

IRSA - CONGRESSO MUNDIAL DE SOCIOLOGIA RURAL (01/10/2025 A
20/01/2026) - IRSA 33 - KNOWLEDGE MANAGEMENT, EXTENSION
SERVICES, AND AGRI-FOOD INNOVATION

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA SENSIBILIZAÇÃO DE
JOVENS BRASILEIROS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA SUCESSÃO RURAL E
DA GESTÃO DE PROPRIEDADES RURAIS: O CASO DO JOGO TERRA
ESTRATÉGICA**

Anna Maria Marques (annamariamvet@gmail.com)

Alberto Abadia Dos Santos Neto (albertounbagro@gmail.com)

A sucessão rural e a gestão eficiente das propriedades figuram entre os principais gargalos do desenvolvimento sustentável do meio rural brasileiro (Monteiro et al., 2024). O envelhecimento da população no campo, a migração dos jovens para os centros urbanos, a baixa profissionalização da gestão e os conflitos familiares associados à transferência do comando produtivo comprometem a continuidade das atividades agropecuárias (Almeida et al., 2025). Nesse contexto, a educação assume papel central na sensibilização dos indivíduos quanto ao uso sustentável dos recursos naturais e à permanência no meio rural. Entre as estratégias educacionais, destaca-se a gamificação, que consiste na utilização de mecânicas e experiências de jogos para engajar pessoas, promovendo envolvimento emocional por meio de desafios,

recompensas e metas progressivas (Dalmédico; Souza, 2024). Com base nessa abordagem, realizou-se uma pesquisa-ação para o desenvolvimento do jogo Terra Estratégica, aplicado ao contexto do meio rural brasileiro. O jogo tem como objetivo engajar jovens, desafiando-os a propor soluções relacionadas ao planejamento estratégico, à governança, à análise de riscos e à visão estratégica nas propriedades rurais. No que se refere aos resultados, 20 famílias rurais participaram ativamente das atividades, vivenciando diálogos estruturados sobre sucessão familiar, gestão da propriedade e medidas de contingência. Além disso, o projeto impactou diretamente aproximadamente 250 jovens em escolas técnicas de três municípios do Rio Grande do Sul, envolvendo estudantes dos cursos Técnico em Agropecuária, Zootecnia e Agronomia. A iniciativa foi selecionada no estado do Rio Grande do Sul e avançou para a etapa nacional do programa CNA Jovem, do Senar, evidenciando sua relevância e potencial de aplicação em diferentes contextos regionais. Como próximos passos, prevê-se a ampliação do jogo, com o desenvolvimento de uma versão digital, por meio de aplicativo e plataforma online, possibilitando maior escalabilidade, acessibilidade e atualização contínua dos cenários relacionados à gestão e à sucessão rural.

Palavras-chave: aprendizagem rural; gamificação; sucessão; gestão rural; jovens.