

V SIANCO



SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ANÁLISE COGNITIVA 15 a 19 de setembro de 2025

Temática: O campo multirreferencial da Análise Cognitiva: Tendências e desafios na atuação profissional

Organização Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento



RESUMO EXPANDIDO

EIXO TEMÁTICO: Meio ambiente e saúde

FORMAÇÃO SUPERIOR TECNOLÓGICA EM JOGOS DIGITAIS: CONEXÕES COM SUSTENTABILIDADE

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa¹; Washington Luís de Sousa Braga Junior²;
Luna de Jesus Leal³; Patrick Bertoldo Fernandes Santos Nunes⁴

INTRODUÇÃO

A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, aprovada pela Organização das Nações Unidas em 2015, constitui um marco global para orientar ações voltadas ao equilíbrio entre crescimento econômico, justiça social e preservação ambiental (Uyetaqui, 2021). Composta por 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e 169 metas, abrange desde a erradicação da pobreza e da fome até o enfrentamento das mudanças climáticas, a promoção de sociedades pacíficas e o fortalecimento institucional. Por seu caráter transversal, exige integração de suas diretrizes em diversos setores sociais, incluindo o ensino superior. Inserir essas temáticas nos currículos contribui para formar profissionais conscientes de seu papel social e ambiental, capazes de articular competências técnicas e visão ética. No campo das tecnologias digitais e dos jogos eletrônicos, essa integração possibilita projetos que

¹ Professor Substituto do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais – Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutor em Educação Tecnológica (UFPE); Membro do CIPEG – Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games.

² Secretário do Colegiado do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais – Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestrando em Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação (GESTEC/UNEB).

³ Discente do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais – Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Integrante do grupo de pesquisa e extensão Elas nas Exatas (DCET1/UNEB).

⁴ Discente do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais – Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Monitor Bolsista do Colegiado de Jogos Digitais - UNEB.

considerem acessibilidade, educação para a saúde e sustentabilidade, alinhando-se às metas globais.

O Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), ofertado pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Campus I, foi implementado em 2017.2. Tendo duração regular de 6 semestres, conta com 3 turmas formadas. Atualmente, o corpo docente é formado por 7 docentes ativos e 1 cooperador, sendo a modalidade de ingresso discente via Vestibular UNEB e SISU. Nesse contexto, o curso adota abordagem que promove diálogo entre produção técnica e reflexão sobre questões contemporâneas. Formando profissionais para conceber, desenvolver e avaliar jogos em múltiplas plataformas, reconhece que competências em Produção de Narrativas, Arte, Design, Programação e Eixos Complementares/Suplementares podem ser ampliadas por dimensões éticas, sociais e ambientais. Nesse sentido, destacam-se três disciplinas: Acessibilidade e Games; Games, Educação e Saúde; e Estudos de Viabilidade Técnico, Econômico, Comercial e Ambiental (EVTECA), cada uma com 60 horas (ofertadas em semestres ímpares e sem pré-requisitos), articulando saberes técnicos e reflexões críticas sobre impactos em pessoas e ecossistemas.

Do exposto, a investigação adota metodologia exploratória qualitativa, de natureza teórico-ensaística, reunindo percepções de um docente, um secretário acadêmico e dois discentes (Gil, 2025). Tal escolha possibilita compreender como as temáticas de meio ambiente e saúde são incorporadas às práticas pedagógicas e ao aprendizado. Ao integrar diferentes perspectivas em um discurso coeso, busca-se produzir uma análise voltada a leituras críticas do mundo e compreender de que forma o curso fomenta reflexões transversais que formem profissionais atentos às demandas sociais e ambientais, capazes de criar produtos digitais alinhados aos ODS e às exigências contemporâneas.

DESENVOLVIMENTO

Diante desse contexto, é pertinente apresentar as disciplinas que orientam o pensamento crítico deste trabalho (UNEB, 2017). Com base no Projeto Político Pedagógico (PPC), ementário e fluxogramas, observa-se a disciplina **Acessibilidade e Games** (60h), voltada à adaptação de interfaces, mecânicas e narrativas para públicos diversos, incluindo pessoas com deficiências sensoriais, motoras ou

cognitivas. Trabalhando com os princípios do desenho universal, reconhece a inclusão como parte da produção cultural e do lazer digital. Fundamenta-se em Diniz (2007), que problematiza a definição de deficiência, e Machado e Sobral (2009), que discutem relações entre educação, comunicação, inclusão e interculturalidade. Incentiva a considerar a acessibilidade desde a concepção do projeto, como requisito técnico e social que influencia a experiência e a saúde emocional dos usuários, integrando-a ao design e à responsabilidade social.

O componente **Games, Educação e Saúde** (60h) explora jogos digitais como ferramentas pedagógicas e de promoção da saúde. Estuda relações entre jogos, educação e saúde, conectando desenvolvimento cognitivo, social, motor, cultural e afetivo a processos investigativos e de produção. Por meio de estudos de caso, palestras, seminários e protótipos, analisa como elementos lúdicos podem promover autocuidado, difundir informações preventivas e apoiar intervenções educativas, extrapolando o entretenimento e dialogando com políticas públicas. Essa abordagem permite identificar potencialidades e limites dessa mediação tecnológica e elaborar soluções adequadas a necessidades sociais.

A disciplina **EVTECA** (60h) integra análise técnica e econômica à sustentabilidade ambiental e responsabilidade social. Orienta estudos sobre investimentos, avaliação de desempenho e viabilidade de projetos, articulando-se à gestão integrada da inovação e à economia da tecnologia no Brasil (Coral; Oligari; Abreu, 2008). Estimula considerar o ciclo de vida do produto digital, impactos ambientais e medidas mitigadoras. Inclui reflexões sobre consumo energético, uso de recursos, gestão de resíduos e pegada de carbono, incentivando soluções sustentáveis compatíveis com planejamento técnico e comercial. Relacionar viabilidade e sustentabilidade amplia o horizonte formativo para criação de jogos economicamente viáveis, tecnicamente adequados e ambientalmente responsáveis.

O conjunto dessas disciplinas articula desenvolvimento técnico, responsabilidade social e consciência ambiental. **Acessibilidade e Games** fortalece práticas inclusivas; **Games, Educação e Saúde** evidencia o potencial de intervenção social e promoção de saúde; **EVTECA** insere sustentabilidade na gestão de projetos. Alinham-se aos ODS da Agenda 2030: ODS 10 e ODS 4 (Acessibilidade e Games), ODS 3 e ODS 4 (Games, Educação e Saúde), ODS 12 e ODS 8 (EVTECA), com contribuições

indiretas a ODS 3, 13 e 17. Estes, respectivamente, são Redução das Desigualdades (ODS 10), Educação de Qualidade (ODS 4), Saúde e Bem-Estar (ODS 3), Consumo e Produção Sustentáveis (ODS 12), Trabalho Decente e Crescimento Econômico (ODS 8), Ação Contra a Mudança Global do Clima (ODS 13) e Parcerias e Meios de Implementação (ODS 17).

No semestre 2025.1, as atividades avaliativas das referidas disciplinas reforçaram a integração entre teoria, prática e reflexão crítica desse contexto. Em **Acessibilidade e Games**, os estudantes selecionaram jogos digitais para analisar, em formato de seminários, a presença e a implementação de elementos de acessibilidade, ou, alternativamente, apontar falhas em sua aplicação. Assim como foi feito o desenvolvimento de protótipo de jogo com dois atributos de acessibilidade. Em **Games, Educação e Saúde**, as avaliações incluíram a apresentação de textos acadêmicos que articulavam jogos com saúde e educação, incorporando discussões sobre descolonização e equidade na indústria e nos processos criativos, por exemplo, além de contar com palestras de profissionais da saúde e de educação. Já em **EVTECA**, os discentes elaboraram relatórios de viabilidade para projetos originais de jogos digitais, considerando estratégias de captação de recursos, relação com agências de fomento e compromissos ético-sociais, enfatizando o alinhamento entre gestão de projetos e responsabilidade socioambiental.

Nesse sentido, é necessário continuar pensando a ideia de sustentabilidade para além de questões econômicas, atravessando a superficialidade de produção e consumo. Não se pode mais, em plena Cultura Digital, reduzir a sustentabilidade ao tripé econômico-social-ambiental. Na contemporaneidade, para não colaborar com perspectivas anacrônicas, é preciso compreender que os eixos desse contexto são complexos e interdependentes (Pinsky, 2018). Assim, o curso prepara profissionais capazes de criar produtos digitais que atendam a demandas contemporâneas de inclusão, bem-estar e sustentabilidade.

CONCLUSÃO

Adotar essa perspectiva na formação em Jogos Digitais favorece que os discentes desenvolvam um repertório que une domínio técnico e consciência social, ampliando suas possibilidades de atuação em mercados que demandam soluções inovadoras e

éticas. Ao compreenderem como os ODS se relacionam com seu campo profissional, os egressos tornam-se capazes de identificar oportunidades de criação de produtos que dialoguem com demandas globais e locais, posicionando-se como profissionais preparados para responder a desafios emergentes em áreas que vão do entretenimento à educação, passando pela saúde e pela sustentabilidade ambiental. Os resultados esperados dessa abordagem incluem a formação de profissionais capazes de conceber jogos com recursos de acessibilidade integrados, desenvolver produtos que apoiem políticas de saúde e planejar projetos sustentáveis sob a perspectiva ambiental e econômica. Isso pode ampliar a inserção profissional dos egressos em setores que demandam soluções tecnológicas socialmente responsáveis, mantendo competitividade no mercado global.

Por fim, atesta-se que a formação em questão, pautada e direcionada não unicamente, mas expressivamente pelas disciplinas trazidas e ofertadas, contribui para o desenvolvimento de produtos digitais e uma cultura digital que dialoga com questões sociais e ambientais, alinhados a uma agenda global de sustentabilidade. A análise dessas práticas pedagógicas é pertinente ao V SIANCO por promover o debate sobre a construção do conhecimento e a formação crítica, elementos centrais na Análise Cognitiva, ampliando a compreensão dos processos de ensino-aprendizagem em contextos tecnológicos e sociais contemporâneos com os holofotes direcionados ao eixo de Meio ambiente e saúde.

REFERÊNCIAS

CORAL, E.; OLIGARI, A.; ABREU, A. F. de (Orgs.). **Gestão integrada da inovação**. São Paulo: Atlas, 2008.

DINIZ, D. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

GIL, A. C. **Pesquisa qualitativa básica**. São Paulo: Editora Vozes, 2025.

PINSKY, J. *et al.* (Coord.). **Brasil: O futuro que queremos**. São Paulo: Cont., 2018.

MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). **Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade**. Porto Alegre: Redes Editora, 2009.

UYETAQUI, N. S. F. **A construção sistêmica da sustentabilidade brasileira**. 2021. Dissert. (Mest. em Dir. Socioamb. e Sust.) – PUCPR, Curitiba, 2021.

UNEB. **PPC do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais**. Salvador, 2017.