

VIDA DE CÃO

uma ferramenta lúdica para ensinar cuidados básicos com cães

VIDA DE CÃO

an educational tool for teaching basic dog care

Shihane Mohamad Costa Mendes¹

Luciano Antunes Barros²

RESUMO

No contexto educativo, não é comum encontrar materiais pedagógicos que combinem, de maneira eficiente, o entretenimento e o aprendizado sobre a responsabilidade no cuidado de animais. Diante disso, o objetivo deste estudo foi relatar a elaboração e validação de um jogo de tabuleiro intitulado “Vida de Cão”, bem como a avaliação de seu potencial na promoção do aprendizado, de crianças e adultos, sobre temas como alimentação, higiene e bem-estar dos cães. A validação foi realizada por meio de um delineamento de pré-teste e pós-teste com questionários aplicados antes e após as partidas, abrangendo 34 participantes, sendo 26 crianças e 8 adultos. A partir de observações quantitativas, identificou-se uma melhora no conhecimento dos participantes, com destaque para o grupo infantil, que obteve um aumento de 28,6% nos acertos do elenco de perguntas. A aplicação da atividade prática evidenciou o potencial do jogo como recurso educativo acessível e eficaz, com benefícios observados tanto no engajamento quanto na assimilação dos conteúdos, com a avaliação de seu potencial como ferramenta de apoio a ações extensionistas voltadas à promoção do conhecimento sobre a temática em questão. As observações realizadas durante sua aplicação vêm contribuindo para a reestruturação do material, que poderá ser adaptado para diferentes contextos educacionais.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos; Educação lúdica; Jogos de tabuleiro; Cuidados com cães; Metodologias ativas.

ABSTRACT

In the educational context, it is not common to find pedagogical materials that efficiently combine entertainment and learning about responsibility in the care of animals. Therefore, the objective of this study was to report the elaboration and validation of a board game, entitled "Dog's life" and the evaluation of its potential in promoting learning among children and adults on topics such as feed-

¹ Universidade Federal Fluminense (UFF) – Niterói, RJ, Brasil.
Graduada em Medicina Veterinária pela UFF.
E-mail: shihanem@id.uff.br.

² Universidade Federal Fluminense (UFF) – Niterói, RJ, Brasil.
Doutor em Biologia Parasitária pela Fundação Oswaldo Cruz
(Fiocruz) – Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

ing, hygiene and well-being of dogs. Validation was carried out through a pre-test and post-test design with questionnaires applied before and after the matches, covering 34 participants, 26 children and 8 adults. From quantitative observations, an improvement in the participants' knowledge was identified, especially in the children's group, which obtained an increase of 28.6% in the correct answers in the list of questions. The implementation of the practical activity highlighted the game's potential as an accessible and effective educational resource, with benefits observed in both engagement and content assimilation, along with an assessment of its potential as a support tool for extension activities aimed at promoting knowledge. The observations made during its application have contributed to the ongoing restructuring of the material, which will be adapted for different educational contexts.

Keywords: Game-based learning; Playful education; Board games; Dog care; Active methodologies.

INTRODUÇÃO

Na era digital, a predominância de dispositivos eletrônicos no cotidiano transforma a maneira como se aprende, se comunica e se interage. Entretanto, o uso extensivo de tecnologias digitais, principalmente entre crianças, gera questionamentos sobre os impactos no desenvolvimento social e cognitivo, especialmente no que se refere à interação presencial. Nesse cenário, os jogos de tabuleiro surgem como uma alternativa para proporcionar uma experiência lúdica, educativa e de interação social, afastando temporariamente os indivíduos do uso constante de telas (Krohl *et al.*, 2021).

Estudos recentes mostram que os jogos de tabuleiro, quando inseridos em metodologias ativas de ensino, são ferramentas eficazes para promover o aprendizado de forma dinâmica e colaborativa (Reis; Giordano, 2020). A aprendizagem baseada em jogos (*Game-Based Learning* – GBL) tem sido amplamen-

te utilizada para facilitar a compreensão de conteúdos complexos, além de incentivar o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais. Segundo Gil-Aciron (2022), o uso de gamificação e elementos de jogos em ambientes educativos promove o engajamento e a motivação dos participantes, facilitando a aprendizagem.

Nesse sentido, o jogo “Vida de Cão” foi desenvolvido como uma ferramenta lúdica e educativa, cujo objetivo é ensinar conceitos básicos sobre cuidados com cães, como alimentação, higiene e bem-estar. O jogo consiste em um tabuleiro, cartas com perguntas e desafios, peões³ representando filhotes de cães e um dado. A mecânica baseia-se na movimentação dos peões conforme as respostas corretas às perguntas, e o primeiro jogador a completar o percurso vence. No entanto, o foco principal é a aprendizagem colaborativa, permitindo que todos os parti-

3 Cada peão pode representar uma pessoa ou um grupo de pessoas. Essa jogabilidade foi testada somente com jogadores individuais e duplas até agora.

cipantes aprendam de maneira interativa e divertida.

Importa destacar que “Vida de Cão” não constitui um fim em si mesmo, mas sim uma ferramenta pedagógica inserida em contextos educativos, notadamente de ações extensionistas. A função do jogo é promover o diálogo, a sensibilização e a construção coletiva do conhecimento entre universidade e comunidade, sendo a eficácia da ferramenta determinada, sobretudo, pela mediação e condução da equipe extensionista que o utiliza como instrumento de interação social e educativa.

2. METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO

A GBL configura-se como uma metodologia pedagógica que utiliza jogos como recursos didáticos, potencializando o processo de ensino e aprendizagem de forma interativa e atrativa. Segundo Krohl *et al.* (2021), a GBL busca integrar atividades lúdicas no contexto educacional, promovendo a participação ativa dos alunos e favorecendo o desenvolvimento de competências como raciocínio lógico e resolução de problemas. Além de facilitar a assimilação dos conteúdos acadêmicos, essa metodologia apoia o desenvolvimento de habilidades transversais importantes, tais como trabalho em equipe e comunicação eficaz (Ross; Bennett, 2022).

Os jogos oferecem vantagens frente às metodologias tradicionais quando inseridos estrategicamente na prática pedagógica. Gil-Aciron (2022) destaca que jogos colaborativos e competitivos, estruturados com desafios e recompensas, criam um ambiente especialmente atrativo para as gerações atuais. Adicionalmente, a inclusão de elementos tecnológicos, como realidade aumentada e gamificação, fortalece ainda mais o impacto

da GBL, ampliando a imersão dos estudantes e promovendo maior interação social.

Reis e Giordano (2020) destacam que o uso de jogos físicos, como jogos de tabuleiro, permite aos alunos exercitarem competências essenciais em um cenário seguro, como tomada de decisões e habilidades socioemocionais, incluindo empatia, cooperação e resiliência. Nessas situações, os jogadores precisam negociar presencialmente soluções e respeitar regras claras, fortalecendo comportamentos colaborativos e convivência social. De acordo com Ross e Bennett (2022), especificamente os jogos de tabuleiro proporcionam interação direta entre alunos, criando um ambiente favorável ao aprendizado colaborativo sem as pressões típicas do ensino convencional.

A GBL reforça ainda o protagonismo estudantil, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e atrativo, no qual os alunos se tornam agentes ativos do seu processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos de tabuleiro têm sido utilizados com sucesso em diferentes áreas do conhecimento, como matemática e ciências sociais, demonstrando sua versatilidade na abordagem interdisciplinar e ampliando as possibilidades pedagógicas.

3. METODOLOGIA

3.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O processo de desenvolvimento seguiu uma abordagem iterativa, com ciclos sucessivos de criação, aplicação e aprimoramento, visando à elaboração de um material acessível e educativo. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre cuidados com cães, que forneceu a base para a criação das perguntas e desafios presentes no jogo. O

conteúdo foi revisado por médicos veterinários, garantindo a precisão das informações. Em agosto de 2024, a versão beta do tabuleiro, cartas e demais componentes foi aplicada a grupos de crianças e adultos participantes de um evento particular realizado no Méier,

bairro da cidade do Rio de Janeiro. A partir da observação dessa aplicação inicial, foram realizados ajustes pontuais na estrutura do jogo, respeitando o objetivo de torná-lo mais claro, dinâmico e eficaz no processo de aprendizagem.

Figura 1. Apresentação do jogo “Vida de Cão”



Fonte: elaborado pelos autores.

3.2 VALIDAÇÃO DO JOGO

A validação do “Vida de Cão” foi realizada com a participação de 34 indivíduos, divididos em 26 crianças e 8 adultos. Foram aplicados questionários em dois momentos: antes (pré-jogo) e depois (pós-jogo) das partidas. Esses questionários continham perguntas objetivas de múltipla escolha, elaboradas de forma específica para abordar exclusivamente os temas tratados no jogo, como alimentação, higiene e bem-estar de cães. O objetivo era avaliar o nível de conhecimento dos participantes antes e depois da interação com o jogo. O questionário simples continha cinco perguntas, enquanto o questionário completo incluía essas cinco perguntas e outras cinco adicionais.

A distribuição dos questionários seguiu uma lógica alternada: entre as crianças, as duas

primeiras responderam ao questionário simples, a terceira respondeu ao completo, e assim sucessivamente. Com os adultos, foi adotado um padrão de alternância a cada indivíduo. Essa mesma sequência foi mantida nas aplicações pós-jogo, embora, devido à ordem de participação, nem todos tenham respondido ao mesmo tipo de questionário nas duas etapas.

As partidas foram realizadas todas no mesmo dia. Os adultos participaram em duplas e jogaram uma única partida. As crianças, por sua vez, participaram de seis partidas distintas; algumas delas, por interesse espontâneo, jogaram mais de uma vez, o que reforçou o envolvimento e o engajamento com a proposta lúdico-educativa. Nesses casos, porém, os questionários foram aplicados apenas na primeira participação.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados foram analisados comparando o desempenho nos questionários pré e pós-jogo, verificando a evolução no conhe-

cimento dos participantes. O foco da análise foi identificar o potencial do jogo como ferramenta educativa e a retenção de informações relacionadas aos cuidados com cães.

Quadro 1. Resultados do questionário simples aplicado antes e depois das sessões de jogo

Grupo	Média de acertos (pré-jogo)	Média de acertos (pós-jogo)	Aumento (%)
Crianças	4/5	5/5	25%
Adultos	4/5	5/5	25%

Fonte: elaborado pelos autores.

Quadro 2. Resultados do questionário completo aplicado antes e depois das sessões de jogo

Grupo	Média de acertos (pré-jogo)	Média de acertos (pós-jogo)	Aumento (%)
Crianças	7/10	9/10	28,6%
Adultos	8/10	9,5/10	18,75%

Fonte: elaborado pelos autores.

Os resultados quantitativos demonstraram que tanto as crianças quanto os adultos participantes apresentaram melhora no conhecimento sobre cuidados com cães. No questionário simples, ambos os grupos passaram de uma média de 4 acertos no pré-jogo para 5 acertos no pós-jogo, representando um aumento de 25%. No questionário completo, as crianças mostraram uma retenção maior de informações, com um aumento de 28,6% nos acertos, enquanto os adultos apresentaram um crescimento de 18,75%.

5. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O jogo “Vida de Cão” foi concebido com o objetivo de ensinar, de maneira lúdica e interativa, os cuidados básicos com cães, como alimentação, higiene e bem-estar, proporcionando uma experiência educativa e prática

aos jogadores. A relevância do projeto está ancorada na carência de materiais pedagógicos acessíveis e eficazes voltados ao cuidado responsável com animais de estimação, especialmente aqueles que consigam integrar aprendizagem e entretenimento. Essa lacuna evidencia a importância de se oferecer recursos didáticos inovadores, capazes de sensibilizar e educar diferentes públicos sobre o bem-estar animal.

Durante as sessões de aplicação, os resultados obtidos indicaram o potencial do jogo como ferramenta pedagógica. As observações realizadas apontaram boa aceitação por parte dos participantes, com destaque para o entusiasmo e engajamento demonstrados pelas crianças, além do reconhecimento, por parte dos adultos, do valor educativo do jogo como recurso prático e acessível. Esses

elementos sugerem que a proposta é capaz de atingir diferentes faixas etárias, conforme destacado por Fonseca *et al.* (2023), que discutem a eficácia da aprendizagem baseada em jogos na promoção do conhecimento e no estímulo à participação ativa.

Entretanto, é importante destacar que a eficácia de uma ação de extensão não se restringe ao material utilizado em seu desenvolvimento, mas reside, principalmente, na atuação da equipe extensionista. É essa equipe que conduz a mediação pedagógica, estimula a participação crítica e adapta a dinâmica do jogo conforme o perfil do público atendido. Desse modo, o uso do jogo, aliado a uma mediação qualificada, poderá possibilitar não apenas a transmissão de conhecimentos sobre cuidados com cães, mas também o fortalecimento de vínculos entre universidade e comunidade, contribuindo para a promoção da saúde e da cidadania.

Durante a aplicação, foram identificadas possibilidades de aprimoramento, como a inclusão de um maior número de perguntas e desafios para tornar as partidas mais dinâmicas, bem como a incorporação de situações práticas do cotidiano, como passeios e consultas veterinárias. Tais ajustes podem ampliar o valor educativo do jogo, especialmente ao

aproximá-lo das experiências reais dos participantes, reforçando sua aplicabilidade em diversos contextos pedagógicos.

Essas observações serão consideradas no aprimoramento das próximas versões do jogo, seguindo uma abordagem iterativa, com ciclos sucessivos de criação, teste e ajuste. Essa perspectiva está alinhada à proposta de Lampropoulos *et al.* (2022), que ressaltam a importância da adaptação constante em jogos educacionais, com base na experiência dos usuários, como estratégia para manter sua relevância e eficácia. A necessidade de ajustes contínuos também é apontada por Teixeira e Vasconcelos (2024), que destacam a evolução progressiva de ferramentas lúdicas como fator determinante para maximizar seu impacto educacional.

Com base no exposto, é possível afirmar que “Vida de Cão” apresenta-se como uma alternativa pedagógica promissora, que alia o lúdico ao educativo. O jogo promove a interação social entre os participantes e pode, futuramente, oferecer um caminho acessível para o aprendizado sobre o cuidado responsável com os animais, notadamente em contextos extensionistas, mediando o contato educacional entre a universidade e a comunidade.

REFERÊNCIAS

FONSECA, Ingrid *et al.* Gamification and game-based learning as cooperative learning tools: a systematic review. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)**, [S. l.], v. 18, n. 21, p. 4-23, nov. 2023. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>. Acesso em: 18 set. 2024.

GIL-ACIRON, Luis Angel. The gamer psychology: a psychological perspective on game design and

gamification. **Interactive Learning Environments**, [S. l.], v. 32, n. 1, p. 183-207, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2082489>. Acesso em: 12 set. 2024.

KROHL, Diego Ricardo *et al.* Aprendizagem baseada em jogos: reflexões sobre o uso de jogos de tabuleiro durante período de isolamento social na Educação Matemática. **Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 155-

180, dez. 2021. DOI: <https://doi.org/10.36524/dect.v11i01.1248>. Acesso em: 16 set. 2024.

LAMPROPOULOS, Georgios *et al.* Augmented reality and gamification in education: A systematic literature review of research, applications, and empirical studies. **Applied Sciences**, [S. l.], v. 12, n. 13, p. 6809, jul. 2022. DOI: <https://doi.org/10.3390/app12136809>. Acesso em: 16 set. 2024.

REIS, Guilherme Lourenço dos; GIORDANO, Carlos Vital. Aprendizagem baseada em jogos de tabuleiro na educação: relatos de experiências autênticas e apreciações. *In*: SIMPÓSIO DOS PROGRAMAS DE MESTRADO PROFISSIONAL, 16, 2021, online. **Anais [...]** São Paulo: Unidade de Pós-Graduação, Extensão e Pesquisa, 2021, p. 210-295. Disponível em: <http://www.pos.cps.sp.gov.br/files/artigo/file/1077/b6daee32d71896104019aaf5307fc245.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2024.

ROSS, Robert; BENNETT, Artemisia. Increasing engagement with engineering escape rooms. **IEEE Transactions on Games**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 161-169, jun. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1109/TG.2020.3025003>. Acesso em: 17 set. 2024.

TEIXEIRA, Isabel; VASCONCELOS, Clara. The use of educational games to promote learning in geology: conceptions of middle and secondary school teachers. **Geosciences**, [S. l.], v. 14, n. 1, jan. 2024. DOI: <https://doi.org/10.3390/geosciences14010016>. Acesso em: 19 set. 2024.

Recebido em: 22.09.2024

Revisado em: 24.03.2025

Aprovado em: 09.04.2025