

## DESMISTIFICANDO O GATO DOMÉSTICO: UM RELATO SOBRE O USO DO LÚDICO NO COMBATE AO ABANDONO E MAUS-TRATOS DE ANIMAIS

Poliana Maria da Silva<sup>1</sup>  
Silvia Gabriele Ferreira dos Santos<sup>2</sup>  
Ana Paula Stechhahn Lacchia Caetano<sup>3</sup>

### RESUMO

Durante muito tempo a figura do gato esteve associada à bruxaria e ao azar devido a convicções errôneas que se perpetuaram na sociedade. Essas crenças místicas resultaram em muitos animais sendo mortos e cruelmente torturados na era medieval. Algumas dessas ideias persistem até os dias atuais e, combinadas com outros fatores, como problemas comportamentais, contribuem para a propagação de maus-tratos e abandono. Este artigo tem como objetivo relatar as contribuições do uso de intervenções educativas para a sensibilização de crianças acerca da causa animal. As ações desenvolvidas enfocaram a desmistificação do gato doméstico, o esclarecimento sobre suas características comportamentais e o combate aos maus-tratos e foram realizadas entre os meses de novembro a dezembro de 2022 com alunos do 5º ano de uma escola municipal em Mogeiro-PB. As atividades incluíram palestras, o uso de recursos lúdicos como vídeos, jogos e contação de histórias, além da distribuição de material educativo. A proposta foi bem recebida pelos alunos que participaram ativamente e demonstraram interesse em aprender sobre o comportamento do gato e a maneira adequada de cuidar desses animais, expressando empatia e sensibilidade em relação a eles. O uso de estratégias lúdicas nessas intervenções contribuiu significativamente para despertar o interesse dos alunos pela temática, além de ser uma ferramenta poderosa para a sensibilização do público infantil.

**Palavras-chave:** Educação em Bem-Estar Animal, Gato doméstico, Ludicidade, Abandono, Maus-tratos.

### INTRODUÇÃO

A domesticação do gato (*Felis catus*) ocorreu por volta de 12 mil anos na região do crescente fértil com o advento da agricultura e a sedentarização dos grupos humanos. Nesse período os felinos começaram a se aproximar das aldeias à procura de roedores que atacavam a estocagem de grãos, percebendo o benefício que esses animais traziam para o controle de pragas, os homens começaram a alimentá-los e mantê-los por perto iniciando-se assim o

---

<sup>1</sup> Graduada pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [poliannamariia@gmail.com](mailto:poliannamariia@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [gabiferreira4078@gmail.com](mailto:gabiferreira4078@gmail.com);

<sup>3</sup> Professor orientador: Docente do departamento de Biologia do Campus I da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [analacchia@servidor.uepb.edu.br](mailto:analacchia@servidor.uepb.edu.br).

processo de domesticação (NILSON et al., 2022). Apesar dessa aproximação ter contribuído para a formação de laços afetivos entre as espécies, ainda se observa um certo desequilíbrio nessa relação.

No antigo Egito os gatos representavam a deusa Bastet que simbolizava a fertilidade e sexualidade, por esse motivo esses animais eram cultuados e protegidos. O status do gato mudou radicalmente durante a Idade Média com a ascensão do Cristianismo e a extinção das religiões pagãs na Europa, resultando em episódios de extrema crueldade e perseguição religiosa contra os animais que representavam divindades (SERPEL, 2013, LOCKWOOD, 2005). Nesse período os gatos foram perseguidos, pois acreditava-se que eles possuíam relação com o diabo e a bruxaria (SERPEL, 2013) acreditava-se ainda que as bruxas assumiam formas felinas quando iam praticar atos de malevolência e atualmente esses animais estão entre os principais símbolos do dia das bruxas (MACHADO & PAIXÃO, 2014).

Em um estudo realizado com alunos de Recife-PE, Silva & Sousa (2009) constataram a presença de percepções negativas, frequentemente permeadas por crenças supersticiosas, em relação aos gatos, como a ideia de que esses animais trazem azar e má sorte. Nesse sentido, as autoras destacam que a falta de informação das pessoas sobre o gato contribui para a perpetuação de mitos e superstições que vão sendo repassadas entre as gerações, o que, por sua vez, resulta em preconceito contínuo, falta de afeto pela espécie, baixas taxas de adoção e o aumento dos casos de maus-tratos contra esses animais (SILVA; SOUSA, 2009).

Segundo Machado & Paixão (2014), os casos significativos de crueldade, abandono e morte de gatos praticados na sociedade atual possuem relação direta com a representação simbólica e cultural desse animal cuja imagem foi negativamente construída ao longo do tempo e atualmente ainda encontra-se cercada por preconceitos e misticismo. Outro fator apontado pelas autoras seria a má compreensão das características biológicas e comportamentais desse animal por parte das pessoas.

Os problemas comportamentais são apontados como uma das principais causas de abandono na atualidade (DANTAS, 2010). Um dos comportamentos felinos mais conhecidos e talvez um dos mais problemáticos e repreendidos pelo homem são os que envolvem a marcação territorial. Os gatos costumam mostrar dominância arranhando superfícies e liberando sprays de urina sobre objetos.

A ação de arranhar não deixa apenas marcas físicas, mas também libera um cheiro característico das glândulas sebáceas presentes em suas patas, que comunica aos outros gatos e a ele mesmo que aquele território é dele (MOORE, 2018). Além disso, a urina dos felinos contém feromônios que são sinais químicos especiais que revelam informações sobre sexo, condição reprodutiva e identidade individual, em síntese, servem para comunicar o estado de humor e a saúde do gato (GALAXY & DELGADO, 2018; MOORE, 2018).

O Conselho Federal de Medicina Veterinária (CFMV) conceitua maus-tratos como sendo “qualquer ato, direto ou indireto, comissivo ou omissivo que intencionalmente ou por negligência, imperícia ou imprudência, provoque dor ou sofrimento desnecessário aos animais” (CFMV, 2018). O abandono é uma das práticas de maus-tratos mais frequentes e que acarreta problemas para os seres humanos e principalmente para os animais que sofrem com doenças, atropelamentos, brigas além de traumas psicológicos que geram sofrimento e tristeza (SCHEFFER & MUNARI, 2021). A prática de maus-tratos é considerada crime de acordo com a Lei nº 9.605/98 Lei de Crimes Ambientais e pode levar a até cinco anos de reclusão, multa e proibição da guarda do animal (BRASIL, 1998; BRASIL, 2020).

A fim de amenizar esse contexto de preconceito e discriminação associado a crueldade contra os gatos, Lockwood (2005) afirma que é necessário educar a população e difundir informações corretas sobre a biologia e o comportamento do gato afim de desmistificar mitos e equívocos atribuídos a esse animal durante muito tempo. Pires et al., (2023) defende o uso do lúdico como ferramenta imprescindível para o processo de sensibilização das crianças para a causa animal. Segundo os mesmos autores, as atividades lúdicas atuam na potencialização da aprendizagem assegurando o bem-estar e a proteção dos animais domésticos.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é relatar as contribuições do uso de intervenções educativas para a sensibilização de crianças acerca da causa animal. As ações desenvolvidas enfocaram a desmistificação do gato doméstico, o esclarecimento sobre suas características comportamentais e o combate aos maus-tratos e foram realizadas com alunos do ensino fundamental de uma escola pública em Mogeiro-PB por meio de estratégias lúdicas.

## **METODOLOGIA**

O trabalho foi desenvolvido na Cidade de Mogeiro-PB, na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Maria das Dores Chagas, com 25 alunos do 5º Ano do Ensino

Fundamental com faixa etária entre 10 a 12 anos de idade. Foram realizadas ações educativas entre os meses de novembro a dezembro de 2022 para a divulgação de informações comportamentais e sensibilização das crianças sobre o gato. Estas ações incluíram explanação oral sobre os temas abordados seguido de jogos lúdicos, contação de histórias, além de apresentação de vídeos e distribuição de material educativo abordando conceitos como comportamento animal, mitos e verdades que permeiam o universo felino, curiosidades sobre o gato, além de temas mais delicados como o abandono e maus-tratos aos animais.

A primeira intervenção tratou sobre os conceitos de bem-estar animal, sciência e guarda responsável, foi feita uma explanação dialogada para introduzir os principais conceitos as crianças, em seguida foi aplicado um jogo de tabuleiro com perguntas e respostas para uma maior fixação dos assuntos trabalhados. Esse jogo foi intitulado: Trilha do bem-estar animal e tinha como principais peças: um tabuleiro gigante com casas a serem percorridas pelas equipes, dois pinos e um dado personalizado com a temática. Durante o jogo os alunos deveriam percorrer as casas a partir do número que saísse no dado e com isso responder corretamente às perguntas relacionadas aos temas tratados anteriormente para continuar no jogo e pontuar a equipe.

A segunda intervenção teve como objetivo promover meios para a sensibilização das crianças em relação a dura realidade enfrentada pelos animais que são vítimas de maus-tratos e abandono. Para trabalhar a temática foi apresentado aos alunos um vídeo que traz como título: *KitBull*. O curta-metragem traz a história de amizade entre um cão da raça pitbull, que sofre maus-tratos do seu dono, que o mantém acorrentado, e um gato, que vive abandonado nas ruas da cidade mas que ao final possuem um desfecho feliz com a adoção responsável.

Após a apresentação do vídeo foi feito um breve levantamento das temáticas abordadas no vídeo, em seguida foi realizada uma discussão em sala, para que os alunos pudessem expressar suas opiniões e percepções sobre as temáticas trabalhadas. Nessa intervenção também foi discutida a Lei de Crimes Ambientais que garante a proteção animal no país, com destaque para o crime de maus-tratos. Ao final da discussão ainda foi proposto aos alunos que fizessem um desenho representando a parte que mais lhes chamou atenção no vídeo.

A terceira intervenção teve como temática o gato doméstico. Essa ação teve como objetivo transmitir informações científicas sobre as características biológicas e comportamentais do gato utilizando uma linguagem adequada ao público infantil. A aula teve início com uma discussão sobre as características gerais do gato onde foram apresentados

aspectos morfofisiológicos e curiosidades sobre esse animal a fim de criar uma relação de aproximação entre os alunos e o felino.

Durante o debate foram pontuados os principais problemas enfrentados pelos tutores de gatos que envolvem a marcação territorial com urina e cocô e a arranhadura de móveis. Como forma de conscientizar os alunos sobre as medidas preventivas para esses comportamentos foram entregues panfletos sobre regras de convivência com gatos e dicas de como cuidar desses animais e evitar conflitos devido os comportamentos inadequados (Figura 1). Em seguida, foi realizado um jogo de perguntas e respostas sobre o gato, com questões relacionadas a sua anatomia e fisiologia, comportamentos instintivos e curiosidades sobre esse animal. Os alunos deveriam girar a roleta e responder as perguntas corretamente para pontuar sua equipe.

**Figura 1-** Material educativo sobre o gato entregue aos alunos



Fonte: Elaborado pela autora

A última intervenção teve como principal objetivo desmistificar as concepções negativas atribuídas ao gato na sociedade como o conceito de que gato preto dá azar e que esses animais são seres traiçoeiros e maus, além de apresentar explicações que ressignifique a ideia de que os gatos têm sete vidas. Nessa ação foi trabalhado a questão do preconceito com os gatos pretos, na ocasião, foi apresentado à turma um baú feito de papelão e E.V.A que trazia em seu interior a cópia de um livro, intitulado: A incrível estória de Zé o gato preto da sorte, do escritor Tiago Oliveira, e um gato de feltro que serviu como mascote e representação do personagem principal do livro.

Inicialmente o baú foi levado até a sala de aula e apresentado às crianças a fim de que elas descobrissem o que havia lá dentro. Os alunos foram desafiados a responder uma charada para descobrir o que havia no baú, ao ouvir os palpites de cada um, a caixa foi aberta e a estória de zé foi apresentada para a turma. Ao final da história foi realizada uma breve

discussão para ouvir os apontamentos dos alunos sobre o livro e consolidar a ideia de igualdade e respeito para com todos os animais, independente da sua cor. Nessa intervenção também foi discutido e esclarecido o mito de que os gatos têm sete vidas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As ações alcançaram um público de 25 alunos de uma turma do 5º Ano que frequentavam o turno da manhã com faixa etária entre 10 e 12 anos. Foi observado que uma considerável parcela dos estudantes demonstrou entusiasmo e interesse em relação às atividades desenvolvidas no âmbito do projeto e que de forma geral a proposta foi bem aceita pela comunidade escolar.

### **Trilha do bem-estar animal**

Antes do desenvolvimento do jogo ao serem indagados sobre seus conhecimentos a respeito do termo “bem-estar animal”, constatou-se que a maioria dos alunos apresentou dificuldades em fornecer uma resposta clara sobre o seu significado, assim como ocorreu com as expressões “guarda responsável” e “senciência” porém quando foi utilizada uma linguagem mais acessível os alunos expressaram suas opiniões. Diante dessa constatação pode-se inferir que os termos científicos estão distantes da realidade e da compreensão dos alunos, principalmente os do nível fundamental, o que reforça a importância de difundir essas informações ainda nas séries iniciais e com abordagem diferenciada para cada público e idade.

Em relação ao jogo da trilha foi observado um maior envolvimento e interesse por parte dos alunos, principalmente devido à natureza lúdica do jogo, que contava com peças grandes e coloridas (Figura 2 A-B). Essas características atraentes e diferenciadas do jogo fogem do formato tradicional, contribuindo para despertar a atenção e interesse dos estudantes. Conforme destacado por Pereira et al. (2020), devido ao seu caráter motivador, dinâmico e construtivo, essas atividades podem ser utilizadas, como uma ferramenta pedagógica importante, complementando o método tradicional de ensino, pois elas enriquecem as aulas e constituem um auxílio eficaz para o trabalho do professor, além de contribuírem para uma aprendizagem significativa.

No que diz respeito às perguntas do jogo, de modo geral, os estudantes conseguiram responder corretamente. Em alguns momentos surgiram dúvidas, mas estas foram

prontamente esclarecidas pela pesquisadora. Conforme destaca Melo, Ávila & Santos (2017), mesmo quando o aluno não sabe a resposta correta para determinado questionamento durante o jogo, há oportunidade de aprendizado, pois o mediador pode aproveitar o momento do erro para discutir a questão e esclarecer as dúvidas que surgirem. Isso contribui para uma aprendizagem colaborativa, em que o processo de ensino-aprendizagem é enriquecido por meio da troca de conhecimentos e do estímulo ao diálogo.

**Figura 2-** Aplicação do jogo da trilha (A-B) e da roleta felina (E-F) e exibição do vídeo Kitbull (C-D)



Fonte: Sivonaldo, 2022

### Exibição de vídeos sobre maus-tratos e abandono

Durante a exibição do vídeo *Kitbull* (Figura 2 C-D) foi observado nos rostos dos alunos uma variedade de reações, incluindo admiração, espanto, dó e tristeza. Essas reações foram provocadas pelas situações de maus-tratos e negligência vivenciadas pelos personagens, o que indica que os alunos apresentaram, pelo menos durante a exibição do vídeo, um certo grau de empatia e compaixão em relação aos animais.

Resultados semelhantes, que evidenciam os efeitos positivos do uso de vídeos para sensibilizar crianças sobre a causa animal, também foram verificados por Jerônimo et al., (2018), Queiroz, (2020) e Araújo, (2020) em outras escolas da Paraíba.

Júnior & Machado (2022) também destacaram recentemente a relevância dos vídeos para abordar questões delicadas, como o abandono de animais. Em seus estudos, assim como

nos resultados apresentados neste trabalho, os alunos também demonstraram sensibilidade em relação aos problemas enfrentados pelos animais abandonados durante a exibição de vídeos relacionados a essa temática.

Esses dados corroboram a afirmação de Severo (2011) de que “o vídeo é uma mídia que pode servir como uma ferramenta de auxílio no processo de conscientização de vários problemas sociais, inclusive aqueles de natureza local, uma vez que atualiza e alimenta o universo sensorial, afetivo e ético das pessoas.” Além disso, ao término do vídeo também foi observado nos alunos reações positivas de alegria e satisfação ao constatarem que o gatinho e o cão obtiveram um desfecho feliz por meio da adoção responsável.

### **Jogo da roleta felina**

A adoção do jogo da roleta felina como uma metodologia diferente da habitual, despertou o interesse e a curiosidade dos alunos, proporcionando um ambiente descontraído e facilitando a interação entre eles (Figura 2 E-F). De acordo com Gonzaga (2017), os jogos didáticos exercem uma função diferenciada quando aplicados nas aulas, pois integram aprendizado e diversão e pelo seu caráter lúdico despertam a motivação dos alunos e proporcionam aos mais tímidos a oportunidade de se expressarem livremente.

Foi observado através de sondagem que antes da explicação fornecida pela acadêmica e da realização do jogo da roleta, a maioria dos participantes apresentava um conhecimento limitado sobre o comportamento e anatomia do gato. Eles não tinham consciência da importância da cauda e dos bigodes do gato, estruturas essenciais para seu equilíbrio e orientação conforme aponta Moore (2018) e Galaxy & Delgado (2018).

Um exemplo significativo foi mencionado por uma aluna, que relatou o hábito do seu irmão de cortar os bigodes do seu gato. No entanto, após aprender sobre a importância dessas estruturas para o animal, a aluna afirmou que não permitiria mais esse comportamento. Isso indica que a intervenção educativa teve um impacto positivo ao proporcionar conhecimentos relevantes sobre o assunto e sensibilizar os alunos para o cuidado adequado com os animais.

### **Contação de estória**

A princípio, o material produzido despertou a curiosidade e o interesse dos estudantes, os quais demonstraram grande entusiasmo ao depararem-se com uma enorme caixa em forma de baú (Figura 3 A-C). Durante a apresentação da história, pôde-se observar nos alunos



reações de indignação e inconformidade diante da atitude daqueles que recusaram adotar o gato devido à sua cor. Ao mesmo tempo, também foi evidente a manifestação de indícios de empatia e compaixão em relação ao animal.

As autoras, Gonçalves (2020) e Albuquerque (2020) também obtiveram resultados positivos ao utilizarem a contação de histórias de superação animal como ferramenta para sensibilizar estudantes do ensino básico. Embora as histórias apresentadas pelas autoras sejam baseadas em fatos reais, ao contrário da estória apresentada neste estudo, não se pode subestimar a eficácia dessa metodologia na mudança de mentalidade e sensibilização dos alunos. Pires et al., (2023) relata, em trabalho desenvolvido com crianças, que a utilização da literatura infantil foi significativa para o aprendizado das mesmas sobre o cuidado necessário com os animais e para o desenvolvimento da afetividade nas crianças.

Ao final das ações os alunos receberam um certificado de Agente de Proteção Animal e uma lembrancinha temática com guloseimas conforme mostra a Figura 3 (D-F).

**Figura 3-** Contação de história sobre o gato (A-C); distribuição do certificado de protetor animal e guloseimas (D-F)



Fonte: Sivonaldo, 2022

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos neste trabalho sugerem que o desenvolvimento de intervenções educativas é uma alternativa eficiente para a introdução de conceitos sobre a questão animal no ambiente escolar. O uso do lúdico nessas intervenções contribuiu significativamente para

despertar o interesse dos alunos pela temática, além de ser uma ferramenta poderosa para a sensibilização do público infantil, já que esse tipo de estratégia pelo seu caráter didático pode auxiliar na abordagem de temas mais delicados como o abandono de animais em sala.

Além de auxiliar na divulgação de informações científicas sobre comportamento animal para as crianças, essas ações ainda contribuíram para a mitigação de preconceitos e ideias equivocadas que alguns alunos compartilhavam em relação ao gato. Compreender o contexto histórico que levou ao surgimento de ideias controversas sobre o gato e conhecer os aspectos da biologia e comportamento desse animal pode impedir a perpetuação de preconceitos e diminuir os casos de maus-tratos. Por isso, torna-se essencial a implementação dessa temática no currículo escolar para que as crianças desenvolvam desde a infância a empatia e o respeito para com os animais.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº. 9.605, de 12 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 13 fev. 1998. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19605.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19605.htm) . Acesso em: 20 de Setembro de 2023.

BRASIL. Lei nº. 14.064, de 29 de setembro de 2020. Altera a lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, para aumentar as penas cominadas ao crime de maus tratos aos animais quando se tratar de cão ou gato. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 29 set. 2020. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2019-2022/2020/Lei/L14064.htm#art2](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2020/Lei/L14064.htm#art2) Acesso em: 20 de Setembro de 2023.

CONSELHO FEDERAL DE MEDICINA VETERINÁRIA-CFMV. Resolução nº 1.236, de 26 de outubro de 2018. Define e caracteriza crueldade, abuso e maus-tratos contra animais vertebrados, dispõe sobre a conduta de médicos veterinários e zootecnistas e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 155, n. 208, p.133-134, 29 out. 2018. Disponível em: <http://ts.cfmv.gov.br/manual/arquivos/resolucao/1236.pdf>. Acesso em: 18 de Julho de 2023.

DANTAS, L.M.S. Comportamento social de gatos domésticos e sua relação com a clínica médica veterinária e o bem-estar animal. 2010. Doutorado (Medicina Veterinária) - Universidade Federal Fluminense, 2010. Versão *on-line*, Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/felinamente/files/2017/03/Comportamento-social-de-gatos-dom%C3%A9sticos.pdf> Acesso em: 20 de Setembro de 2023.

GALAXY, J; DELGADO, M. O guia definitivo para a vida com seu felino – 1 ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2018.

GONÇALVES, N.K.A.S. **Educação Humanitária em Bem estar animal com estudantes do ensino básico de Boqueirão-PB**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas-Licenciatura) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde. Campina Grande, p.130. 2020.

GONZAGA, G. R. et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/1777/jogos-didaticos-para-o-ensino-de-ciencias> Acesso em: 23 de Janeiro de 2023.

JERÔNIMO, R. E. O et al. Ações de educação ambiental para o bem-estar animal com crianças do ensino infantil no município de Campina Grande-PB. **Revista Latino-Americana de Direitos da Natureza e dos Animais**, v. 1, n. 1, p. 126-141, 2018. Disponível em: <https://cadernosdoceas.ucsal.br/index.php/rladna/article/view/836> . Acesso em: 13 de Fevereiro de 2023.

JUNIOR, C. N. K; MACHADO, J. C. E. Abandono de animais domésticos: produção e execução de sequência didática em escola pública brasileira. **Bio-grafia**, 2022. Disponível em: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/bio-grafia/article/view/18063/11557> . Acesso em: 25 de Agosto de 2023

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set./dez. 2003. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=786&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

LOCKWOOD, R. Cruelty toward cats: Changing perspectives. *In*: SALEM, D.J.; ROWAN, A.N. The state of the animals III. Washington, D.C: **Humane Society**, 2005. cap.2, p. 15-26.

MACHADO, J.C; PAIXÃO, R.L. A representação do gato doméstico em diferentes contextos socioculturais e as conexões com a ética animal. **Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis**, Florianópolis, v.11, n.1, p.231-253, Jan./Jun. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2014v11n1p231> . Acesso em 16 de maio de 2022.

MELO, A.C.A; ÁVILA, T.M; SANTOS, D.M.C. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual–Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, v. 9, n. 1, 2017. Disponível em: <https://revista.saojose.br/index.php/cafsj/article/view/170> . Acesso em: 15 de janeiro de 2023

MOORE, A. **Entenda seu gato: Tudo que você sempre quis saber sobre o comportamento felino**. 1 ed.Tradução: Ana Claudia Fonseca. Benvirá, 2018. 264.p. Disponível em: <https://doceru.com/doc/8s1xvee> . Acesso em: 14 de Maio de 2023.

NILSON, S.M. et al. Genetics of randomly bred cats support the cradle of cat domestication being in the Near East. **Heredity**, v. 129, n. 6, p. 346-355, 2022. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41437-022-00568-4#Sec11> . Acesso em: 20 de Setembro de 2023.

PEREIRA, R. J. B. et al. Método tradicional e estratégias lúdicas no ensino de Biologia para alunos de escola rural do município de Santarém-PA. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 15, n. 02, p. 106-123, 2020.

Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/717/685> Acesso em: 13 de Setembro de 2023.

PIRES, F. L. B et al. Literatura infantil : sensibilização de crianças acerca da interação com animais domésticos. **Mostra Interativa da Produção Estudantil em Educação Científica e Tecnológica**, Ijuí, 2023.

QUEIROZ, M.A. **Estratégias de ensino/aprendizagem em Bem estar Animal no ensino básico de Lagoa Seca-PB**. Trabalho de Conclusão de Curso ( Graduação em Ciências Biológicas- Licenciatura) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde. Campina Grande, p.63. 2020.

SCHEFFER, G. K. MUNARI, A.B. Maus tratos aos animais: Desafios e soluções pós pandemia. **Revista Estudos Legislativos**, Porto Alegre, n. especial, p. 155-167, 2021.

SERPELL, J.A. Domestication and history of the cat. In:TURNER, D.C.; BATESON, P. The domestic cat: The Biology of its Behaviour. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. p. 83-100. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/297163879\\_Domestication\\_and\\_history\\_of\\_the\\_cat](https://www.researchgate.net/publication/297163879_Domestication_and_history_of_the_cat) . Acesso em: 26 de Julho de 2023.

SEVERO, R. P. A importância da utilização do vídeo como ferramenta de auxílio no processo de conscientização na preservação da água. 2011. Disponível em:

[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/18558/TCCE\\_ME\\_EaD\\_2011\\_SEVERO\\_ROSI\\_MERI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/18558/TCCE_ME_EaD_2011_SEVERO_ROSI_MERI.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Acesso em: 15 de Setembro de 2023.

SILVA, A. N. M. ; SOUSA, M. R. Q . Concepções sobre gatos por alunos do ensino fundamental de duas escolas municipais do Recife. In: JEPEX, 2009, Recife. IX Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão, 2009. Disponível em:

<http://www.eventosufpe.com.br/jepeX2009/cd/resumos/R0129-1.pdf> . Acesso em: 28 de Agosto de 2022.