

**Universidade Sem Fronteira: Recursos didáticos nas temáticas:
Afetividade, Sexualidade, Higiene e Nutrição, Drogas e Educação
Ambiental**

Eduarda Maria Schneider, Juliana Moreira Prudente de Oliveira, Marcia Daiane da Silva, Rafael Castoldi, Fernanda Aparecida Meglhioratti, Irene Carniatto, e-mail: emschneiderbio@hotmail.com

Palavras-chave: Lúdico, Projeto de extensão, Módulos didáticos

Resumo:

Demais Autores: Daniela Frigo Ferraz, Eduarda Maria Schneider, Bárbara Grace Tobaldini, Luciana Paula Vieira, Celso Ap. Polinarski, Maristela Jorge Padoin. As atividades lúdicas são consideradas por diversos autores como indispensáveis nas práticas educativas. Dentre estas atividades, destacam-se os jogos didáticos, os quais segundo Arcindo e Gomes (2004), procuram levar o aluno a pensar e participar do processo de aprendizagem do qual faz parte. Dessa forma o projeto “Articulação entre Formação Inicial na Licenciatura em Ciências Biológicas e a Comunidade Escolar: Trilhando Novos Caminhos”, utiliza-se de recursos lúdicos na aplicação de Módulos Didáticos que tratam de afetividade, sexualidade, higiene e nutrição, drogas e educação ambiental, temas escolhidos pelas escolas públicas envolvidas como prioritários. O objetivo deste projeto é trabalhar estes temas em escolas situadas em cidades com Baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), sendo que a metodologia de trabalho na aplicação de jogos e dinâmicas está constituída pelos momentos pedagógicos apontados por Delizoicov e Angotti (2000). Os resultados obtidos nas coletas de dados realizadas com alunos e professores nas escolas onde os módulos didáticos foram aplicados revelaram que as atividades diferenciadas, tais como jogos e dinâmicas de grupo, levam os alunos a terem maior participação e interesse pelo conteúdo, possibilitando uma maior apropriação de conhecimentos. Além disso, os professores se mostraram bastante motivados pela utilização de atividades lúdicas, que na maioria das vezes fogia da rotina escolar vivenciada por eles. Assim, conclui-se até o momento, que o uso de recursos didáticos lúdicos durante as aplicações dos módulos nas escolas foi efetivo tanto para despertar o interesse dos alunos quanto dos professores nas atividades desenvolvidas, ao mesmo tempo em que contribuiu para o desenvolvimento pessoal e profissional dos acadêmicos envolvidos.