

RESUMO - OUTROS

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Gabriel Mateus Silva Leite (gabrielmsleite8@gmail.com)

Patrícia Soares Da Silva (arqpatsoares@gmail.com)

O avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação tem transformado de maneira profunda os processos educacionais, ao possibilitar a integração de recursos digitais capazes de promover novas formas de ensinar e aprender. Apesar dessas potencialidades, persiste o desafio de tornar a educação sobre temáticas complexas, como questões ambientais, mais engajadora e significativa, dado que métodos tradicionais frequentemente não estimulam reflexão crítica nem engajamento efetivo dos estudantes em relação à sustentabilidade. Nesse contexto, o presente estudo investiga a gamificação como estratégia pedagógica direcionada à educação ambiental, analisando suas potencialidades para sensibilizar estudantes acerca de mudanças climáticas, práticas de reciclagem e uso racional da água. A relevância da investigação reside na necessidade de inovar metodologias de ensino que aproximem os estudantes de práticas sustentáveis e promovam sua formação cidadã consciente. Parte-se da hipótese de que a gamificação, ao incorporar elementos típicos dos jogos digitais como pontuação, desafios, rankings e avatares, potencializa a motivação, a participação ativa e o protagonismo estudantil, além de favorecer competências socioemocionais e cognitivas relacionadas à autonomia, cooperação e pensamento crítico. A metodologia adotada é qualitativa, apoiada em revisão bibliográfica sobre gamificação e

análise de experiências em contextos escolares de educação ambiental. Os resultados indicam que a gamificação amplia o engajamento, estimula o trabalho colaborativo, fortalece a retenção do conhecimento por meio de múltiplos canais sensoriais e permite simulações de cenários ambientais, favorecendo a compreensão das consequências socioambientais das ações humanas. Assim, configura-se como ferramenta inovadora e promissora para o fortalecimento da educação ambiental e para a construção de práticas pedagógicas críticas e transformadoras.

Palavras-chave: sustentabilidade; tecnologias da informação; práticas pedagógicas.