



ROLE PLAYING GAME COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE UMA SÓ SAÚDE E BEM-ESTAR ANIMAL

Fabiana Sanches Soares^{1*}, Lara Pyanelly Moreira de Almeida Bezerra², Lorena Diniz Macedo Silva Maia², Danielle Ferreira de Magalhães Soares³, Fernanda do Carmo Magalhães³ e Camila Stefanie Fonseca de Oliveira³

¹Discente no Curso de Graduação de Medicina Veterinária – Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG – Belo Horizonte/MG – Brasil – *Contato: fabiisanches2002@gmail.com

²Discente no Programa de Pós-Graduação em Médica Veterinária – Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG - Belo Horizonte/MG – Brasil

³Docente no Curso de Medicina Veterinária – Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG – Belo Horizonte/MG – Brasil

INTRODUÇÃO

A utilização de jogos ou metodologias lúdicas para incentivar e aumentar o engajamento dos estudantes é uma prática amplamente difundida, baseada no uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a eles¹. O objetivo é despertar o interesse dos alunos, auxiliando na fixação dos conteúdos².

Dentro desse universo, há um grupo específico: os jogos de simulação, também conhecidos como Role Playing Game (RPG). Nesse tipo de jogo, cada participante controla um personagem jogável (PJ), enquanto alguém assume o papel de mestre do jogo (MJ), responsável por conduzir a narrativa³.

Assim, ao envolver o aluno como parte ativa do cenário e dos desafios propostos, o RPG o estimula a buscar alternativas e soluções, inserindo-o de forma efetiva no processo educacional⁴. O jogo possibilita à criança agir em uma “esfera cognitiva”, unindo imaginação e regras no processo de aprendizagem⁵.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo apresentar uma estratégia de uso do RPG no ensino de Guarda Responsável para alunos do 4º ano do ensino fundamental do Colégio Santa Marcelina. A atividade apresentada integra as ações do projeto “Semeando Saúde Única”, buscando promover aprendizagem lúdica e engajamento dos estudantes em temas relacionados à saúde, bem-estar animal e meio ambiente.

MATERIAL E MÉTODOS

A atividade foi realizada como uma aventura interativa de uma hora, com cerca de 30 alunos, com foco na guarda responsável e bem-estar de cães e gatos. A narrativa acompanhava um cachorro abandonado, enfrentando riscos comuns a animais de companhia em situação de abandono, como maus-tratos, acidentes de trânsito, ingestão de alimentos inadequados e ausência de cuidados veterinários⁶. Para tornar mais lúdico, foram usados recursos visuais, como fichas ilustradas dos animais, auditivos, como sons de buzinas simulando atropelamentos, e elementos lúdicos adicionais, como fantasias nos instrutores. Ao final, os alunos compartilharam suas impressões sobre a experiência, enquanto para avaliação pedagógica foi utilizada uma entrevista com a professora responsável.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do primeiro encontro indicam que utilização do RPG contribuiu de forma positiva para o aprendizado dos alunos, que participaram ativamente da narrativa, colaborando entre os grupos de apoio e demonstrando interesse em resolver os desafios propostos. A dinâmica lúdica permitiu que as crianças assumissem papéis ativos, enfrentassem problemas inspirados em situações reais e refletissem sobre quais atitudes seriam melhores para aquelas situações, associando pontos da narrativa da atividade com as suas próprias vivências (Figura 1).



Figura 1. Fotos registradas durante o RPG realizado pela equipe Semeando Saúde Única na turma do 4º ano do Colégio Santa Marcelina. (Fonte: Registros publicados no Instagram do Colégio Santa Marcelina)

Após a atividade, as crianças demonstraram capacidade de identificar os principais riscos associados ao abandono de animais, como maus-tratos, acidentes de trânsito, dificuldades alimentares e falta de cuidados veterinários. Além disso, conseguiram compreender estratégias e reconhecerem a importância das práticas de guarda responsável como o uso de microchip e coleiras com identificação nos animais.

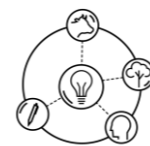
A guarda responsável é uma preocupação constante de profissionais da saúde, uma vez que ela auxilia na prevenção de zoonoses e reduz impactos ambientais, favorecendo assim o equilíbrio entre a saúde humana, animal e ambiental⁷. Esse equilíbrio está relacionado ao contexto da Uma Só Saúde, uma realidade cada vez mais presente na formação em medicina veterinária⁸. Dessa forma, o médico veterinário é essencial para introduzir os conhecimentos básicos em Uma Só Saúde em programas de educação em saúde, extensão e educação continuada da comunidade⁷, trabalhando conceitos como saúde do coletivo, bem-estar animal, prevenção de zoonoses, guarda responsável e preservação ambiental⁹.

Além disso, a avaliação da pedagoga responsável reforçou a percepção positiva sobre a estratégia. Ela destacou que considera importante a promoção de um aprendizado prático, significativo e divertido, e que, ao abordar a guarda responsável e o bem-estar animal em uma proposta de metodologia de ensino ativa pode auxiliar no processo de construção de uma sociedade mais consciente e solidária: "O uso do RPG como ferramenta pedagógica mostrou-se extremamente eficaz, pois estimula o pensamento crítico, a cooperação, a comunicação e a resolução de problemas."

Diante disso, essa vivência lúdica e prática promoveu o desenvolvimento de valores como empatia, respeito e responsabilidade, mostrando que pequenas ações do dia a dia podem melhorar a relação homem-animal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do RPG como metodologia educativa demonstrou ser uma estratégia eficaz para engajar alunos do ensino fundamental no aprendizado de conceitos relacionados à Uma Saúde Única, Guarda Responsável e Bem-



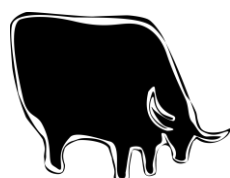
XVI Colóquio Técnico Científico de Saúde Única, Ciências Agrárias e Meio Ambiente

Estar Animal. A atividade possibilitou a participação ativa, a cooperação entre os estudantes e a aplicação prática de conhecimentos, mostrando que abordagens lúdicas podem integrar de forma significativa no aprendizado de crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1- SOUZA, M. R. V. B. et al. Uma proposta para o uso de RPG no Ensino de Física: A Vingança de Newton. **Jornal Mato-Grossense de Física (JMFis)**, v. 7, n. 2, p. 11-26, 2024
- 2- PEREIRA, J. S. Uma máquina do tempo movida à imaginação: rpg e empatia histórica no ensino de história. **Antíteses**, [S. l.], v. 7, n. 14, p. 541-542, 2014.
- 3- BRIGOLA, H. F. O RPG COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 23, n. 67, 2025.
- 4- DOROŻYŃSKI, P.; DOROŻYŃSKA, K. The role-playing game to increase students' activity and engagement in the teaching process - A pilot study of research & development campaign. **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, v. 14, p. 1046-1052, 2022.
- 5- WINARDY, G. C. B.; SEPTIANA, E. Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. **Social Sciences & Humanities Open**, v. 8, 100527, 2023.
- 6- ALVES, A. J. S. et al. Abandono de cães na América Latina: revisão de literatura. **Revista de Educação Continuada em Medicina Veterinária e Zootecnia do CRMV-SP**, v. 11, n. 2, p. 34-41, 2013.
- 7- SELBY, L. A. et al. A Survey of Attitudes Toward Responsible Pet Ownership. **Public Health Reports**, v. 94, n. 4, p. 380-386, 1979.
- 8- MUNIZ, M. F. A. A. et al. O PAPEL DO MÉDICO VETERINÁRIO NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE ÚNICA. **REVISTA DA MEDICINA VETERINÁRIA DO UNIFESO**, v. 1, n. 2, 2021.
- 9- ANJOS, A. R. S. et al. A importância do Médico Veterinário na Saúde Pública. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 8, e18210817254, 2021.

APOIO:



Escola de Veterinária
UFMG