



USO DE METODOLOGIAS ATIVAS EM EVENTOS DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA: DEZ ANOS DE EXPERIÊNCIA EM UM PARQUE URBANO NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO (RJ)

CAMILA DE OLIVEIRA SENE; AGATHA ALVES DA SILVA; JOYCE DOS SANTOS
DAMASCENA

Introdução: Metodologias ativas são processos de aprendizagem nas quais o indivíduo participa ativamente da construção do conhecimento. Entre os tipos de metodologias que priorizam as trocas entre mediador e aluno e a autonomia do aluno estão os jogos temáticos. O Instituto Resgatando o Verde (IRV) realiza desde 2012 eventos que aproximam o conhecimento científico da sociedade, e propõe ao longo de suas exposições o uso de variados tipos de jogos. **Objetivos:** Este trabalho tem por objetivos apresentar os jogos elaborados e utilizados ao longo dos últimos dez anos e as experiências reunidas ao longo desse contato com visitantes frequentadores de um parque urbano da Cidade do Rio de Janeiro, o Parque Natural Municipal Bosque da Freguesia. **Metodologia:** Os jogos temáticos elaborados e utilizados são: Dominobat (Dominó), Trilha da fauna brasileira ameaçada de extinção (Jogo de tabuleiro), Bicho a bicho (Cara a cara), Jogo da memória de morcegos, Pescaria de hábitos alimentares dos morcegos, Corrida da lagarta e Jogos de roletas, sendo eles a Morcegoleta e a Roleta da Mata Atlântica. Todos esses jogos têm a finalidade instigar o questionamento sobre os temas propostos e aumentar o ensino-aprendizado com metodologias que estimulam a Conservação Ambiental. **Resultados:** Em dez anos o IRV realizou 14 eventos onde um total de 1.161 indivíduos foram atendidos, sendo desse total 215 a soma de jovens e crianças, dos quais foram 164 crianças (0 a 12 anos) e 51 jovens (13 a 18 anos). Com base na participação ativa dos jogadores, onde cada um expressou questionamentos, observações e associações acerca dos temas abordados em cada jogo, os resultados deste relatório mostram a grande eficiência no uso de metodologias ativas no ensino informal, pois contribuem para o desenvolvimento crítico dos visitantes ao serem estimulados com diferentes problemáticas e informações acerca da temática ambiental. **Conclusão:** O uso de atividades e jogos em eventos de exposições para o público informal em unidades de conservação são objetos de aprendizagem eficazes para o ensino, abordando de forma recreativa os temas de cada evento.

Palavras-chave: Divulgação científica, Metodologias ativas, Jogos, Educação ambiental, Conservação.