A formação de profissionais na área de Gestão Ambiental deve envolver processos educativos relacionados à Educação Ambiental que, baseia-se no diálogo e na troca de experiências. Dessa forma, buscou-se realizar práticas de Educação Ambiental para formação do sujeito ecológico, aliando as potencialidades dos jogos educativos. Este projeto foi realizado durante as aulas da disciplina de Educação para Sustentabilidade, turmas 2017/2018, do Curso de Gestão Ambiental da Unidade da UERGS em Tapes. Acredita-se que os jogos amparados por uma metodologia, conteúdos e objetivos específicos possam trazer contribuições significativas para ações de sensibilização ambiental. Como estratégia didática optou-se pela valorização da fauna local, uma vez que a educação ambiental prima pela construção de valores e um repensar nas atitudes. Cada dupla de alunos, elaborou um jogo com esta temática, estimando um público alvo para aplicar. Por serem jogos artesanais, estes podem ser replicados para uso pedagógico nas escolas. O Jogo da memória construído, teve como objetivo levar os participantes a encontrar os pares de cartas de igual conteúdo, onde no final, o participante com mais pares seria o vencedor. Este jogo, não visava estimular a competição, e sim despertar a identificação de diversas espécies animais. Já o Jogo de Tabuleiro, onde o objetivo é de chegar ao final da trilha e responder às diversas perguntas, consagra-se por ser uma atividade em que se aprende brincando. Ressalta-se a importância da aplicação dos jogos contextualizados com a realidade vivida que oportuniza um conhecimento e uma reflexão, pois, após assimiladas as informações, o aluno pode ser capaz de compreender a importância da fauna e meio ambiente local. É primordial que o gestor ambiental tenha experiência em Educação Ambiental, do contrário, a formação vai privilegiar os aspectos técnicos e cognitivos apenas, relegando a complexidade do papel de sensibilizadores.