



FORMAÇÃO DOCENTE DIGITAL NO ENSINO SUPERIOR: ANÁLISE DO PROGRAMA CONECT@ SABERES NA INTEGRAÇÃO ENTRE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E EAD

Eixo: *Tecnologias da Educação e Educação a Distância*

Resumo simples: Este estudo analisa o Programa Conect@ Saberes como estratégia de formação docente mediada por tecnologias digitais no ensino superior. O programa integra trilhas formativas, gamificação, microcertificações e mediação comunicacional, articulando educação, comunicação e educação a distância. Os resultados evidenciam potencial para o desenvolvimento de competências pedagógico-digitais e inovação pedagógica.

Palavras-chave: Formação docente; Educação digital; Tecnologias educacionais; Competências Digitais Docentes

Introdução

A crescente incorporação das tecnologias digitais no ensino superior tem demandado das instituições a construção de modelos formativos capazes de integrar, de forma sistêmica, comunicação, educação e tecnologia para além da adoção de ambientes virtuais de aprendizagem. Nesse cenário, a formação docente emerge como elemento estratégico para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras, especialmente no contexto da educação a distância e híbrida. O Programa Conect@ Saberes, desenvolvido no âmbito da Coordenação de Projetos do Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros (CEAD/Unimontes), emerge como uma iniciativa institucional voltada à formação continuada de docentes.

O programa dialoga com marcos relevantes, como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ONU, 2015), os Referenciais de Qualidade para a Educação Superior a Distância (MEC, 2018), o Plano de Ação para a Educação Digital da Comissão Europeia (2021–2027), a Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023), a Resolução CNE/CP nº 4/2024 e o Decreto nº 12.456/2025, que institui o novo marco regulatório da EaD. Em nível institucional, destaca-se sua vinculação ao Programa de Educação Digital da UNIMONTES (Resolução CEPEX nº 214/2023), consolidando uma base normativa que sustenta sua proposta formativa.

Sob essas diretrizes, o referido programa se insere nesse movimento ao oferecer um ecossistema formativo digital estruturado em trilhas de aprendizagem, microconteúdos e estratégias gamificadas, articulando dimensões pedagógicas, comunicacionais, tecnológicas e de gestão. Tal proposta responde às diretrizes institucionais e legais da educação digital, ao mesmo tempo em que promove a construção de uma cultura formativa contínua e em rede. Essa rede potencializa a operacionalização do programa por meio do compartilhamento de saberes, recursos educacionais e práticas inovadoras, fortalecendo a educação pública digital e ampliando seu alcance territorial e social entre as Universidades da Associação Brasileira dos Reitores das Universidades Estaduais e Municipais (ABRUEM).

O problema que orienta este estudo consiste em compreender: *de que maneira um programa institucional de formação docente, mediado por tecnologias digitais e estratégias*



comunicacionais, pode promover engajamento, desenvolvimento de competências pedagógico-digitais e inovação na prática docente no ensino superior?

Dessa forma, o objetivo geral é analisar o Programa Conect@ Saberes como estratégia formativa baseada na integração entre comunicação, educação e tecnologias digitais. Como objetivos específicos, busca-se: (i) identificar os dispositivos comunicacionais utilizados no programa; (ii) analisar a estrutura pedagógica e tecnológica das trilhas formativas; (iii) compreender o papel da gamificação no engajamento docente; e (iv) evidenciar os impactos formativos no desenvolvimento de competências digitais.

Vale ressaltar que a relação com o eixo temático *Tecnologias da Educação e Educação a Distância* se evidencia a partir do fortalecimento do debate sobre inovação pedagógica e formação docente mediada por tecnologias, em instituições públicas, ampliando o alcance das práticas educacionais no contexto do ensino superior.

Do ponto de vista teórico, o estudo dialoga com autores das metodologias ativas e educação digital, como Bacich e Moran (2018), abordagens de gamificação (Kapp, 2012; Deterding *et al.*, 2011), que fundamentam o desenho das experiências formativas. Também se ancora na perspectiva de competências digitais docentes, com base em *frameworks* internacionais como o *DigCompEdu* (Redecker, 2017) e *Pedagogical DigCompEdu Reloaded* Moreira *et al* (2024).

Metodologicamente, trata-se de um estudo descritivo e reflexivo com abordagem qualitativa, de caráter. O método adotado baseia-se na sistematização da experiência institucional vivenciada na elaboração pedagógica e instrumental do programa. A análise dos dados foi realizada por meio de categorização temática, fundamentada na análise de conteúdo (Bardin, 2011), a partir da construção de uma matriz analítica composta por categorias definidas com base no referencial teórico e na estrutura do Programa Conect@ Saberes, permitindo identificar evidências empíricas do programa no desenvolvimento de competências pedagógico-digitais (Quadro 1).

A análise, orientada por categorias temáticas, evidenciou que o Programa Conect@ Saberes configura-se como uma proposta formativa integrada, na qual comunicação (uso de múltiplos formatos e linguagens), educação e tecnologias se articulam de forma sistêmica. No âmbito da comunicação digital educacional, observa-se o uso de múltiplas linguagens e dispositivos interativos, como *podcasts*, *pílulas* e ambientes colaborativos, reforçando a mediação pedagógica dialógica e o engajamento dos participantes, conforme defendido por Moran (2015). Essa abordagem amplia a interação em ambientes virtuais e fortalece a construção coletiva do conhecimento.

Em relação à arquitetura pedagógica, o programa apresenta organização progressiva baseada na Taxonomia de Bloom (Ferraz; Belhot, 2010), estruturando trilhas formativas que favorecem a aprendizagem ativa (Bacich; Moran, 2018). Tal estrutura evidencia coerência entre objetivos, conteúdos e práticas, promovendo o desenvolvimento cognitivo em níveis crescentes de complexidade. No que se refere às tecnologias educacionais, o uso do AVA Moodle e de ferramentas interativas demonstra alinhamento com o desenvolvimento de competências digitais docentes, conforme o *framework* DigCompEdu (Redecker, 2017). A integração de recursos multimídia e práticas inovadoras amplia a fluência tecnológica e a capacidade de atuação docente em contextos digitais.

A gamificação emerge como elemento central de engajamento, por meio da utilização de XP, *badges* e níveis progressivos, corroborando as contribuições de Deterding *et al.* (2011) e Kapp (2012) sobre o potencial motivacional dos elementos de jogo em contextos



educacionais. O feedback contínuo e o reconhecimento simbólico reforçam a permanência e o protagonismo dos participantes. Além disso, o programa incentiva a autoria docente, ao estimular a produção de conteúdos digitais, como podcasts e materiais educacionais, aproximando-se da perspectiva de cultura participativa e colaborativa.

Por fim, destaca-se que a proposta formativa analisada se caracteriza por sua flexibilidade estrutural, permitindo a construção de percursos personalizados de aprendizagem, nos quais os participantes podem selecionar trilhas formativas conforme suas necessidades, interesses e contextos de atuação. Essa organização modular favorece a autonomia e o protagonismo docente, ao mesmo tempo em que mantém uma coerência pedagógica baseada em competências.

De forma geral, os resultados indicam que o programa promove o desenvolvimento de competências pedagógico-digitais de maneira integrada, evidenciando que a articulação entre comunicação, educação e tecnologias é determinante para a inovação na prática docente, no contexto do ensino superior.

Considerações Finais

Diante do exposto, observa-se que o Programa Conect@ Saberes se configura como um ecossistema formativo integrado, no qual comunicação, educação e tecnologias operam de forma interdependente, evidenciando que o desenvolvimento de competências digitais docentes está diretamente associado à articulação entre mediação comunicacional, estrutura pedagógica e uso de tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica.

O estudo evidenciou que o Programa Conect@ Saberes se constitui como uma estratégia formativa inovadora, capaz de integrar, de maneira coerente, comunicação, educação e tecnologias no desenvolvimento docente. Retomando o objetivo proposto, verificou-se que a estrutura do programa, baseada em trilhas formativas, dispositivos comunicacionais e gamificação, favorece o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento de competências digitais alinhadas às demandas do ensino superior contemporâneo.

Como aplicabilidade, os resultados contribuem para a formulação de políticas institucionais de formação continuada, podendo ser replicados em outras instituições de ensino superior além de reforçar a importância da formação docente como elemento central na consolidação da educação digital, especialmente em contextos públicos e em rede.

Por fim, destaca-se que o percurso de análise deste estudo fortalece a articulação entre prática profissional e investigação científica, evidenciando a relevância da pesquisa aplicada na qualificação das experiências educacionais mediadas por tecnologias.

Referências

BRASIL. Decreto nº 12.456, de 19 de maio de 2025. Dispõe sobre a oferta de educação a distância por instituições de educação superior em cursos de graduação e altera o Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017. **Diário Oficial da União**: Seção 1, Brasília, 20 maio 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/decreto/d12456.htm Acesso em: 05 out. 2025.

BRASIL. MEC. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP Nº 4, de 29 de maio de 2024. Dispõe sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial em Nível Superior de Profissionais do Magistério da Educação Escolar Básica (cursos de licenciatura,



cursos de formação pedagógica para graduados não licenciados e cursos de segunda licenciatura). **Diário Oficial da União**: Seção 1, p. 26, Brasília, 03 jun. 2024. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-4-de-29-de-maio-de-2024-563084558> Acesso em: 05 out. 2025.

BRASIL. MEC. **Referenciais de Qualidade de Cursos de Graduação com Oferta a Distância**. Brasília: MEC, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/politica-regulacao-supervisao-educacao-superior/ead/documentos/referenciais_qualidade.pdf. Acesso em: 05 out. 2025.

DETERDING, S. *et al.* From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. **Proceedings** of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040> Acesso em: 05 out. 2025

FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão & Produção**, São Carlos, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010. DOI: 10.1590/S0104-530X2010000200015. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-530X2010000200015> . Acesso em: 05 out. 2025.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing Literature. **Electronic Markets**, v. 27, p. 21–31, 2017. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12525-015-0212-z> Acesso em: 05 out. 2025.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Disponível em: <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction-p-9781118096345> Acesso em: 05 out. 2025.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. São Paulo: Pearson, 2015. Disponível em: <https://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/04/metodologias-ativas.pdf> Acesso em: 05 out. 2025.

MOREIRA, José António *et al.*. **Quadro de referência das competências pedagógico-digitais de professores: Pedagogical DigCompEdu Reloaded**. São Luís: EDUEMA, 2024. 65 p.: il. color. Disponível em: <https://www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/283> Acesso em: 05 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4: Educação de qualidade**. Brasília: ONU Brasil, 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4> Acesso em: 5 out. 2025.

REDECKER, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg: **Publications Office of the European Union**, 2017. Disponível

**XVII CONGRESSO
NACIONAL DE
PESQUISA EM
EDUCAÇÃO**
COPED/2026
09 A 11 DE JUNHO



**EDUCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO
DE UM NOVO MUNDO:
UTOPIAS HEIBERLIANAS**



em: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> Acesso em: 05 out. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS (UNIMONTES). **Resolução
CEPEX nº 214, de 22 de novembro de 2023.** Montes Claros: UNIMONTES, 2023.

Disponível em: https://unimontes.br/wp-content/uploads/2023/12/resolucao_cepex214.pdf
Acesso em: 2 set. 2025.



Quadro 1 - Matriz Analítica das Categorias Temáticas do Programa Conect@ Saberes

Categoria Temática	Base Teórica Conceitual	Indicadores de Análise	Evidências no Programa Conect@ Saberes
Comunicação Digital Educacional	Mediação pedagógica em ambientes digitais (Moran, 2015); Interação e engajamento online	- Estratégias de interação (fórum, mural, chat) - Uso de múltiplas linguagens - Comunicação síncrona/assíncrona - Engajamento e participação	- Trilha comunicacional focada em mediação e engajamento - Uso de podcasts, pílulas e pocket lives como dispositivos comunicacionais - Mural colaborativo, enquetes e fóruns no AVA
Arquitetura Pedagógica Digital	Taxonomia de Bloom (Ferraz; Belhot, 2010); Metodologias ativas (Bacich; Moran)	- Progressão cognitiva - Estrutura das trilhas - Integração teoria-prática - Planejamento didático digital	- Trilhas organizadas por níveis e competências - Estrutura baseada em Bloom (lembrar → criar) - Organização modular com microcertificações
Tecnologias Educacionais e Ecossistema Digital	Competência digital docente (DigCompEdu – Redecker, 2017); Cultura digital	- Uso de AVA - Ferramentas digitais interativas - Integração de tecnologias emergentes (IA) - Produção digital	- Uso do Moodle com <i>plugins</i> gamificados - recursos multimídia - Produção de podcasts e conteúdos digitais
Gamificação e Engajamento	Gamificação (Deterding <i>et al.</i> , 2011; Kapp, 2012); Motivação (Huotari & Hamari, 2017)	- Sistema de recompensas - Progressão por níveis - Feedback contínuo - Engajamento e permanência	- Sistema de XP, <i>badges</i> e <i>leaderboard</i> - Jornada do Docente Digital com níveis progressivos - Feedback imediato via AVA
Formação Docente e Competências Digitais	DigCompEdu; Formação continuada (Moran, 2015)	- Desenvolvimento de competências digitais - Autonomia docente - Aplicação na prática pedagógica - Reflexividade	- Trilhas formativas por competências pedagógico-digitais - Microcertificações progressivas - Aplicação prática via produtos formativos
Produção e Autoria Docente em Ambientes Digitais	Cultura participativa e autoria digital	- Produção de conteúdo educacional - Compartilhamento em rede - Colaboração entre pares	- Produção de <i>podcast/videocast</i> pelos docentes - Participação em murais e fóruns - Incentivo à coautoria e mentoria
Personalização e Flexibilidade da Aprendizagem	Aprendizagem adaptativa; protagonismo discente/docente	- Percursos personalizados - Flexibilidade de acesso - Ritmo individual de aprendizagem	- Trilhas personalizáveis e adaptativas - Escolha de percursos formativos - Microformações sob demanda (pílulas)

Fonte: Elaborado pelos autores (2026)