

Vida Na Selva: Aprendendo Ciências Através Do Lúdico

Life in the Jungle: Learning Science Through Play

DOI:10.34117/bjdv7n3-467

Recebimento dos originais: 24/02/2021

Aceitação para publicação: 18/03/2021

Flávio Oliveira Santos

Acadêmico de Licenciatura em Ciências Biológica
IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida Dirce Pereira Rosa, 300,
Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: flaviooliveira.santos@ifsuldeminas.edu.br

Raissa Bayker Vieira Silva

Acadêmica de Licenciatura em Ciências Biológica
IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida Dirce Pereira Rosa, 300,
Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: raissa.bayker@alunos.ifsuldeminas.edu.br

Gabriela Helena Barrios

Acadêmica de Licenciatura em Ciências Biológica
IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida Dirce Pereira Rosa, 300,
Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: gabriela.barrios@alunos.ifsuldeminas.edu.br

Jane Piton Serra Sanches

Docente e Pesquisadora do IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida
Dirce Pereira Rosa, 300, Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: jane.sanches@ifsuldeminas.edu.br

Rafael Hansen Madail

Docente e Pesquisador do IFSUL-RIOGRANDENSE – *Campus* Bagé. Av. Leonel de
Moura Brizola - Pedras Brancas, Bagé - RS
E-mail: rafaelmadail@ifsul.edu.br

Franklin Elias de Mello

Acadêmico de Licenciatura em Ciências Biológica
IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida Dirce Pereira Rosa, 300,
Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: franklinmello_@hotmail.com

Nathalia Sette da Silva

Acadêmica de Licenciatura em Ciências Biológica
IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. Avenida Dirce Pereira Rosa, 300,
Jardim Esperança, Poços de Caldas, MG
E-mail: nathsette7@gmail.com

RESUMO

A metodologia de ensino ultrapassada ainda presente em nosso sistema escolar enfrenta dificuldades na ensinagem dos conteúdos uma vez que há uma longa exposição do aluno a temas abstratos e inexistentes no seu cotidiano. Ainda há uma competição por atenção junto aos aparelhos eletrônicos que os mesmos carregam consigo de modo que as aulas acabam se tornando cada vez menos chamativas. Uma maneira encontrada para contornar essa situação é a utilização de ferramentas didáticas ditas como lúdicas que acabam por serem chamativa aos alunos dentro do contexto de sala de aula. Logo, este resumo se presta em apresentar um jogo construído ao longo a disciplina de Práticas Pedagógicas em Biologia I e aplicado em uma escola estadual no município de Poços de Caldas

Palavras-chave: Práticas pedagógicas; Ensino de ciências; Ensino fundamental; Zoologia.

ABSTRACT

The outdated teaching methodology that's still present in our schooling system faces difficulties on the process of teaching content to students due to its exposure to themes that are either abstract or nonexistent to them. Even so, there's also the competition for attention over the electronic devices that are carried with the pupils leading to the lack of interest for the lessons, so they become more and more less attractive. However, it was found a way to overcome this situation by a ludic didactic that's considered to be more appealing to the students in a context of a classroom. Therefore, the objective of the present summary is to present a game constructed apart with the "Pedagogic Practices in Biology I" that was applied on a public school at the city of Poços de Caldas.

Keywords: Pedagogical practices; Science teaching; Elementary school; Zoology.

1 INTRODUÇÃO

Frente a modernidade a qual vivemos, a sala de aula se torna um local muito menos atrativo para os alunos da nova geração. Uma tela de um celular chama muito mais atenção que a pedagogia ultrapassada adotada por grande parte dos professores e, competir com essas inovações se torna cada dia mais difícil.

O formato de aulas de 50 minutos, estabelecido por conta de pesquisas realizadas no século anterior já não são mais válidos para as crianças da geração atual. Mora (2013) em seu livro Neuroeducação. Só se pode aprender aquilo que se ama nos traz que é praticamente impossível reter a atenção do aluno em 50 minutos de aula. O autor ainda acrescenta que é muito mais válido assistir 50 aulas de 10 minutos do que 10 aulas de 50 minutos.

Frente a tal situação, professores buscam por alternativas paralelas a sala de aula para que consigam cumprir com o conteúdo estipulado em nos PCN's (BRASIL, 1998) bem como na BNCC (BRASIL, 2017). Uma boa alternativa para concorrer com a

tecnologia e vem sendo altamente utilizada em sala de aula são as ferramentas lúdicas como jogos e brincadeiras.

Segundo Schultz et al. (2005), as atividades lúdicas constituem ferramentas modernas de ensinar, pois representam e proporcionam formas descontraídas de trabalhar as dificuldades dos alunos, facilitando a construção do conhecimento.

Entende-se como jogo educacional um objeto de ensino que tem o objetivo de estimular a aprendizagem dos alunos por meio de propriedades lúdicas. Assim, a utilização dessa ferramenta estimuladora transforma a prática de ensino em uma experiência no âmbito social e pessoal, sendo usada como um recurso fundamental na aproximação dos alunos ao conhecimento específico, aumentando assim o desempenho inclusive em temas considerados de difícil assimilação (CACHAPUZ et al, 2005).

Neste âmbito, o resumo apresentado busca apresentar um relato de experiência de um jogo de tabuleiro tratando de assuntos pertinentes à zoologia que fora aplicado em uma turma de ensino fundamental em uma escola estadual no município de Poços de Caldas.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A ideia da elaboração de um jogo para trabalhar o conteúdo de Zoologia no ensino fundamental partiu da disciplina de Práticas Pedagógicas em Biologia I – Zoologia e Botânica.

O jogo foi elaborado no PowerPoint que é um programa para computadores e dispositivos móveis oferecido pela Microsoft Corporation que se dedica a criação de apresentações de slides e documentos. No caso do Vida na Selva, jogo o qual resultou o resumo em questão, algumas configurações foram alteradas de modo que a apresentação simulasse um arquivo de programa executável (.exe).

Primeiramente para a criação da plataforma digital do jogo Vida na Selva, o software teve suas funcionalidades alteradas para apresentação “Apresentada em um quiosque”. Utilizando esta configuração as teclas do teclado tornam-se inativas e os cliques do mouse só são efetivos quando selecionando uma forma contendo hyperlink, que neste caso faz a simulação de um botão. Após a configuração e a formatação da plataforma, a mesma foi salva em formato de “Apresentação de Slides” (ppsx) fazendo com que, quando clicada, o programa abrisse a apresentação diretamente sem que o usuário precisasse iniciar a apresentação ou pressionar a tecla “F5” do teclado conferindo então uma característica de um aplicativo executável (.exe).

Dentro da plataforma supracitada, os professores que acessarem a mesma terão acesso a diversas informações do Vida na Selva como orientações sobre os componentes do jogo, suas regras, objetivos e uma página contendo arquivos em Formato Portátil de Documento (.pdf) com orientações de impressão das perguntas, tabuleiro, roleta e ainda um plano de aula.

Para a aplicação do Vida na Selva, a turma que contava com poucos alunos, foi dividida em dois grupos através de sorteio. A partir disto os integrantes do grupo passaram a comunicar entre si para chegarem na conclusão de uma resposta correta de modo que pudessem superar a equipe adversária.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Aa aplicação de games como atividade pedagógica, temos como possibilidade o desenvolvimento de várias habilidades como: visual, motora, aprimoramentos de autoestima, responsabilidade, interpretação de textos, sociais, liderança, concentração e raciocínio (KASHIWAKURA, 2008, p.76). O jogo permite ao professor a explorar a personalidade do aluno, assim como incentivar suas potencialidades, elas ficam mais ativas (KISHIMOTO, 2008).

Foi perceptível por parte do professor bem como dos licenciandos aplicadores do jogo que a atenção da turma estava retida no jogo e que, apesar das dificuldades de relembrar conceitos específicos da disciplina, os alunos eram capazes de fazer correlações a sinônimos de modo que, na maioria das vezes, conseguiam chegar na resposta correta.

Durante a realização, os alunos se uniram procurando resolver as questões o mais rápido possível visando superar a equipe adversária, sendo que a competição estimulada ocorreu de forma saudável e complementar. A partir do momento que o grupo adversário não conseguia responder as questões, o outro grupo teria autonomia de responder e, caso respondesse corretamente, andar no tabuleiro, essa tática fez com que a atenção dos alunos ficasse retida no aplicador a todo momento evitando então dispersão do grupo que não estava em sua rodada.

A plataforma “Vida na Selva” juntamente com os materiais para utilização dos jogos pode ser acessada em: <http://bit.ly/2T6CUcj>

5 CONCLUSÕES

O jogo Vida na Selva concede ao do professor total liberdade de usá-lo como um material de apoio ou de aprendizado direto de conteúdos, estimulando a aplicação ativa

em diversos níveis, com uma abordagem que desafia o aluno a buscar soluções em equipe, resultando em um maior aproveitamento.

Com a utilização do jogo Vida na Selva, o professor tem a autonomia de construir pontes de conhecimento sobre o Reino Animal, e ressaltar a importância da classificação dos animais para noções de diversidade e conservação de forma interativa, estimulando a participação de todos, provocando interesse e curiosidade. A participação ativa dos alunos nos jogos de ciências, promovem maior interação social, no qual o trabalho em grupo e a troca de experiências é algo positivo a se destacar.

Durante a aplicação foi perceptível a dificuldade dos alunos em assimilarem termos técnicos presentes nos cards que fazem parte da disciplina e do estudo dos grupos animais, logo sugere-se ao professor aplicador que, quando os alunos se depararem com um termo desconhecido ou que os mesmos não se recordam, como por exemplo uma sinapomorfia, guie os alunos da maneira mais neutra possível para que se recordem do significado na palavra.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC. 2017.
- _____. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Brasília: MEC. 1998
- CACHAPUZ, A.; GIL-PEREZ, D.; PESSOA DE CARVALHO, A.M.; PRAIA, J.; VILCHES, A. A Necessária Renovação do Ensino de Ciências. São Paulo: Cortez. 264 p, 2006.
- KASHIWAKURA, Eduardo. Jogando e aprendendo: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo. Cortez, 2008.
- MORA, Francisco. Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama Madrid: Alianza Editorial. 2013.
- SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; CORRÊA, S. M. M. Laboratório de aprendizagem: o lúdico nas séries iniciais. 2005.

ANEXOS

Link para acesso: <https://drive.google.com/file/d/1oy4nvJQZzS1PWPSAo-mBoh46c4RZdqdz/view>

<h3>ASCÍDIA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. PODEM FORMAR COLÔNIAS OU SEREM SOLITÁRIOS 2. SÃO BENTÔNICOS E SÊSSEIS PORÉM POSSUI MOTILIDADE NO ESTÁDIO LARVAL 3. O ADULTO POSSUI POUCAS CARACTERÍSTICAS DE CORDADOS PORÉM O ESTÁDIO LARVAL APRESENTA TODAS AS CARACTERÍSTICAS 4. SÃO REPRESENTANTES DA CLASSE ASCIDIACEA 		<h3>CARAVELA PORTUGUESA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. SE LOCOMOVEM POR UMA BOLSA DE GÁS 2. CARACTERÍSTICA PRINCIPAL É A PRESENÇA DE NEMATOCISTOS 3. POSSUI TENTÁCULOS 4. É UMA COLÔNIA DE CNIDÁRIOS 	
<h3>LAMPREIA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUEM A BOCA CIRCULAR 2. NÃO POSSUEM MANDÍBULA 3. EM SUA BOCA CIRCULAR PODEMOS ENCONTRAR VÁRIOS DENTÍCULOS 4. SÃO REPRESENTANTES DOS CICLÓSTOMOS 		<h3>PLANÁRIA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. FORAM OS PRIMEIROS ANIMAIS TRIBLÁSTICOS 2. POSSUEM MORFOLOGIA PARECIDA COM UMA SETA 3. PRESENÇA DE CÉREBRO GANGLIONAR 4. POSSUEM DOIS OCELOS CARACTERÍSTICOS 	
<h3>TUBARÃO</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. CAUDA HETEROCERCA 2. ESQUELETO CARTILAGINOSO 3. REPRESENTANTES DOS CONDRÍCTIOS 4. SE REPRODUZEM ATRAVÉS DE NADADEIRAS MODIFICADAS (CLÁSPER) 		<h3>ESPONJAS</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. NÃO HÁ FORMAÇÃO DE TECIDOS 2. CORPO REVESTIDO POR POROS 3. ESPÍCULAS DE CARBONATO DE CÁLCIO OU SILICA 4. REPRESENTANTES DOS PORÍFEROS 	
<h3>ORCA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO CONFUNDIDOS COM BALEIAS MAS SÃO GOLFINHOS 2. FAZEM PARTE DO GRUPO DOS MAMÍFEROS 3. UMA MANCHA CARACTERÍSTICA EM SUA CABEÇA É CONFUNDA COM OLHO 4. CONHECIDA COMO BALEIA ASSASSINA 		<h3>MINHOCA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO ORGANISMOS DE HÁBITOS FOSSORIAIS 2. AS CERDAS ESTÃO EM QUANTIDADE REDUZIDA 3. SÃO COMUMENTE UTILIZADOS COMO ISCAS 4. SÃO REPRESENTANTES DOS ANELÍDEOS 	
<h3>COBRA</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUEM VÁRIAS VÉRTEBRAS EM SUA COLUNA 2. A DENTIÇÃO É MUITO IMPORTANTE NO GRUPO. DEFINO O HÁBITO ALIMENTAR 3. ESSES ORGANISMOS NÃO POSSUEM BOA AUDIÇÃO, BEM COMO VISÃO 4. POSSUEM FORMA SERPENTIFORME 		<h3>CARAMUJO</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. MAIORIA TERRESTRE 2. AS LÂMINAS BASAIS SÃO EXTREMAMENTE MUSCULOSAS 3. PODEM TRANSMITIR ESQUISTOSSOMOSE 4. SÃO PERTENCENTES AO GRUPO DOS GASTRÓPODES JUNTO ÀS LESMAS 	

<h2>CHIMPANZÉ</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUEM BRAÇOS LONGOS 2. VIVEM EM SOCIEDADE, COM GRANDES GRUPOS 3. VIVEM EM FLORESTAS 4. POSSUEM BASTANTE SEMELHANÇA COM NÓS HUMANOS 		<h2>LOMBRIGA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. ANIMAIS DE CORPO CILÍNDRICO 2. POSSUEM UMA COR AMARELADA 3. CAUSADORES DE DOENÇA 4. A FÊMEA POSSUI TAMANHO MAIOR QUE O MACHO 	
<h2>LEÃO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. É UM GRANDE PREDADOR 2. VIVEM NAS SAVANAS AFRICANAS 3. POSSUEM OS SENTIDOS BEM APURADOS 4. NOS BANDOS POSSUEM UM INDIVÍDUO MACHO DOMINANTE 		<h2>ESCORPIÃO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUEM O HÁBITO DE SE ESCONDER DURANTE O DIA 2. A COR DESSES ANIMAIS VARIA ENTRE AS ESPÉCIES 3. A ESPÉCIE DE COR AMARELADA SÓ EXISTEM FÊMEAS 4. POSSUEM UM FERRÃO NO FINAL DA CAUDA PARA INTRODUIZIR O VENENO NA PRESA 	
<h2>CROCODILO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO ECTOTÉRMICOS 2. POSSUEM UMA MORDIDA MUITO PODEROSA 3. ÓTIMOS NADADORES 4. POSSUEM UM ENCAIXE DO QUARTO DENTE NA MAXILA, DEIXANDO-O EXPOSTO 		<h2>MARIPOSA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUEM ASAS COLORIDAS 2. PASSAM POR METAMORFOSE 3. POSSUEM ANTENAS E CERDAS PELO CORPO 4. SÃO COMUMENTE CHAMADAS DE "BRUXAS" 	
<h2>MORCEGO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO ANIMAIS DE HÁBITO NOTURNO 2. POSSUEM UMA FINA MEMBRANA ENTRE OS DEDOS QUE FORMAM SUAS ASAS 3. UTILIZAM UM SISTEMA DE LOCALIZAÇÃO ATRAVÉS DA EMISSÃO DE SONS 4. EXISTEM ESPÉCIES QUE SE ALIMENTAM DE SANGUE 		<h2>FORMIGA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO BEM DISTRIBUÍDAS PELO PLANETA 2. VIVEM EM SOCIEDADE, COM MUITOS INDIVÍDUOS 3. ANIMAIS BASTANTE PEQUENOS 4. POSSUEM GRANDE FORÇA, CAPAZ DE CARREGAR OBJETOS MAIS PESADOS QUE SEU PRÓPRIO CORPO 	
<h2>SAPO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. VIVEM EM AMBIENTES ÚMIDOS, COMO BEIRA DE LAGOS 2. POSSUEM A PELE MAIS RUGOSA E SECA 3. GERALMENTE SÃO ATIVOS DURANTE A NOITE 4. PODEM POSSUIR GLÂNDULAS DE VENENO 		<h2>LIBÉLULA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. VOADOR BASTANTE RÁPIDO 2. CORPO ALONGADO E GRANDES OLHOS 3. GERALMENTE CAÇAM PERTO DA ÁGUA 4. POSSUEM 4 ASAS AO TODO 	

<h2>PINGUIM</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. AVES ADAPTADAS AO NADO 2. VIVEM NO POLO SUL 3. ÓTIMO MERGULHADOR DAS ÁGUAS GELADAS 4. POSSUI PERNAS CURTAS E, POR ISSO, É CONHECIDO PELO SEU JEITO PECULIAR DE ANDAR 		<h2>BESOURO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUI CARAPAÇA RÍGIDA 2. POSSUI CABEÇA ARREDONDADA 3. ORDEM COM O MAIOR NÚMERO DE ESPÉCIES DE SERES VIVOS 4. A JOANINHA FAZ PARTE DESSE GRUPO 	
<h2>CAMELO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. VIVE EM LUGARES SECOS E EXTREMAMENTE QUENTES 2. POSSUI CERCA DE 2 METROS DE ALTURA 3. PODE FICAR ATÉ MESES SEM BEBER ÁGUA 4. POSSUI UMA CORCOVA FEITA DE GORDURA E MÚSCULOS 		<h2>ARANHA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. MUITAS ESPÉCIES TÊM VENENO 2. GRANDE PARTE DOS ÓRGÃOS ESTÃO NO ABDOME 3. SUA PARTE REPRODUTORA FABRICA SEDA 4. POSSUI 4 PARES DE PATAS 	
<h2>ELEFANTE</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO HERBÍVOROS E PODEM INGERIR DE 70 A 150 KG DE ALIMENTOS POR DIA 2. AS FÊMEAS VIVEM EM GRUPOS QUE POSSUEM UMA MATRIARCA 3. POSSUEM GRANDE VALOR ECONÔMICO PELO MARFIM 4. POSSUI UMA GRANDE PROBÓSCEDE (TROMBA) QUE O AUXILIA NA CAPTURA DE ALIMENTOS E OUTRAS AÇÕES DO COTIDIANO 		<h2>LAGOSTA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. INVERTEBRADO MARINHO 2. MUITO UTILIZADA NA CULINÁRIA 3. REVESTIDO POR UMA GROSSA CARAPAÇA 4. POSSUI GRANDES PINÇAS COMO AS DO CARANGUEJO 	
<h2>TARTARUGA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. BOTA OVOS 2. SÃO ANIMAIS DE SANGUE FRIO 3. PODE SER AQUÁTICA OU TERRESTRE 4. POSSUI UMA GRANDE CARAPAÇA GRUDADA NAS COSTELAS 		<h2>ÁGUA-VIVA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. UTILIZAM TENTÁCULOS PARA CAPTURA DAS PRESAS 2. POSSUI CORPO SEMELHANTE A UM GUARDA-CHUVA 3. TODAS VIVEM NO MAR 4. POSSUI CONSISTÊNCIA GELATINOSA 	
<h2>PANDA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. VIVEM EM REGIÕES MONTANHOSAS DA CHINA 2. ESTÃO SENDO EXTINTOS PELA CAÇA INDISCRIMINADA 3. É UM URSO QUE POSSUI 5 DEDOS EM CADA PATA 4. SÃO CARNÍVOROS, MAS SE ALIMENTAM DE BROTO DE BAMBU, PRINCIPALMENTE 		<h2>TÊNIA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUI CORPO ACHATADO 2. É UM PARASITA HERMAFRODITA 3. VERME QUE PARASITA O SISTEMA DIGESTÓRIO 4. A INFECÇÃO OCORRE ATRAVÉS DE CARNES CONTAMINADAS 	

<h2>CACHORRO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. COMPARTILHA 99,8% DE SEU DNA COM LOBOS 2. MAMÍFERO CARNÍVORO DA FAMÍLIA DOS CANÍDEOS 3. O ANIMAL MAIS DOMESTICADO PELO HOMEM 4. EXPECTATIVA DE VIDA VARIA ENTRE 10 E 20 ANOS 		<h2>ESTRELA DO MAR</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. PERTENCE A UM GRUPO DOS EQUINODERMOS 2. EXISTEM CERCA DE 1600 ESPÉCIES 3. LOCOMOÇÃO FEITA ATRAVÉS DOS PÉS AMBULACRÁRIOS 4. CAPACIDADE DE REGENERAÇÃO 	
<h2>HUMANO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. ÚNICA ESPÉCIE DE PRIMATA BÍPEDE AINDA VIVA 2. GRANDE CAPACIDADE COGNITIVA 3. FAZEM COMUNICAÇÃO VERBAL 4. TIVERAM SUA ORIGEM NA ÁFRICA 		<h2>PEPINO DO MAR</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SÃO MORADORES DO OCEANO, 2. SEU CORPO É CILÍNDRICO ESCURO 3. NÃO EXISTE NENHUM ÓRGÃO ESPECIALIZADO EM EXCREÇÃO 4. SEU NOME É PARECIDO COM O DE UM VEGETAL 	
<h2>GOLFINHO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. POSSUI O EXTRAORDINÁRIO SENTIDO DA ECOLOCALIZAÇÃO. 2. SÃO ANIMAIS CETÁCEOS 3. PODEM VIVER DE 20 A 35 ANOS 4. POSSUI VÁRIAS CORES DEPENDENDO DA ESPÉCIE. O MAIS COMUM É CINZA 		<h2>OURIÇO DO MAR</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. SE CARACTERIZA PELO ESQUELETO CALCÁRIO 2. CORPO REDONDO E RECOBERTOS DE ESPINHOS 3. ALGUMAS DESSAS ESPÉCIES SÃO ALTAMENTE VENENOSAS 4. VIVEM EM AMBIENTE MARINHO 	
<h2>PATO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. EM ALGUNS PAÍSES, HÁ PESSOAS QUE OS CACAM POR ESPORTE. 2. SUAS PATAS LOCALIZAM-SE BEM NA PARTE DE TRÁS DO CORPO. 3. AS PATAS AJUDAM NA NATAÇÃO 4. SÃO MENORES QUE OS CISNES E OS GANSOS 		<h2>ABELHA</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. ELAS VIVEM EM TODO O MUNDO, SALVO NA ANTÁRTIDA. 2. O POLINIZADOR MAIS IMPORTANTE DO MUNDO. 3. GERALMENTE PRETA, COM LISTRAS 4. AS MAIS CONHECIDAS SÃO AS MELÍFERAS 	
<h2>URSO POLAR</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. ENCONTRADO NO CÍRCULO POLAR ÁRTICO 2. MAIOR ESPÉCIE DE CARNÍVOROS TERRESTRES 3. APERFEIÇOAMENTO NO NADO PARA A CAÇA DE FOCAS. 4. APRESENTA COLORAÇÃO BRANCA 		<h2>CARRAPATO</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. ALIMENTAM-SE DE SANGUE ANIMAL 2. PODEM TRANSMITIR DOENÇAS COMO FEBRE MACULOSA 3. VIVEM EM DIVERSOS LOCAIS COMO MATO E MADEIRAS 4. O HOMEM PODE SER AFETADO POR ESSE PARASITA 	