



GT 5: Relatos de Experiências

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Oral-Pôster

Terra Estratégica: uso de serious game como ferramenta de aprendizagem em sucessão familiar e gestão de riscos no agronegócio

Anna Maria Marques 1, Alberto Abadia dos Santos Neto 2,

¹ Faculdade CNA. Brasília, annamariamvey@gmail.com

² Faculdade CNA. Brasília, Distrito Federal, alberto.faculadecna@gmail.com

Resumo: O presente relato de experiência descreve o desenvolvimento e aplicação do jogo sério “Terra Estratégica”, criado com o objetivo de promover a aprendizagem sobre sucessão familiar, gestão de riscos climáticos e tomada de decisão no agronegócio. A experiência foi conduzida no contexto do programa CNA Jovem, envolvendo participantes com interesse na gestão rural. O jogo utiliza um tabuleiro representando uma propriedade rural, no qual os jogadores enfrentam eventos climáticos adversos e devem aplicar medidas de contingência para avançar. A metodologia baseou-se em aprendizagem ativa e gamificação, estimulando o pensamento estratégico e a resolução de problemas. Como principais resultados, observou-se maior engajamento dos participantes, compreensão prática dos desafios do campo e reflexão sobre planejamento sucessório. Destacam-se como lições aprendidas a importância de ferramentas lúdicas no ensino rural e o potencial dos jogos como instrumentos de capacitação no agronegócio.

Palavras-chave: agronegócio, educação rural, gamificação, sucessão familiar, tomada de decisão

Contexto

A experiência foi desenvolvida no âmbito do programa CNA Jovem – 6ª edição, no estado do Rio Grande do Sul, durante o ano de 2025. O projeto teve como objetivo principal criar uma ferramenta educativa inovadora que abordasse desafios reais enfrentados no meio rural, especialmente relacionados à sucessão familiar, mudanças climáticas e gestão da propriedade. A proposta surgiu da necessidade de tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, principalmente para jovens do meio rural, utilizando metodologias ativas que incentivem a participação e o pensamento crítico.

Descrição da experiência

O jogo “Terra Estratégica” foi desenvolvido como um serious game em formato de tabuleiro, estruturado para simular o funcionamento de uma propriedade rural. Durante a dinâmica, cada participante inicia com um conjunto de cartas representando medidas de contingência, as quais devem ser utilizadas estrategicamente ao longo do percurso. À medida que avançam no tabuleiro, os jogadores se deparam com diferentes eventos climáticos e desafios de gestão, sendo necessário analisar cada situação e selecionar a estratégia mais adequada para mitigar os impactos.



A construção da experiência fundamentou-se em metodologias ativas de ensino, especialmente na aprendizagem baseada em problemas e na gamificação, buscando aproximar o conteúdo teórico da realidade prática do agronegócio. A aplicação do jogo envolveu jovens participantes do programa CNA Jovem, os quais interagiram em um ambiente colaborativo e dinâmico. A escolha do formato lúdico justificou-se pela sua capacidade de facilitar a compreensão de temas complexos, além de promover maior engajamento e participação dos envolvidos. Durante a aplicação, foram utilizados recursos visuais, como o tabuleiro e as cartas, podendo ainda ser complementados por registros fotográficos da atividade, conforme previsto nas orientações do evento.

Resultados

Os resultados observados indicam que a utilização do jogo como ferramenta pedagógica contribuiu significativamente para o processo de aprendizagem dos participantes. Verificou-se aumento no nível de engajamento em comparação com métodos tradicionais de ensino, bem como o desenvolvimento do pensamento estratégico e da capacidade de tomada de decisão diante de situações adversas. Além disso, os participantes demonstraram maior compreensão sobre os impactos das mudanças climáticas na produção rural e passaram a refletir de forma mais crítica sobre a importância do planejamento sucessório nas propriedades.

Outro aspecto relevante foi a intensificação da interação entre os participantes, favorecendo a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento. Apesar dos resultados positivos, foram identificados alguns desafios, como a necessidade de ajustes no nível de complexidade das cartas e a adaptação do jogo para diferentes perfis de público. Como perspectivas futuras, destaca-se a possibilidade de expansão do jogo para formatos digitais, bem como sua aplicação em contextos educacionais formais e programas de capacitação no setor agropecuário.

Agradecimentos

Agradece-se ao programa CNA Jovem, às instituições apoiadoras e a todos os participantes que contribuíram para o desenvolvimento e aplicação do projeto.