇA	MAN	CIN	CO	QUE	TO	PU	ÇAO	VA	CO	RI	BRE	ZÁ	MEN	O	CE	A	NO	GRA	FI	A	DO	PA	DEI	CE
I	O	CE	TOR	ME	SO	E	RI	PE	AR	GUE	NAU	A	MA	TÍ	PO	MI	BE	LUA	CHA	MEN	CI	DA	VO	QUÁ	OS	CA	XEI	CE	CRUS	DA	PROMA	
J	MA	TO	OI	SO	MI	JO	CA	ZO	ÇA	SO	ZAL	MENTOR	SE	TE	TI	MI	TAL	KE	A	QUE	O	MAR	RI	RES	GLO	LI	O	NA	QUE	MI	PES	
K	PO	TAL	DA	CE	LAR	TÍ	FO	PA	TA	MAR	TA	TO	MO	LU	LI	GA	CA	DEN	LI	PRAI	A	DO	VE	O	SO	FI	TÁ	DI	CE	FE	FUN	CE
L	DI	LU	FE	RO	PLÁS	TÃO	RA	CA	GO	CHO	TRÁO	LA	PES	LO	TO	ÇAO	TO	CI	ÇAO	ZUL	LE	SER	I	DE	VA	TO	ME	TAL	RO	NOS	SO	MÁ
M	A	BRÁN	I	NHA	ÇÕES	CA	DOS	SA	ÇAO	DO	BI	PLAS	MU	DE	VER	DE	VA	IN	CON	LU	ÇAO	VA	SER	PRE	IN	FE	DE	MA	DA	QUÁ	BRE	CI
N	CA	PE	LI	ÇAO	TE	LO	CO	MI	DA	VA	CE	CI	TO	TI	ME	TAL	ÇAO	CA	FI	DI	CI	A	MO	CA	FO	DA	RI	ZO	PE	TA	PES	LO
O	TÁR	CO	AN	TI	BAR	NU	CA	TO	DE	MI	SER	CHA	LI	GA	LHODEN	VU	PES	RA	CO	NE	DA	A	PRE	LI	NHO	ÇA	RES	RI	NAU	CA	DE	
P	SA	ME	CAR	CA	LA	MEN	TI	LO	BE	CA	CON	KE	ÇAO	ZI	RÉ	BA	TU	BRAN	VI	KI	GI	PES	BI	RASSOL	BIO	CA	SO	GO	A	QUI		
Q	BO	FI	LE	EM	DI	A	FO	TO	PO	LU	I	ÇAO	MU	VE	MA	SO	RI	DA	FU	ZE	LO	CON	TA	CA	BAL	JO	NO	GRA	A	AR	DI	FI
R	KA	GRE	DU	FI	BRE	DE	VA	CA	IN	DE	SU	TA	PO	MICRO	PLÁS	TÍ	CO	RE	O	RE	TEN	ÁR	PI	COST	ÃO	RO	CHO	SO	MA	A	Ó	
S	MARN	EM	NA	SOM	TO	ÇAO	ME	VER	A	ÇÕES	AN	TRO	PI	CAS	KO	BU	PA	ZA	BI	DORSUS	DE	IN	SER	MA	PRE	FE	TI	VER	CO	PU	LEO	



PALMURAS

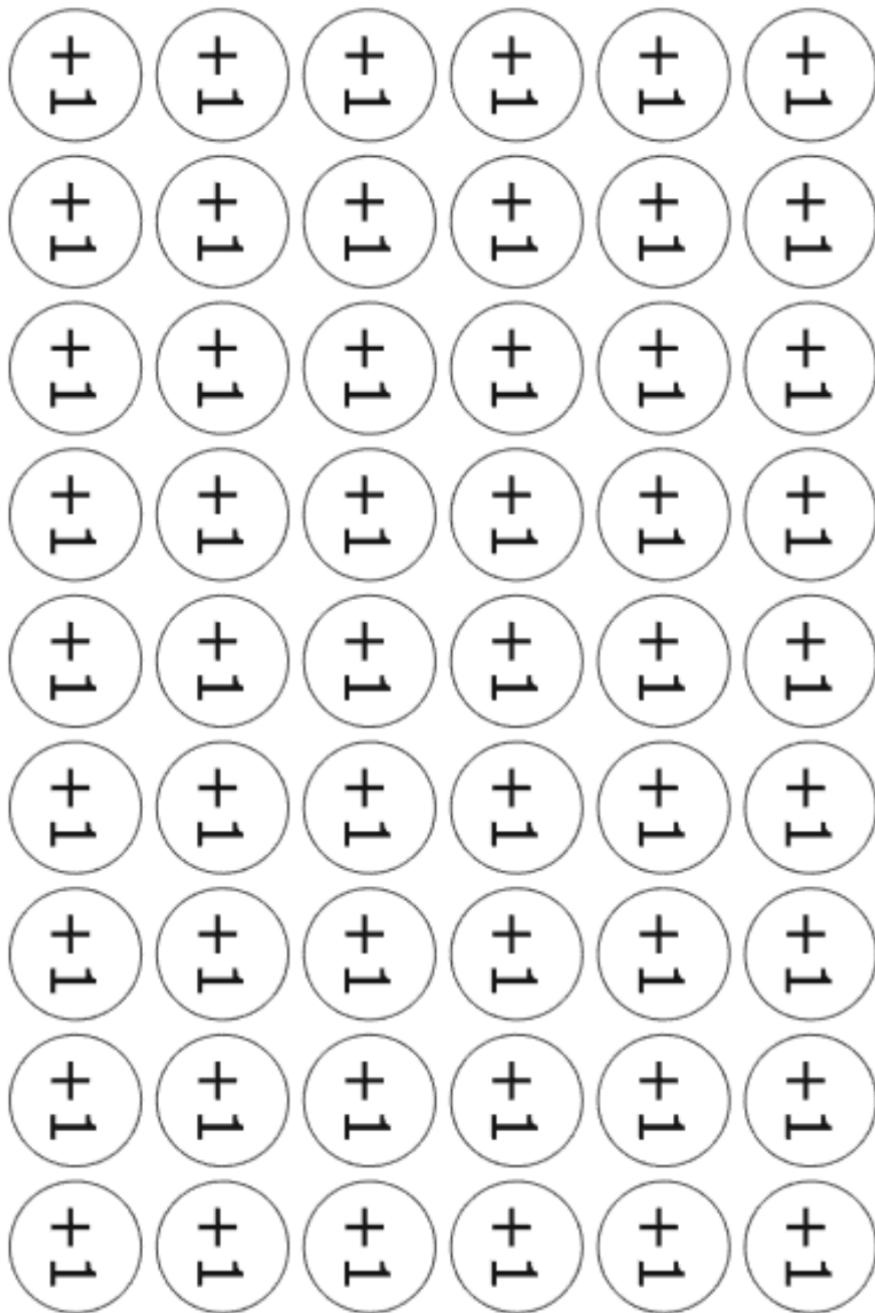


Anexo 7 - Gabarito Tabuleiro remoto Conhecimentos Gerais

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33																				
B																																																					
C																																																					
D																																																					
E																																																					
F																																																					
G																																																					
H																																																					
I																																																					
J																																																					
K																																																					
L																																																					
M																																																					
N																																																					
O																																																					
P																																																					
Q																																																					
R																																																					
S																																																					
	115	85	110	102	101	119	103	106	105	120	108	107	111	100	109	108	107	106	105	104	103	102	101	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71



Anexo 8 - Fichas de pontuação



+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

+2

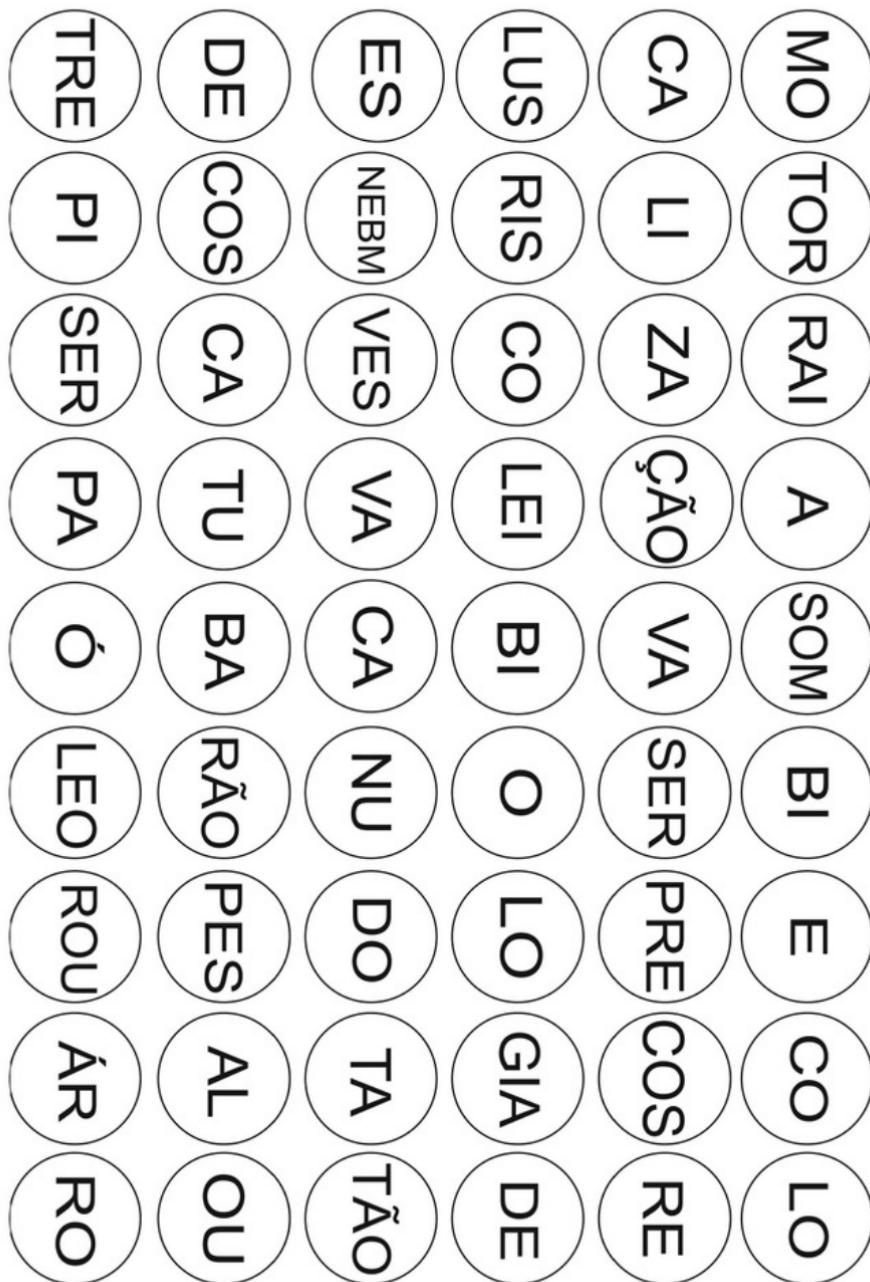
+2

+2

+2

+2

Anexo 9 - Sílabas tabuleiro presencial



TAR	NHO	CHA	CON	GOL
TA	SI	PEI	GA	PES
RU	MA	XES	CO	BE
GA	TE	RIS	CA	KRILL
DE	BO	PLÁS	RA	MA
PEN	LA	TI	VE	CA
TE	CHA	CO	LA	BA
BO	DO	SO	TROZ	RI
TU	MAR	CA	CO	PES

ÇA	DOR	CA	TA	CAR	RO
CEOS	FO	TÁ	MAR	CRUS	RI
TÃO	CA	MI	MA	ER	RÃO
A	ÃO	PRAI	TI	CO	PEI
BI	PO	LI	LI	DA	XE
SOL	LU	TA	MAR	LI	LE
GO	—	AR	GRA	XEI	ÃO
MAR	ÇÃO	GRE	XO	RAS	DO
BA	DO	RÃO	FUN	BA	PRO

A 6x6 grid of 36 circles, each containing a letter or a letter combination, used for a word search puzzle. The letters are arranged as follows:

JU	BAR	TE	E	LE	FAN
NHO	PRE	DA	DOR	TA	TE
O	CE	A	NOS	TA	CER
TO	GLO	BAL	CRA	TEN	DAS
LA	SOM	EM	BAR	CA	çÕES
GU	VI	VA	CA	SUS	MA
RE	CO	BRAN	ÁO	MI	CI
LEI	MEN	A	QUE	TA	NAU
DA	LE	RI	DA	TA	MA
RI	LE	MA	LEI	NAU	TE

SO	BRE	PES	CA	DE	AN	QUEI	MA	DA
TIN	TA	JO	GUE	RAN	CA	LA	NHO	QUE
RE	A	POL	VO	PA	TRÓ	LON	TRA	RI
OI	TO	SE	TE	IN	VA	SO	RES	A
BRÂN	MEN	GA	LEI	PE	PI	NO	DO	MAR
NHAS	GOL	FI	NHOS	LU	LO	RI	OS	MEN

LU

TA

TAR

TE

QUIA

A

CO

MÍ

PEI

TO

OS

ZUL

FE

XE

MAN

TRA

CI

ROS

BOI

GUE

PO

TU

MA

LA

ZAL

NHO

RA

RI

MA

CAS

NI

PLÁS

NHOS

Á

CO

TE

RIO

MA

GUA

A

LEI

GI

BA

QUÁ

NER

NE	ZE	PRO	GA	TO	RU
FO	PLÁS	TE	NHA	MÁ	LI
TO	OR	TOR	TI	CEAS	PO
PO	CA	SO	FI	UR	DI
LUI	FRAN	LAR	CA	VER	Í
ÇÃO	A	ME	ÇA	DE	PA
LHO	LEI	TA	MI	PIN	CRO
CO	BA	CIN	PLAS	GUIM	DI
ZUL	MOR	A	TRÃO	A	A

MI			
TI			
GA			
ÇÃO			
FO			
ME			
TAIS			
PE			
SA			
DA	CA	JA	DOS
TI	IN	VA	PES
NA	CI	LAR	DEI
PE	DEN	QUE	RA
TÁR	TAL	AN	O
FI	NO		CE
CA	GRA		A

Almanaque do NEBM

70 Atividades
Ache Palavras



@nebmjr

