PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM JOGOS DIGITAIS DA UNEB: EQUILÍBRIO ENTRE COMPETÊNCIAS TÉCNICAS, ESTRUTURA CURRICULAR E GESTÃO PEDAGÓGICA

Washington Luís de Sousa Braga Junior[1]
André Luiz Sousa da Silva (Betonnasi)[2]

Eixo 3 – Políticas Públicas Educacionais, Currículo, Extensão Universitária e Processos Tecnológicos

Resumo

O Curso de Graduação Tecnológica em Jogos Digitais da UNEB, criado em 2017, enfrenta desafios estruturais, administrativos e pedagógicos que dificultam sua consolidação. A pesquisa, de abordagem qualitativa, fundamenta-se em autores como Vianna (1994), Harvey (2008) e Sguissardi e Silva Júnior (2009), propondo um Plano de Ação e Gestão para integrar processos acadêmicos e administrativos. O estudo envolve docentes, discentes, egressos e técnicos, utilizando análise documental e bibliográfica. O plano será disponibilizado em ambiente digital interativo, com conteúdos de apoio e integração com redes sociais, visando qualificar a comunicação institucional e alinhar o curso às exigências do setor de jogos digitais, valorizando a gestão pedagógica, conforme Colombo (2004) e Figueiredo e Salles (2019).

Palavras-chave: Gestão acadêmica. Infraestrutura educacional. Jogos digitais.

Introdução

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNEB, que está lozalizado do Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Campus I, Salvador, iniciado em 2017, enfrenta desafios estruturais, administrativos e pedagógicos desde sua criação. Problemas como infraestrutura inadequada, escassez de pessoal qualificado, falhas nos processos internos e divulgação insuficiente comprometem seu funcionamento. Mesmo após a mudança de espaço físico em 2022, os conflitos operacionais persistem.

A pesquisa, fundamentada na experiência do autor como Secretário Acadêmico/Administrativo, propõe a elaboração de um Plano de Gestão e Ação com base em

[1] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestrando GESTEC; wlsbjunior@uneb.br.
[2] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutor em Comunicação e Culturas Contemporâneas; anlsilva@uneb.br.

ISSN 2674-7227

sete anos de atuação. O objetivo é integrar processos acadêmicos e administrativos, qualificar a gestão e fortalecer o ambiente de ensino-aprendizagem.

Trata-se de uma investigação qualitativa e aplicada, baseada em análise documental e bibliográfica, envolvendo docentes, discentes, egressos e técnicos. A proposta inclui a criação de um site institucional com conteúdos de apoio, vídeos e integração com redes sociais, promovendo uma comunicação eficiente e participação ativa da comunidade.

Autores como Vianna (1994), Harvey (2008) e Sguissardi e Silva Júnior (2009) sustentam a importância da formação tecnológica. A gestão pedagógica é destacada por Figueiredo e Salles (2019) e Nóvoa (2017) como essencial à construção de currículos interdisciplinares e alinhados à prática. O plano propõe uma gestão estruturada e contínua, alinhando o curso às exigências acadêmicas e ao setor de jogos digitais.

Metodologia

O lócus é o Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNEB, envolvendo docentes, discentes, egressos e técnicos. A coleta de dados ocorre por meio de entrevistas semiestruturadas, questionários e análise de documentos institucionais (como PPC, atas e relatórios). Também são realizadas visitas técnicas a instituições similares que ofereçam o curso de Jogos Digitais, com o objetivo de mapear boas práticas aplicáveis à realidade da UNEB.

O percurso metodológico segue a seguinte sequência de ferramentas: Análise SWOT, Ciclo PDCA e MASP. A Análise SWOT é utilizada inicialmente para identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças que impactam o funcionamento do curso. Essa etapa permite construir uma visão estratégica sobre o contexto institucional e os desafios enfrentados, subsidiando a formulação das intervenções.

A seguir, aplica-se o Ciclo PDCA *(Plan–Do–Check–Act)*, ferramenta amplamente utilizada na gestão da qualidade e na educação, com foco em melhoria contínua. O PDCA organiza as ações em quatro etapas: planejamento, execução, verificação e ação corretiva. No contexto do curso, essa técnica permite testar soluções em ciclos curtos, corrigindo rumos e promovendo ajustes com base em resultados reais.

Após o levantamento inicial e a aplicação do PDCA, a pesquisa adota o MASP (Metodologia de Análise e Soluções de Problemas), adaptado ao ambiente educacional. O MASP foi desenvolvido com base na filosofia da Qualidade Total e no Brasil é amplamente difundido por Vicente Falconi. Essa metodologia é estruturada em oito etapas sequenciais: 1) - Identificação do problema; 2) – Observação; 3) – Análise; 4) - Plano de ação, 5) –

ISSN 2674-7227

Implementação; 6) - Verificação da eficácia; 7) - Padronização e 8) - Conclusão com prevenção. Cada etapa contribui para decisões fundamentadas e corretivas duradouras.

A etapa de identificação do problema será realizada com base nos dados obtidos por meio dos instrumentos de pesquisa. Em seguida, na observação, analisa-se o problema com mais profundidade, considerando frequência, local e impacto. A análise SWOT auxilia neste momento ao estruturar uma leitura crítica do contexto interno e externo.

O plano de ação, terceira fase do PDCA e quarta do MASP, será construído de forma colaborativa, com definição de prazos, recursos e responsabilidades. Sua execução será acompanhada e os resultados avaliados com base nos indicadores definidos, como taxa de satisfação, desempenho acadêmico e eficiência dos processos administrativos.

A fase de padronização prevê a incorporação das ações bem-sucedidas aos procedimentos institucionais, contribuindo para a sustentabilidade das melhorias. Por fim, a etapa de prevenção registra os aprendizados e promove sua disseminação para evitar a reincidência dos problemas e ampliar o impacto das soluções.

A escolha pela triangulação metodológica fortalece a validade dos resultados e amplia a compreensão dos fenômenos analisados. O conjunto das ferramentas adotadas (SWOT, PDCA e MASP) contribui para construir um plano de gestão aplicável e eficaz, com foco na melhoria da qualidade do curso.

Resultados e discussões

Os dados levantados revelam fragilidades que comprometem o funcionamento do Curso de Jogos Digitais da UNEB, como a inadequação do espaço físico, ausência de equipamentos específicos, escassez de docentes especializados e falta de um sistema integrado de gestão e comunicação. Questionários e entrevistas indicam insatisfação com a infraestrutura e dificuldades no acesso a informações institucionais.

A análise documental confirma a ausência de planejamento estratégico contínuo e aponta para a necessidade de reestruturação curricular e revisão dos procedimentos administrativos. A comparação com outras instituições permite identificar boas práticas, como laboratórios multidisciplinares, parcerias com o setor produtivo e o uso de plataformas digitais.

A aplicação do MASP possibilita identificar causas fundamentais e propor ações específicas, como a criação de um cronograma de manutenção, formação continuada para docentes, reorganização de espaços e atualização do PPC.

ISSN 2674-7227

O plano de ação contempla medidas de curto, médio e longo prazo, organizadas em quatro eixos: infraestrutura, currículo, gestão pedagógica e comunicação. Um site institucional será desenvolvido, com fórum, biblioteca digital, tutoriais e integração com redes sociais. O objetivo é qualificar a interação entre os envolvidos no curso e assegurar a continuidade e efetividade das ações propostas.

Considerações finais

A pesquisa demonstra que o Curso de Jogos Digitais da UNEB necessita de reestruturação sistêmica para alcançar seu potencial. O plano proposto integra diagnóstico preciso, estratégias fundamentadas e instrumentos digitais inovadores. Ao articular teoria e prática, oferece subsídios para o aprimoramento contínuo da gestão, ensino e aprendizagem. O uso do MASP e do PDCA revela-se eficaz na formulação de soluções sustentáveis. O site desenvolvido funcionará como rede colaborativa, ampliando o alcance das ações e fortalecendo o curso perante a comunidade acadêmica e o mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

Becker, G. S. Human Capital: A Theoretical and Empirical Analysis, with Special Reference to Education. University of Chicago Press, 1964.

Bastiani, J. A. MASP - Método de Análise e Soluções de Problemas. 2013. Disponível em: https://blogdaqualidade.com.br. Acesso em: 22 maio 2025.

Campos, V. F. Controle da Qualidade Total (no estilo japonês). Belo Horizonte: DG Editors, 1999.

Colombo, S. Gestão Educacional: uma nova visão. Porto Alegre: Artmed, 2004.

Figueiredo, E. B.; Salles, M. L. Gestão Educacional: novos paradigmas para Instituições de Ensino Superior. São Paulo: Editora Universitária, 2019.

Frigotto, G. Educação e a crise do trabalho no capitalismo global. São Paulo: Cortez, 2009.

Harvey, D. O Neoliberalismo: história e implicações. São Paulo: Loyola, 2008.

Ministério da Educação (Brasil). Relatório Pronatec. Brasília: MEC, 2014.

Morosini, M. C. Docência no Ensino Superior: transformações, desafios e perspectivas. Porto Alegre: UFRGS, 2001.

Nóvoa, A. Professores: imagens do futuro presente. Lisboa: Educa, 2017.

Oliveira, P. R. Mercado de trabalho e formação em jogos digitais: desafios e oportunidades. São Paulo: Editora Universitária, 2020.

Reis, A. F.; Almeida, T. O setor de jogos digitais no Brasil: cenário atual e perspectivas. São Paulo: Cengage Learning, 2021.

ISSN 2674-7227

Santos, R. S.; Lima, T. S. Tecnologia e Inovação na Educação Superior: a experiência dos cursos tecnológicos no Brasil. São Paulo: Cortez, 2020.

Sguissardi, V.; Silva Júnior, J. R. A expansão da educação superior no Brasil: democratização ou mercantilização? São Paulo: Cortez, 2009.

Stoner, J. A. O que é a gestão estratégica? 1985. Disponível em: http://www.strategia.com.br. Acesso em: 18 abr. 2025.

Vianna, H. M. Educação e qualificação profissional no Brasil. Campinas: Papirus, 1994

ISSN 2674-7227