



**CONEPE 2018**  
**V CONGRESSO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO**

*Ciência para promoção da equidade.*

**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Fluminense  
Campus  
Campos Guarus

ISSN 2525-975X

## **O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS PROJETOS DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**PAULO ANDRE BARRETO RANGEL RIBEIRO, NATHANI SIQUEIRA LIMA, LUCAS VIANA ARAGÃO e SILVIA ALICIA MARTINEZ**

Esta pesquisa visa fazer uma reflexão sobre o processo pedagógico que ocorre no projeto de educação ambiental Territórios do Petróleo como um espaço de educação não formal. Tal projeto de educação ambiental possui a Universidade Estadual do Norte fluminense Darcy Ribeiro como executora técnica e é parte da política nacional de educação ambiental, no setor de petróleo e gás regulamentada pela Nota Técnica 01/2010 do IBAMA para a concessão de licença ambiental de empreendimentos petrolíferos, nesse caso da PETROBRAS. Nesse sentido, busca-se analisar as ferramentas metodológicas utilizadas nesse contexto, usando o estudo de caso dos jogos como possibilidade didática. Foi idealizado um jogo no estilo “quiz”, de perguntas e respostas com o objetivo de avaliar os conhecimentos relacionados ao licenciamento ambiental. O jogo consiste em vinte perguntas de múltipla escolha, com questões pertinentes ao licenciamento ambiental nas quais, as equipes de jogadores podem utilizar ferramentas para facilitar sua partida. Estas ferramentas consistem em: Poder pular questões passando para a equipe adversária, poder pedir ajuda aos técnicos do PEA e na eliminação de alternativas erradas. Esta pesquisa pretende analisar o resultado das aplicações dessa ferramenta através de análise de relatórios, e entrevista semi-estruturada junto aos agentes aplicadores e público usuário dessa política pública.

Palavras-chave: Educação Ambiental. Jogos. Ferramenta Pedagógica .