

## SÍLVIO SANTOS VEM AÍ: O RECURSO LÚDICO COMO POTENCIALIZADOR DAS METODOLOGIAS ATIVAS

Sérgio Luchini Batista<sup>1</sup>

sergio.batista@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A utilização de metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem é fundamental para a adequada formação profissional do estudante de medicina, pois colocam o aluno como protagonista na aquisição de competências através da junção de conhecimentos e habilidades somados a mudança de atitudes, sendo uma forma bastante eficiente de abordar a geração Z, adepta do consumo daquilo que a interessa e altamente capaz de buscar as informações de maneira independente, bem como da geração Y, que possui a atenção dividida e atenção alternada bastante desenvolvidas, mas com dificuldade em manter a atenção seletiva e a atenção sustentada. Utilizar do recurso lúdico para potencializar a metodologia ativa na aprendizagem baseada em problemas. Metodologia: Criou-se uma atividade lúdica baseada no Programa Sílvio Santos. Os alunos fazem o papel de auditório e ao mesmo tempo de participantes do "programa", onde seria escolhido um aluno para ler o caso clínico apresentado, respondendo às perguntas propostas. Para tornar a atividade mais lúdica e descontraída, não era atribuído nota e o sorteio era através da ferramenta WheelOfNames (<<https://wheelofnames.com>>). Durante o giro da roleta, o "auditório" participava com os pompons de torcida ao som da música "Sílvio Santos vem aí" (<https://www.youtube.com/watch?v=KVrDQsSw-Ts>). Assim que a roleta parava e um aluno era escolhido para discutir o caso clínico, o professor atirava um "aviãozinho de dinheiro" para o escolhido. Seguia-se então para o momento em que o aluno tentava responder as perguntas propostas, com

---

<sup>1</sup> Doutorado em Medicina pela Universidade de São Paulo – USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

possibilidade de pedir "ajuda aos universitários" e com direcionamento do "apresentador do programa". Resultados: Alguns depoimentos anônimos na avaliação da disciplina realizada ao final do módulo: "Foi muito bom aprender (...) de uma forma divertida com (...) a roleta! A aula tornou-se dinâmica, interativa e alegre!"; "Foi a disciplina mais divertida do semestre! As aulas foram como uma válvula de escape para mim."; "(...) a gincana torna tudo leve (...)" . A autopercepção de aprendizado foi obtida por atribuição de nota pelo próprio aluno em relação a seu conhecimento antes e depois da disciplina, passando, de forma geral, de uma média abaixo de 5 para uma média acima de 9 numa escala de 0 a 10. O uso do recurso lúdico associado às metodologias ativas pode potencializar a percepção do aprendizado e proporcionar um conhecimento duradouro devido ao reforço positivo da experiência em sala de aula, tornando tal estratégia uma ferramenta poderosa no processo de ensino-aprendizagem das novas gerações de estudantes de medicina, estimulando o engajamento e o trabalho em equipe e, consequentemente, a formação profissional baseada no pensamento crítico e transformador.

**Palavras-chaves:** Educação de Graduação em Medicina. Aprendizagem Baseada em Problemas. Aprendizado Contextualizado.