



GAMIFICAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL

ANNE DOS SANTOS RODRIGUES

Introdução: A educação ambiental é essencial para sensibilizar a sociedade sobre problemas ambientais e promover mudanças de hábitos prejudiciais ao meio ambiente. Com uma abordagem crítica, participativa e transformadora, ela capacita os indivíduos para a ética e cidadania ambiental. Quando aliada à gamificação—uso de elementos de jogos em atividades educativas—, motiva e engaja o público-alvo, facilitando a inserção como parte integrante do meio ambiente e por consequência promove mudanças nas suas percepções e atitudes. **Objetivo:** Proporcionar uma experiência educacional que promova o desenvolvimento crítico e analítico dos participantes, aprofundando seu conhecimento sobre a identificação de espécies da fauna local, noções de conservação e a importância da vida selvagem. Também visa conscientizar as crianças de oito a doze anos sobre a tríade da saúde única no contexto dos animais silvestres, unindo educação ambiental e gamificação. **Material e Métodos:** As atividades didáticas foram desenvolvidas de forma interativa e prática para o público-alvo, utilizando jogos informativos criados especialmente para a ocasião. As atividades abordam temas como a identificação e conservação de espécies da fauna local. **Resultados:** Espera-se que, por meio de atividades mensais, ocorra um enriquecimento significativo do conhecimento dos estudantes sobre as espécies de animais abordadas, seus hábitos e sua importância para o meio ambiente. As atividades visam também desenvolver habilidades essenciais, como colaboração, criatividade e resolução de problemas, além de estimular a reflexão crítica do público-alvo. Como resultado, espera-se formar indivíduos ativos, reflexivos e engajados com sua própria aprendizagem, preparados para um futuro acadêmico e pessoal de sucesso, com uma abordagem holística do aprendizado. **Conclusão:** A educação sobre animais silvestres é essencial em todos os níveis educacionais. É crucial promover o desenvolvimento de perspectivas e habilidades, especialmente para um público particularmente sensível a questões ecológicas.

Palavras-chave: **FAUNA; AMBIENTE; JOGOS; CONSERVAÇÃO; ESPÉCIES**