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: 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

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

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

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.

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.

1. Introducción

La Educación Física Escolar desempeña un papel fundamental en la promoción de la salud y la formación ciudadana. Entre los contenidos que pueden abordarse en este componente curricular, los primeros auxilios adquieren relevancia porque permiten a los estudiantes comprender procedimientos básicos ante situaciones de urgencia y emergencia, contribuyendo a prevenir daños y a tomar decisiones en situaciones cotidianas. Además, dado que las clases incluyen actividades físicas y deportivas, la escuela constituye un entorno propicio para desarrollar acciones educativas orientadas a la prevención de accidentes y la promoción de la seguridad (Pina; Martelli; Delbim, 2022).

A pesar de la importancia del tema, su enseñanza aún representa un desafío para el profesorado, por lo que es necesario adoptar estrategias pedagógicas que favorezcan una mayor

participación estudiantil y un aprendizaje significativo. En este contexto, las metodologías activas se han destacado por promover la participación y el protagonismo del alumnado en el proceso de construcción del conocimiento (Studart, 2019). Entre estos enfoques, la gamificación y el uso de elementos propios de los juegos tienen potencial para ampliar la participación, la motivación y el aprendizaje, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico, interactivo y coherente con los objetivos pedagógicos (Coelho et al., 2025).

En este contexto, los juegos analógicos constituyen una de estas posibilidades metodológicas, pues permiten trabajar contenidos escolares de forma lúdica sin perder su intencionalidad educativa. Cuando se asocian con la enseñanza de primeros auxilios, estos recursos pueden favorecer no solo el aprendizaje, sino también la revisión y la evaluación de los contenidos, acercando al alumnado a situaciones problemáticas que exigen interpretación, toma de decisiones y trabajo en equipo. En este sentido, las investigaciones muestran que las intervenciones educativas sobre primeros auxilios en el entorno escolar producen avances significativos en el aprendizaje y refuerzan la importancia de incorporar el tema en la Educación Básica (Grimaldi et al., 2020).

La experiencia descrita en este trabajo se desarrolló en el marco del Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID), una iniciativa que cumple un papel fundamental en la formación inicial del profesorado al aproximar la universidad a la escuela pública. Al incorporar a los estudiantes de licenciatura a la vida escolar cotidiana desde los primeros años de su formación, el programa favorece la articulación entre teoría y práctica, la experiencia de situaciones reales de enseñanza y la construcción de estrategias pedagógicas contextualizadas. En este escenario, el PIBID constituye un espacio de experimentación, reflexión e innovación docente, que permite elaborar y aplicar recursos didácticos capaces de responder a las demandas de la realidad escolar y contribuir a la transposición didáctica de los conocimientos producidos en la formación académica.

De este modo, el objetivo de este artículo es relatar la experiencia de una clase impartida en Educación Física Escolar con grupos de los últimos años de la Enseñanza Fundamental y analizar las contribuciones del juego educativo analógico como estrategia de enseñanza y evaluación del aprendizaje de primeros auxilios en el contexto del PIBID.

2. Método

Este relato de experiencia, de enfoque cualitativo y descriptivo, caracteriza una intervención pedagógica realizada durante clases impartidas en junio de 2026 con 60

estudiantes de 8.º y 9.º curso de una escuela asociada al PIBID, situada en el barrio Granja Portugal de Fortaleza, Ceará. Su objetivo fue analizar el nivel de dificultad de las preguntas y comprobar la posibilidad de utilizar el juego con estudiantes sin conocimientos previos sobre el tema.

Para ello, la intervención se estructuró en cuatro etapas fundamentales:

1. Formación docente: la capacitación de los becarios del PIBID comenzó con un taller de Juegos Analógicos. Los encuentros proporcionaron fundamentos teóricos y prácticos sobre conceptos de gamificación, dinámicas, mecánicas y componentes lúdicos en el contexto escolar.

2. Diseño y concepción del juego: desarrollo del juego analógico original denominado First Aid Game. El tema se eligió a partir de contenidos de primeros auxilios impartidos previamente en clases teóricas y prácticas. El diseño gráfico de la identidad visual, el tablero, el manual y las cartas se elaboró en Canva, estructurando la dinámica de un juego de recorrido con cartas de preguntas objetivas, actividades de mímica y casillas de penalización. El objetivo principal es llegar primero al final del recorrido. Para ello, los equipos lanzan los dados para determinar el número de casillas que avanzarán y responden preguntas o realizan mímicas sobre el tema para poder avanzar.

3. Validación y producción física: tras la creación del juego, el prototipo fue evaluado y validado por el profesor supervisor de la escuela asociada. La producción física incluyó la impresión de cuatro ejemplares en una imprenta local. Paralelamente, las fichas utilizadas en el juego se fabricaron en el Laboratorio de Innovación de la escuela mediante impresión tridimensional (3D), con el apoyo de la profesora de Arte y del proyecto Más Ciencia en las Escuelas. Esta tecnología permitió producir piezas personalizadas, contribuyendo a la identidad visual y a la calidad del 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 – Tablero, fichas y cartas elaborados para el juego.



Fuente: Elaborada por los autores.

4. Aplicación del First Aid Game durante la clase de Educación Física:

a. Grupo de 9.º curso: la aplicación se realizó después de concluir la secuencia didáctica sobre primeros auxilios. En esta etapa, el juego se utilizó tanto para revisar los contenidos como para evaluar el aprendizaje, lo que permitió analizar la retención del conocimiento, la capacidad de interpretar las situaciones presentadas y la aplicación práctica de los conceptos estudiados.

b. Grupos de 8.º curso: la aplicación tuvo carácter exploratorio y buscó observar el nivel de dificultad experimentado por los estudiantes, determinar si eran necesarios conocimientos previos para participar, analizar su potencial como recurso introductorio y detectar posibles adaptaciones para futuras aplicaciones.

Para registrar y analizar la experiencia pedagógica, los datos se recopilaron mediante la observación de los becarios del PIBID, anotaciones en diarios de campo y registros fotográficos de la dinámica de las clases. Asimismo, se preservó la identidad de todos los estudiantes y se mantuvo su confidencialidad en la descripción de los resultados, protegiendo la integridad ética de la intervención.

3. Resultados y discusión

En términos generales, la experiencia de desarrollo y aplicación del First Aid Game alcanzó los objetivos propuestos y evidenció resultados positivos tanto en la elaboración del material como en su uso como recurso pedagógico en la Educación Física Escolar. La creación del juego permitió obtener un material visualmente atractivo, con identidad gráfica propia y elementos relacionados con el área de la salud, una característica concebida para despertar la curiosidad y el interés del alumnado incluso antes de comenzar la actividad.

Durante las aplicaciones se observó que el aspecto visual, la lógica competitiva y la dinámica de parejas o tríos influyeron directamente en la motivación inicial del alumnado. Incluso antes de presentar las reglas, varios estudiantes mostraron curiosidad por el material, preguntaron cómo funcionaba y manifestaron interés en participar solo por la apariencia del tablero, las cartas y los demás componentes. Este resultado demuestra que la inversión en la identidad visual no representó únicamente un aspecto estético, sino que constituyó un elemento pedagógico capaz de favorecer la participación y aumentar la disposición para aprender. El hallazgo coincide con Coelho et al. (2025), quienes señalan que el uso de elementos propios de los juegos favorece experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras y aumenta el interés del alumnado por el proceso educativo.

Otro aspecto destacado es el potencial del First Aid Game como instrumento de evaluación del aprendizaje, lo que refuerza la perspectiva de Coelho et al. (2025), quienes afirman que la gamificación no debe limitarse al entretenimiento, sino planificarse pedagógicamente para alcanzar objetivos educativos claros y convertir el juego en un recurso de enseñanza y evaluación. Al principio se consideró que algunas preguntas podían tener un nivel de dificultad bajo y hacer que la dinámica resultara demasiado sencilla. Sin embargo, la aplicación reveló un escenario diferente. Aunque todo el alumnado participó durante la actividad, las respuestas mostraron diferencias significativas en la apropiación de los contenidos, lo que permitió identificar distintos niveles de aprendizaje.

En la aplicación realizada con un grupo de 9.º curso, los estudiantes se organizaron en tres equipos. En dos de ellos, la dinámica se desarrolló satisfactoriamente, con una participación elevada, respuestas coherentes y debates fundamentados en los conocimientos adquiridos durante las clases de primeros auxilios. Los equipos mostraron seguridad al responder a las situaciones problemáticas propuestas, mientras que las cartas de mímica generaron momentos de intensa interacción, creatividad y colaboración, haciendo de la evaluación una experiencia amena y atractiva sin perder su carácter educativo.

Sin embargo, uno de los grupos presentó dificultades considerablemente mayores. Estaba compuesto, en su mayoría, por estudiantes que durante las clases teóricas habían

mostrado poca participación, tomado pocas notas y tenido escasa implicación en los debates. Como consecuencia, se observaron dificultades para responder a las preguntas del juego y justificar las conductas más adecuadas ante las situaciones presentadas. Este resultado refuerza la capacidad del juego para identificar diferencias en el aprendizaje, demostrando que su uso supera la función lúdica y constituye un recurso capaz de evaluar la retención de los contenidos trabajados en clase.

Otro resultado relevante se observó durante la aplicación experimental del juego en un grupo de 8.º curso. A diferencia de los grupos de 9.º, estos estudiantes aún no habían participado en la secuencia didáctica sobre primeros auxilios. La propuesta buscó analizar el nivel de dificultad de las preguntas y comprobar la posibilidad de utilizar el juego con estudiantes sin conocimientos previos sobre el tema.

Durante esta aplicación se comprobó que los estudiantes tenían mayor dificultad para responder a las preguntas de las cartas y recurrían con frecuencia a hipótesis formuladas en grupo y a debates colectivos para construir sus respuestas. En varios momentos, las interpretaciones equivocadas generaron situaciones distendidas y humorísticas, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje ameno y participativo. Aunque en este contexto el juego perdió su carácter evaluativo, mantuvo un alto potencial pedagógico al estimular el diálogo, la curiosidad y la construcción colectiva del conocimiento.

La experiencia mostró que el First Aid Game puede cumplir diferentes funciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Cuando se aplicó después de una secuencia didáctica, resultó eficaz como instrumento de revisión y evaluación, pues permitió identificar los conocimientos consolidados y las dificultades aún existentes. Cuando se utilizó antes del desarrollo formal del contenido, mostró potencial para despertar el interés e introducir debates sobre primeros auxilios. Incluso sin conocimientos previos, el alumnado mostró interés por las situaciones presentadas, lo que corrobora a Grimaldi et al. (2020), quienes defienden la escuela como un entorno privilegiado para la enseñanza de primeros auxilios y resaltan la importancia de implementar estrategias educativas dirigidas a los estudiantes.

En este sentido, los resultados permiten afirmar que el juego supera la concepción de un simple recurso recreativo. Su uso favoreció la participación activa, estimuló la interacción entre los grupos, promovió momentos de cooperación y resolución de problemas y transformó la evaluación en una experiencia más dinámica y significativa. Además, mostró que los recursos pedagógicos basados en elementos lúdicos pueden contribuir tanto al aprendizaje como a la participación del alumnado, fortaleciendo prácticas innovadoras en la Educación Física Escolar.

De este modo, el First Aid Game se aproxima a las metodologías activas al desplazar al estudiante de la posición de receptor a la de protagonista del aprendizaje y favorecer la participación, la argumentación y la toma de decisiones durante toda la actividad, principios analizados por Studart (2019).

Por último, la experiencia permitió constatar que el First Aid Game posee características que posibilitan su uso en diferentes momentos de la planificación docente, ya sea como estrategia introductoria, actividad de revisión o instrumento de evaluación. La buena acogida del alumnado, junto con la calidad del material y las interacciones observadas durante las partidas, demuestra el potencial del juego para integrar futuras intervenciones pedagógicas y ampliar las posibilidades metodológicas de la enseñanza de primeros auxilios en la escuela.

Aunque los resultados evidencian el potencial pedagógico del First Aid Game, la experiencia también permitió identificar posibilidades de mejora. Entre ellas se destaca la ampliación del banco de preguntas y desafíos, organizándolos según distintos niveles de complejidad. Una alternativa sería estructurar las cartas a partir de una taxonomía de objetivos educativos, permitiendo adaptar el juego a diferentes etapas de la Educación Básica. Así podrían incluirse desde preguntas orientadas al recuerdo y la comprensión de conceptos hasta situaciones problemáticas que exijan análisis, toma de decisiones y aplicación práctica de conocimientos de primeros auxilios. Esta adaptación aumentaría la versatilidad del recurso didáctico, favorecería su uso en diferentes cursos y adecuaría los desafíos a las competencias y habilidades esperadas en cada nivel educativo.

Consideraciones finales

El presente relato de experiencia permitió evidenciar el potencial del First Aid Game como estrategia pedagógica para enseñar y evaluar contenidos de primeros auxilios en la Educación Física Escolar. La elaboración del juego y su aplicación con estudiantes de 8.º y 9.º curso demostraron que los recursos analógicos pueden favorecer la participación activa y la interacción, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y significativo. Además, el juego resultó eficaz para evaluar la retención de los conocimientos trabajados en clase, al mismo tiempo que permitió identificar diferentes niveles de aprendizaje y ampliar las posibilidades metodológicas para enseñar el tema.

En el contexto del PIBID, la experiencia contribuyó significativamente a la formación docente al proporcionar la vivencia de todas las etapas de desarrollo de un recurso educativo, desde su concepción hasta su aplicación en el entorno escolar. La elaboración del First Aid

Game exigió creatividad, planificación e intencionalidad pedagógica, reforzando la importancia de producir materiales didácticos innovadores en la Educación Física Escolar. Por último, se espera que esta experiencia anime a otros docentes y estudiantes de licenciatura a desarrollar juegos educativos dirigidos a los diferentes contenidos de la disciplina y motive nuevas investigaciones sobre la eficacia de estos recursos en distintos contextos y niveles educativos.

Referencias

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.

Agradecimientos

El presente trabajo se realizó con el apoyo de la Coordinación de Perfeccionamiento del Personal de Nivel Superior de Brasil (CAPES), Código de Financiación 001, por medio del Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID).