RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber. ISSN: 2675-9128. São Paulo - SP.
Ano VII, v.1 2026 | submissão: 07/08/2026 | aceito: 10/08/2026 | publicação: 13/08/2026

First Aid Game: uma intervenção de ensino e avaliação de primeiros socorros com jogo educacional analógico na Educação Física Escolar no contexto do PIBID

First Aid Game: Teaching and Assessing First Aid through an Analog Educational Game in School Physical Education within PIBID

First Aid Game: una intervención para la enseñanza y evaluación de primeros auxilios mediante un juego educativo analógico en la Educación Física Escolar en el contexto del PIBID

João do Carmo de Vasconcelos Filho- UECE
Antonio Igor da Silva Teodozio – SME- Fortaleza
Jose Messias Vieira Marques Filho– SME- Fortaleza
Vilanir Lima Dos Santos– SME- Fortaleza
Vanessa da Silva Lima - UECE

Resumo: A incorporação de metodologias ativas na Educação Física Escolar tem ampliado as possibilidades de abordagem de conteúdos relacionados à saúde, favorecendo práticas pedagógicas mais participativas e contextualizadas. Nesse cenário, a gamificação destaca-se como estratégia capaz de potencializar o engajamento discente e qualificar os processos de ensino e aprendizagem. O presente estudo teve como objetivo analisar as contribuições de um jogo educacional analógico para o ensino e a avaliação da aprendizagem em primeiros socorros no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Trata-se de relato de experiência qualitativo e descritivo, desenvolvido com 60 estudantes dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental de uma escola pública de Fortaleza-CE. A intervenção compreendeu a formação dos licenciandos, o desenvolvimento do jogo First Aid Game, sua validação, produção e aplicação em aulas de Educação Física, sendo os dados registrados mediante observação participante, diários de campo e registros fotográficos. Os resultados evidenciaram que o recurso favoreceu o engajamento, a interação e a aprendizagem colaborativa, além de possibilitar a identificação de diferentes níveis de apropriação dos conteúdos quando utilizado como instrumento avaliativo. Nas turmas que ainda não haviam estudado a temática, o jogo mostrou potencial para despertar o interesse, mobilizar conhecimentos prévios e promover a construção coletiva das respostas. A experiência reforça o potencial pedagógico dos jogos analógicos como recursos capazes de integrar ensino, avaliação e participação estudantil, ao mesmo tempo em que evidencia a relevância do PIBID como espaço de experimentação didático-metodológica e de fortalecimento da formação inicial de professores.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Gamificação. Primeiros socorros. Formação docente. PIBID.

Abstract: The incorporation of active learning methodologies into School Physical Education has expanded the possibilities for addressing health-related content, promoting more participatory and contextualized pedagogical practices. In this context, gamification has emerged as a strategy capable of enhancing student engagement and improving teaching and learning processes. This study aimed to analyze the contributions of an analog educational game to the teaching and assessment of first aid learning within the scope of the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID). This qualitative and descriptive experience report involved 60 students from the 8th and 9th grades of a public elementary school in Fortaleza, Ceará, Brazil. The intervention included the training of pre-service teachers, the development of the First Aid Game, its validation, production, and implementation during Physical Education classes. Data were collected through participant observation, field notes, and photographic records. The findings indicated that the game promoted student

engagement, interaction, and collaborative learning while enabling the identification of different levels of content appropriation when used as an assessment tool. Among students who had not previously studied first aid, the game also demonstrated potential to stimulate interest, activate prior knowledge, and foster the collective construction of knowledge. The experience highlights the pedagogical potential of analog games as resources that integrate teaching, assessment, and active student participation, while reinforcing the relevance of PIBID as a setting for didactic-methodological innovation and the professional development of pre-service teachers.

Keywords: School Physical Education. Gamification. First Aid. Teacher Education. PIBID.

Resumen: La incorporación de metodologías activas en la Educación Física Escolar ha ampliado el abordaje de contenidos de salud y favorecido prácticas más participativas y contextualizadas. En este escenario, la gamificación puede potenciar la participación y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Este estudio analizó las contribuciones de un juego educativo analógico a la enseñanza y evaluación del aprendizaje de primeros auxilios en el Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID). Es un relato de experiencia cualitativo y descriptivo, desarrollado con 60 estudiantes de 8.º y 9.º curso de una escuela pública de Fortaleza, Ceará, Brasil. La intervención comprendió la formación de los estudiantes de licenciatura, el desarrollo, validación y producción del First Aid Game y su aplicación en clases de Educación Física; los datos se registraron mediante observación participante, diarios de campo y fotografías. Los resultados mostraron que el recurso favoreció la participación, la interacción y el aprendizaje colaborativo, además de identificar diferentes niveles de apropiación de los contenidos como instrumento de evaluación. En los grupos que aún no habían estudiado el tema, el juego despertó interés, movilizó conocimientos previos y promovió la construcción colectiva de respuestas. La experiencia refuerza el potencial pedagógico de los juegos analógicos para integrar enseñanza, evaluación y participación estudiantil, y evidencia la relevancia del PIBID como espacio de experimentación didáctico-metodológica y fortalecimiento de la formación inicial del profesorado.

Palabras clave: Educación Física Escolar. Gamificación. Primeros auxilios. Formación docente. PIBID.

1. Introdução

A Educação Física Escolar desempenha um papel fundamental na promoção da saúde e na formação cidadã. Entre os conteúdos que podem ser abordados nesse componente curricular, os primeiros socorros assumem relevância por possibilitarem aos estudantes compreender procedimentos básicos diante de situações de urgência e emergência, contribuindo para a prevenção de agravos e para a tomada de decisões em situações cotidianas. Além disso, considerando que as aulas envolvem atividades físicas e esportivas, a escola torna-se um ambiente propício para o desenvolvimento de ações educativas voltadas à prevenção de acidentes e à promoção da segurança (Pina; Martelli; Delbim, 2022).

Apesar da importância da temática, seu ensino ainda representa um desafio para os professores, tornando necessária a adoção de estratégias pedagógicas que favoreçam maior

participação dos estudantes e uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, as metodologias ativas têm se destacado por promoverem a participação dos alunos e seu protagonismo no processo de construção do conhecimento (Studart, 2019). Entre essas abordagens, a gamificação e a utilização de elementos característicos dos jogos apresentam potencial para ampliar o engajamento, a motivação e a aprendizagem dos estudantes, tornando o processo educativo mais dinâmico, interativo e alinhado aos objetivos pedagógicos (Coelho et al., 2025).

Neste contexto, os jogos analógicos apresentam-se como uma dessas possibilidades metodológicas, permitindo que conteúdos escolares sejam trabalhados de forma lúdica sem perder sua intencionalidade educativa. Quando associados ao ensino dos primeiros socorros, esses recursos podem favorecer não apenas a aprendizagem dos conteúdos, mas também sua revisão e avaliação, aproximando os estudantes de situações-problema que exigem interpretação, tomada de decisão e trabalho em equipe. Nesse sentido, pesquisas evidenciam que intervenções educativas sobre primeiros socorros no ambiente escolar promovem ganhos significativos na aprendizagem dos estudantes e reforçam a importância da inserção dessa temática na Educação Básica (Grimaldi et al., 2020).

A experiência relatada neste trabalho foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), iniciativa que desempenha papel fundamental na formação inicial de professores ao aproximar a universidade da escola pública. Ao proporcionar a inserção do licenciando no cotidiano escolar desde os primeiros anos da graduação, o programa favorece a articulação entre teoria e prática, a vivência de situações reais de ensino e a construção de estratégias pedagógicas contextualizadas. Nesse cenário, o PIBID constitui um espaço de experimentação, reflexão e inovação docente, possibilitando a elaboração e aplicação de recursos didáticos que atendam às demandas da realidade escolar e contribuam para o desenvolvimento da transposição didática dos conhecimentos produzidos na formação acadêmica.

Dessa forma, o objetivo desse artigo é relatar a experiência de uma aula regência na Educação Física Escolar com turmas do anos finais do ensino fundamental, analisando as contribuições do jogo analógico educacional como estratégia de ensino e avaliação da aprendizagem em primeiros socorros no contexto do PIBID.

2. Método

Este relato de experiência de abordagem qualitativa e descritiva caracteriza uma intervenção pedagógica realizada durante regências de aulas realizadas em junho de 2026, com

60 estudantes dos 8º e 9º anos de uma escola-campo do PIBID, localizada no bairro Granja Portugal, em Fortaleza - CE, com o objetivo de analisar o nível de dificuldade das questões e verificar a possibilidade de utilização do jogo com alunos que não possuíam conhecimentos prévios sobre a temática.

Para isto, a intervenção estruturou-se em quatro etapas fundamentais:

1. Formação Docente: capacitação dos bolsistas do PIBID ocorreu inicialmente por meio de oficina de Jogos Analógicos. Os encontros forneceram embasamento teórico e prático sobre conceitos de gamificação, dinâmicas, mecânicas e componentes lúdicos no contexto escolar

2. Design e concepção do jogo: desenvolvimento do jogo analógico autoral denominado First Aid Game. A escolha da temática baseou-se em conteúdos prévios de primeiros socorros ministrados em aulas teóricas e práticas. O design gráfico da identidade visual, tabuleiro, manual e cartas foi elaborado no Canva, estruturando a dinâmica de um jogo de trilha com cartas de perguntas objetivas, dinâmicas de mímicas e casas de penalização. O objetivo principal do jogo é chegar ao fim da trilha primeiro, para isso as equipes devem jogar os dados para definir o número de casas que irão andar e responder as cartas de perguntas ou mímicas sobre a temática para avançar ou não.

3. Validação e confecção física: Após a criação do jogo, o protótipo do recurso foi avaliado e validado pelo professor supervisor da escola campo. A produção física contou com a impressão de quatro exemplares em uma gráfica local. Paralelamente, os peões utilizados no jogo foram confeccionados no Laboratório de Inovação da escola-campo, por meio de impressão tridimensional (3D), contato com apoio da professora de Artes da escola e do projeto Mais Ciência nas Escolas. A utilização dessa tecnologia possibilitou a produção de peças personalizadas, contribuindo para a identidade visual e para a qualidade do material (figura 1).

RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O
Saber. ISSN: 2675-9128. São Paulo - SP.
Ano VII, v.1 2026 | submissão: 07/08/2026 | aceito: 10/08/2026 | publicação: 13/08/2026

Figura 1 – Tabuleiro, peões e cartas confeccionados para o jogo.



Fonte: Elaborada pelos próprios autores.

4. Aplicação do First Aid Game durante a aula de Educação Física:

a. Turma 9º ano: após o encerramento da sequência didática sobre primeiros socorros. Nessa etapa, o jogo foi utilizado tanto como estratégia de revisão dos conteúdos quanto como instrumento de avaliação da aprendizagem, permitindo analisar a retenção do conhecimento, a capacidade de interpretação das situações apresentadas e a aplicação prática dos conceitos estudados.

b. Turmas do 8º ano: realizada em caráter exploratório, buscando observar o nível de dificuldade apresentado pelos estudantes, identificar a necessidade de conhecimentos prévios para participação no jogo e analisar seu potencial de utilização como recurso introdutório para a temática, além de levantar possibilidades de adaptações em futuras aplicações.

Para fins de registro e análise da experiência pedagógica, os dados foram coletados por meio de observação dos bolsistas do PIBID, anotações em diários de campo e registros fotográficos da dinâmica das aulas. Adicionalmente, todas as identidades dos estudantes foram preservadas e mantidas sob sigilo na descrição dos resultados, resguardando a integridade ética da intervenção.

3. Resultados e discussão

De maneira geral, a experiência de desenvolvimento e aplicação do First Aid Game alcançou os objetivos propostos, evidenciando resultados positivos tanto no processo de confecção do material quanto em sua utilização como recurso pedagógico na Educação Física Escolar. A elaboração do jogo possibilitou a criação de um material visualmente atrativo, com identidade gráfica própria e elementos que remetessem à área da saúde, característica pensada para despertar a curiosidade e o interesse dos estudantes antes mesmo do início da atividade.

Durante as aplicações, observou-se que o aspecto visual, a lógica de competição e dinâmica de duplas/trios do jogo exerceu influência direta sobre a motivação inicial dos alunos. Ainda antes da apresentação das regras, diversos estudantes demonstraram curiosidade em relação ao material, questionando seu funcionamento e manifestando interesse em participar da atividade apenas pela aparência do tabuleiro, das cartas e dos demais componentes. Esse resultado evidencia que o investimento na identidade visual não representou apenas um aspecto estético, mas constituiu um elemento pedagógico capaz de favorecer o engajamento dos estudantes e ampliar sua predisposição para a aprendizagem. Esse resultado vai ao encontro de Coelho et al. (2025), que destacam que a utilização de elementos característicos dos jogos favorece experiências de aprendizagem mais envolventes e motivadoras, ampliando o interesse dos estudantes pelo processo educativo.

Outro aspecto que merece destaque refere-se ao potencial do First Aid Game como instrumento de avaliação da aprendizagem, reforçando a perspectiva apresentada por Coelho et al. (2025), ao afirmarem que a gamificação não deve limitar-se ao entretenimento, mas ser planejada pedagogicamente para atender objetivos educacionais claros, tornando o jogo um recurso de ensino e avaliação da aprendizagem. Inicialmente, acreditava-se que algumas perguntas poderiam apresentar baixo nível de dificuldade, tornando a dinâmica demasiadamente simples para os estudantes. Entretanto, a aplicação revelou um cenário diferente do esperado. Embora a participação dos alunos tenha sido integral durante a atividade, as respostas evidenciaram diferenças significativas na apropriação dos conteúdos entre os estudantes, permitindo identificar níveis distintos de aprendizagem.

Na aplicação realizada com uma turma do 9º ano, os estudantes foram organizados em três grupos. Em dois deles, a dinâmica transcorreu de maneira satisfatória, com elevada participação, respostas consistentes e discussões fundamentadas nos conhecimentos adquiridos ao longo das aulas sobre primeiros socorros. As equipes demonstraram segurança para responder às situações-problema propostas, enquanto as cartas de mímica proporcionaram momentos de intensa interação, criatividade e colaboração entre os participantes, tornando a avaliação um momento leve e envolvente, sem perder seu caráter educativo.

Entretanto, um dos grupos apresentou dificuldades consideravelmente maiores durante a atividade. Esse grupo era composto, em sua maioria, por estudantes que, ao longo das aulas teóricas, demonstravam baixa participação, realizavam poucas anotações e apresentavam reduzido envolvimento nas discussões propostas. Como consequência, observaram-se dificuldades para responder às perguntas do jogo e justificar as condutas mais adequadas diante das situações apresentadas. Esse resultado reforça a capacidade do jogo de identificar diferenças na aprendizagem entre os estudantes, evidenciando que sua utilização ultrapassa a função lúdica e configura-se como um recurso capaz de avaliar a retenção dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Outro resultado relevante foi observado durante a aplicação experimental do jogo em uma turma de 8º ano. Diferentemente das turmas de 9º ano, esses estudantes ainda não haviam participado da sequência didática sobre primeiros socorros. A proposta teve como objetivo analisar o nível de dificuldade das questões e verificar a possibilidade de utilização do jogo com alunos que não possuíam conhecimentos prévios sobre a temática.

Durante essa aplicação, verificou-se que os estudantes apresentaram maior dificuldade para responder às perguntas presentes nas cartas, recorrendo frequentemente às hipóteses formuladas em grupo e às discussões coletivas para construir respostas. Em diversos momentos, as interpretações equivocadas geraram situações descontraídas e bem-humoradas, contribuindo para um ambiente de aprendizagem leve e participativo. Embora o jogo tenha perdido seu caráter avaliativo nesse contexto, manteve elevado potencial pedagógico ao estimular o diálogo, a curiosidade e a construção coletiva do conhecimento.

Essa experiência demonstrou que o First Aid Game pode desempenhar diferentes funções dentro do processo de ensino e aprendizagem. Quando aplicado após uma sequência didática, mostrou-se eficiente como instrumento de revisão e avaliação da aprendizagem, permitindo identificar os conhecimentos consolidados e as dificuldades ainda existentes entre os estudantes. Por outro lado, quando utilizado antes do desenvolvimento formal do conteúdo, revelou potencial para despertar o interesse pela temática e introduzir discussões relacionadas aos primeiros socorros, mesmo sem conhecimentos prévios, os estudantes demonstraram interesse pelas situações apresentadas, corroborando Grimaldi et al. (2020), que defendem a escola como ambiente privilegiado para o ensino de primeiros socorros e ressaltam a importância da implementação de estratégias educativas voltadas aos estudantes.

Nesse sentido, os resultados obtidos permitem afirmar que o jogo ultrapassa a concepção de um simples recurso recreativo. Sua utilização favoreceu a participação ativa dos estudantes, estimulou a interação entre os grupos, promoveu momentos de cooperação e resolução de

problemas e transformou a avaliação em uma experiência mais dinâmica e significativa. Além disso, evidenciou que recursos pedagógicos fundamentados em elementos lúdicos podem contribuir tanto para a aprendizagem quanto para o engajamento dos alunos, fortalecendo práticas inovadoras no contexto da Educação Física Escolar.

Nesse sentido, o First Aid Game aproxima-se das metodologias ativas ao deslocar o estudante da posição de receptor para protagonista da aprendizagem, favorecendo participação, argumentação e tomada de decisões durante toda a atividade, princípios discutidos por Studart (2019).

Por fim, a experiência permitiu constatar que o First Aid Game reúne características que possibilitam sua utilização em diferentes momentos do planejamento docente, seja como estratégia introdutória, atividade de revisão ou instrumento de avaliação. A receptividade dos estudantes, associada à qualidade do material confeccionado e às interações observadas durante as partidas, demonstra o potencial do jogo para integrar futuras intervenções pedagógicas, ampliando as possibilidades metodológicas para o ensino dos primeiros socorros na escola.

Embora os resultados obtidos evidenciem o potencial pedagógico do First Aid Game, a experiência também permitiu identificar possibilidades de aperfeiçoamento do material. Entre elas, destaca-se a ampliação do banco de perguntas e desafios, organizando-os de acordo com diferentes níveis de complexidade. Uma alternativa seria estruturar as cartas com base em uma taxonomia de objetivos educacionais, possibilitando que o jogo fosse adaptado para diferentes etapas da Educação Básica. Dessa forma, seria possível contemplar desde questões voltadas à recordação e compreensão de conceitos até situações-problema que exigissem análise, tomada de decisão e aplicação prática dos conhecimentos em primeiros socorros. Essa adaptação ampliaria a versatilidade do recurso didático, favorecendo sua utilização em diferentes anos escolares e adequando os desafios às competências e habilidades esperadas para cada nível de ensino.

Considerações finais

O presente relato de experiência permitiu evidenciar o potencial do First Aid Game como estratégia pedagógica para o ensino e a avaliação dos conteúdos de primeiros socorros na Educação Física Escolar. A confecção do jogo, aliada à sua aplicação com estudantes do 8º e 9º anos, demonstrou que recursos analógicos podem favorecer o engajamento, a participação ativa e a interação entre os alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Além disso, o jogo mostrou-se eficiente para avaliar a retenção dos

conhecimentos trabalhados em sala de aula, ao mesmo tempo em que possibilitou identificar diferentes níveis de aprendizagem entre os estudantes e ampliar as possibilidades metodológicas para o ensino da temática.

No contexto do PIBID, a experiência contribuiu significativamente para a formação docente ao proporcionar a vivência de todas as etapas de desenvolvimento de um recurso educacional, desde sua idealização até sua aplicação em ambiente escolar. A elaboração do First Aid Game exigiu criatividade, planejamento e intencionalidade pedagógica, reforçando a importância da produção de materiais didáticos inovadores na Educação Física Escolar. Por fim, espera-se que esta experiência incentive outros professores e licenciandos a desenvolverem jogos educacionais voltados aos diferentes conteúdos da disciplina, bem como motive novas pesquisas que investiguem a efetividade desses recursos em distintos contextos e níveis de ensino.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

COELHO, Naura Letícia Nascimento et al. Gamificação na educação contemporânea: estratégia de engajamento e personalização do ensino. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 3, 2025.

DANTAS, Rodrigo Assis Neves et al. Abordagem dos primeiros socorros na escola: crianças, adolescentes e professores aprendendo a salvar vidas. Enfermagem Brasil, v. 17, n. 3, p. 259-265, 2018.

GRIMALDI, Monaliza Ribeiro Mariano et al. A escola como espaço para aprendizado sobre primeiros socorros. Revista de Enfermagem da UFSM, Santa Maria, v. 10, e20, p. 1-15, 2020. DOI: 10.5902/2179769236176.

PINA, João Eduardo; MARTELLI, Anderson; DELBIM, Lucas. Primeiros socorros e prevenção de acidentes no ambiente escolar. Revista Faculdades do Saber, v. 7, n. 14, p. 1065-1071, 2022.

STUDART, Nelson. Inovando a ensinagem de Física com metodologias ativas. Revista do Professor de Física, Brasília, v. 3, n. 3, p. 1-24, 2019.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).