

COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOCENTES: ANÁLISE DOCUMENTAL DA DISCIPLINA PLANEJAMENTO E PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO I

TEACHING DIGITAL COMPETENCIES: DOCUMENTARY ANALYSIS OF THE DISCIPLINE PLANNING AND PRODUCTION OF TEACHING MATERIAL I

ENSEÑANZA DE COMPETENCIAS DIGITALES: ANÁLISIS DOCUMENTAL DE LA DISCIPLINA PLANIFICACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO I

Daniel San Pereira Borges

Universidade Federal de Mato Grosso

Cristiane Koehler

Universidade Federal de Mato Grosso

RESUMO. A Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), em consonância com seu Plano de Desenvolvimento Institucional (2019–2023), criou o curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional, ofertado na modalidade a distância, com a finalidade de formar professores preparados para integrar as Tecnologias Digitais aos processos educativos. Este artigo apresenta uma análise sobre a produção de materiais didáticos digitais como parte das competências docentes, tomando como referência a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, integrante do Projeto Pedagógico de Curso (PPC). O estudo teve como objetivo analisar em que medida os objetivos e conteúdo da disciplina se relacionam com as competências digitais propostas pelo Guia EduTec/CIEB. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa de natureza documental, tendo como corpus o PPC do curso. A análise foi conduzida em diálogo com os referenciais do guia, que organiza competências em três áreas: Pedagógica, Cidadania Digital e Desenvolvimento Profissional. Os resultados sugerem aproximações principalmente com as competências de Práticas Pedagógicas e de Curadoria e Criação, indicando possíveis contribuições da disciplina tanto para a integração pedagógica das tecnologias quanto para a autoria de recursos digitais por parte dos licenciandos. Observa-se, contudo, que tais aproximações não permitem generalizações sobre o curso em sua totalidade, uma vez que o foco recaiu sobre uma única disciplina. Considera-se, portanto, que a análise pode oferecer subsídios para refletir sobre a formação inicial de professores na modalidade a distância e sobre a importância de articular a produção de materiais didáticos digitais ao desenvolvimento de competências docentes. Além disso, o estudo aponta possibilidades para investigações futuras que aprofundem a relação entre currículos de licenciatura, competências digitais e práticas pedagógicas em contextos digitais.

Palavras-chave: Competências digitais. Material didático digital. Formação docente. Educação a Distância.

ABSTRACT. The Federal University of Mato Grosso (UFMT), in line with its Institutional Development Plan (2019–2023), created the Bachelor's Degree in Educational Technology, offered online, to train teachers prepared to integrate Digital Technologies into educational processes. This article presents an analysis of the production of digital teaching materials as part of teaching competencies, taking as a reference the course "Planning and Production of Teaching Materials I," part of the Course Pedagogical Project (CPP). The study aimed to analyze the extent to which the course objectives and content relate to the digital competencies proposed by the EduTec/CIEB Guide. To this end, qualitative documentary

research was conducted using the course's CPP as the corpus. The analysis was conducted in dialogue with the guide's references, which organize competencies into three areas: Pedagogical, Digital Citizenship, and Professional Development. The results suggest similarities primarily with the Pedagogical Practices and Curation and Creation competencies, indicating potential contributions of the course to both the pedagogical integration of technologies and the authorship of digital resources by undergraduate students. However, these similarities do not allow for generalizations about the course as a whole, since the focus was on a single course. Therefore, we believe that the analysis can provide insights into initial teacher training in distance learning and the importance of linking the production of digital teaching materials with the development of teaching skills. Furthermore, the study highlights possibilities for future research that deepen the relationship between undergraduate curricula, digital competencies, and pedagogical practices in digital contexts.

Keywords: Digital competencies. Digital teaching materials. Teacher training. Distance learning.

RESUMEN. La Universidad Federal de Mato Grosso (UFMT), en consonancia con su Plan de Desarrollo Institucional (2019-2023), creó la Licenciatura en Tecnología Educativa, impartida en línea, para formar docentes preparados para integrar las Tecnologías Digitales en los procesos educativos. Este artículo presenta un análisis de la producción de materiales didácticos digitales como parte de las competencias docentes, tomando como referencia la asignatura "Planificación y Producción de Materiales Didácticos I", parte del Proyecto Pedagógico de la asignatura (PPC). El estudio tuvo como objetivo analizar en qué medida los objetivos y el contenido de la asignatura se relacionan con las competencias digitales propuestas por la Guía EduTec/CIEB. Para ello, se realizó una investigación documental cualitativa utilizando el PPC de la asignatura como corpus. El análisis se realizó en diálogo con las referencias de la guía, que organizan las competencias en tres áreas: Pedagógica, Ciudadanía Digital y Desarrollo Profesional. Los resultados sugieren similitudes principalmente con las competencias de Prácticas Pedagógicas y Curación y Creación, lo que indica las posibles contribuciones de la asignatura tanto a la integración pedagógica de las tecnologías como a la creación de recursos digitales por parte de los estudiantes de grado. Sin embargo, estas similitudes no permiten generalizar sobre el curso en su conjunto, ya que el enfoque se centró en un solo curso. Por lo tanto, consideramos que el análisis puede aportar ideas para reflexionar sobre la formación inicial del profesorado en educación a distancia y la importancia de vincular la producción de materiales didácticos digitales con el desarrollo de competencias docentes. Además, el estudio destaca las posibilidades de futuras investigaciones que profundicen en la relación entre los currículos de grado, las competencias digitales y las prácticas pedagógicas en contextos digitales.

Palabras clave: Competencias digitales. Materiales didácticos digitales. Formación del profesorado. Educación a distancia.

1 INTRODUÇÃO

A presença das Tecnologias Digitais (TD) na educação deixou de ser opcional e passou a compor os processos de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, a produção de materiais didáticos digitais apresenta-se como uma competência importante para a atuação docente, especialmente na Educação a Distância (EaD).

Em atendimento a esse contexto, a Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) criou o curso inédito de Licenciatura em Tecnologia Educacional (TE), ofertado na modalidade a distância, como parte de seu Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI 2019–2023). O curso tem como missão formar professores preparados para integrar TD

aos processos educativos, desenvolvendo práticas pedagógicas e projetos alinhados às demandas da sociedade digital (UFMT, PPC, 2022–2026).

Entre as competências formativas previstas no Projeto Pedagógico de Curso (PPC), encontra-se a produção de materiais didáticos digitais. Possari (2009) observa que, na EaD, o material didático constitui um mediador que conecta professor, estudante e conhecimento. Preti (2010) destaca que essa produção não deve ser compreendida como tarefa individualizada, mas como obra coletiva que expressa as opções pedagógicas do curso.

É nesse contexto que se insere a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, ofertada no quinto semestre de TE. Trata-se de um componente curricular que articula fundamentos teóricos e práticas de autoria docente, favorecendo a criação de recursos digitais e a integração entre design educacional e intencionalidade pedagógica.

O presente artigo tem como objetivo analisar, por meio de pesquisa qualitativa de natureza documental, de que modo a disciplina contribui para o desenvolvimento de competências digitais docentes, tomando como referência o Guia EduTec/CIEB (ARARIPE; LINS, 2020). A análise buscou identificar correspondências entre os objetivos e conteúdo da disciplina e as competências de Práticas Pedagógicas e de Curadoria e Criação, destacadas no referido guia.

O estudo concentra-se em compreender como a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I contribui para o desenvolvimento dessas competências digitais docentes, evidenciando sua relação com o PPC do curso e com os referenciais do Guia EduTec/CIEB.

Após esta introdução, o artigo organiza-se da seguinte forma: a Seção 2 apresenta os fundamentos teóricos da produção de materiais didáticos digitais; a Seção 3 descreve a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I; e a Seção 4 discute sua relação com as competências digitais docentes propostas pelo Guia EduTec/CIEB.

2 PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL: FUNDAMENTOS TEÓRICOS

A Educação a Distância (EaD), impulsionada pelas tecnologias digitais, consolidou-se como modalidade capaz de ampliar o acesso ao ensino superior. Nesse cenário, a

produção de materiais didáticos desempenha papel estratégico, orientando o percurso de aprendizagem do estudante e garantindo a mediação pedagógica a distância.

Esses materiais podem ser chamados também de guias de estudo, livros, fascículos ou manuais; eles são planejados para oferecer ao estudante recursos estruturados que deverão ser seguidos ao longo do curso em que estão inseridos. Mais do que simples repositórios de informações, constituem instrumentos de mediação, capazes de conectar o estudante ao conteúdo, ao professor e aos objetivos de aprendizagem. Pode-se dizer ainda que eles não servem apenas para transmitir informações, mas também para aproximar o estudante do conteúdo que será trabalhado juntamente com o professor.

O processo de produção de material didático ocorre de acordo com o PPC de cada curso. Filatro e Cairo (2015) afirmam que todo ato de planejar é uma forma de prever o que acontecerá; trata-se de uma condução didática com objetivos a serem alcançados. Deve-se então delimitar o que se pretende, quais diretrizes e metas, estabelecendo com clareza o objetivo que se deseja atingir.

Um objetivo educacional pode ser entendido como a descrição de um resultado que se deseja que os alunos sejam capazes de exibir ao final de uma situação didática. Assim, boa parte do planejamento da ação didática consiste em especificar claramente quais são os resultados esperados. A partir daí, são definidas as estratégias para alcançá-los e, em seguida, avalia-se se os objetivos propostos foram realmente atingidos. (Filatro; Cairo, 2015, p. 51).

Segundo Filatro e Cairo (2015), o desenvolvimento de conteúdos educacionais deve partir de um planejamento estruturado, que organize objetivos, conteúdos e métodos instrucionais de forma integrada. Essa definição prévia orienta todo o processo, permitindo que os materiais didáticos direcionem o percurso dos estudantes e favoreçam a consecução das metas formativas propostas.

Os conteúdos educacionais são projetados explicitamente com base em um design sistemático de objetivos, conteúdos, métodos instrucionais e avaliação. Basicamente, um conjunto de objetivos mensuráveis e observáveis é definido no início do processo e toda a produção dos conteúdos é destinada a conduzir os alunos a alcançar esses objetivos, por meio de métodos e estratégias instrucionais rigorosamente estruturadas. Uma ilustração clara da produção de conteúdos educacionais baseada na abordagem comportamentalista é a instrução programada, que faz uso da teoria do reforço para criar material autoinstrucional englobando estruturas de informação organizadas em questões e respostas associadas. (Filatro; Cairo, 2015, p. 86).

Filatro (2023) amplia a discussão ao situar a produção no âmbito do Design Instrucional (DI), concebido como um processo sistemático que organiza objetivos

mensuráveis, conteúdos, papéis, ferramentas e formas de avaliação. A autora ressalta que o DI se estrutura em uma matriz composta por colunas que organizam: unidades de estudo, objetivos de aprendizagem, papéis, duração, conteúdos, ferramentas e avaliação.

Para um professor, o maior desafio ao construir uma matriz de design instrucional pode estar nas colunas “Papéis”, “Conteúdos” e “Ferramentas”, que não costumam aparecer com essa nomenclatura nos planos de aulas convencionais. Os papéis (que podem ser de aprendizagem ou de apoio) representam responsabilidades e ações diferentes, a ser, inclusive, traduzidas em privilégios de acesso e diferentes em um ambiente digital de aprendizagem. Os conteúdos abrangem não apenas os tópicos relativos a uma unidade de estudo, mas também as mídias nas quais eles são suportados (por exemplo, vídeo, podcast, texto impresso etc.). As ferramentas envolvem todos os serviços e funcionalidades que permitem a realização das atividades: por exemplo, um fórum (ferramenta) viabiliza uma discussão (atividade); um formulário eletrônico (ferramenta) viabiliza um teste de conhecimentos (atividade), e assim por diante. (Filatro, 2023, p. 145).

Essa configuração evidencia o desafio do professor em elaborar a matriz de DI, uma vez que exige clareza pedagógica, domínio tecnológico e capacidade de articulação entre diferentes dimensões do processo formativo. Ao destacar essas dimensões, o DI contribui para reposicionar o papel do professor, que passa a assumir a responsabilidade de mediar aprendizagens significativas e contextualizadas.

Franco (2007) afirma que, ao produzir materiais, é preciso adotar abordagens pedagógicas que desenvolvam nos estudantes a capacidade reflexiva, articulando teoria e prática e favorecendo a autoaprendizagem. Considerando que o estudante da EaD geralmente estuda sozinho, a produção textual deve estabelecer interação direta com o leitor, promovendo diálogo e engajamento. Para isso, o material precisa ser organizado em unidades, contendo objetivos, divisões temáticas, orientações de estudo, atividades comentadas, bibliografia orientada, indicação de leituras e instrumentos de avaliação.

Essa perspectiva evidencia que a produção de materiais ultrapassa a simples transmissão de informações e se constitui como prática planejada, coletiva e multidimensional, na qual se articulam pedagogia, tecnologia e estética. Essa compreensão abre caminho para analisar como tais princípios se concretizam na disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, objeto central deste estudo.

2.1 Disciplina de Planejamento e Produção de Material Didático I do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional da UFMT

A disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, ofertada pela Unidade Acadêmica IE/DEOE, possui carga horária total de 64 horas, correspondendo a 4 créditos. Trata-se de um componente que integra a formação do curso de TE, destacando a articulação entre fundamentos teóricos e práticas voltadas ao design de materiais pedagógicos.

Conforme descrito no PPC, a disciplina contempla o estudo do planejamento gráfico tradicional, a articulação entre projetista gráfico e editor, o processo de diagramação e o desenvolvimento de projetos gráficos dotados de personalidade e racionalidade. Também abrange o domínio das malhas do espaço gráfico, as técnicas de pré-diagramação e a execução informatizada de diagramas por meio de softwares especializados.

Os objetivos definidos no PPC indicam que a disciplina busca: oferecer ao licenciando conhecimentos teóricos e práticos sobre a criação e a diagramação de projetos gráficos; promover a compreensão da importância da organização visual no processo de comunicação educacional; e estimular a produção de projetos gráficos coerentes, funcionais e atrativos, conciliando racionalidade estética e intencionalidade pedagógica (PPC, 2022).

A condução da disciplina é realizada por meio da integração entre aulas teóricas e atividades práticas, explorando tanto métodos tradicionais quanto recursos digitais contemporâneos. Nesse sentido, destaca-se a utilização de plataformas de design colaborativo, como o Canva, que permite a criação e a análise de projetos de forma interativa. São aplicadas também abordagens do Design Thinking, com etapas de pesquisa, prototipagem e validação, visando estimular a criatividade e o pensamento crítico dos licenciandos.

Design thinking (DT) é o nome dado à apropriação por outras áreas do conhecimento da metodologia e sistemática utilizada pelos designers para gerar, aprimorar ideias e efetivar soluções. O DT tem características muito particulares que visam facilitar o processo de solução dos desafios cotidianos com criatividade e de forma colaborativa. Graças a elas, pode-se dizer que o DT provoca a inovação e a ação prática (Rocha, 2018, p. 153).

De acordo com Rocha (2018), o Design Thinking constitui uma abordagem que inspira os designers em sua atuação voltada à resolução de problemas centrados no ser

humano. Nesse processo, os profissionais buscam reconceituar a própria área, enfatizando suas características criativas e propondo soluções fundamentadas nas necessidades das pessoas.

Nesse sentido, observa-se que a lógica de inovação e de foco nas necessidades humanas também se refletiu no desenvolvimento da disciplina. Embora a ementa estivesse voltada ao planejamento gráfico, a prática da disciplina privilegiou a criação de conteúdos digitais, o que resultou em uma ênfase no design educacional.

A disciplina busca priorizar conteúdos ligados ao design educacional, como a escolha tipográfica voltada à legibilidade e acessibilidade, o uso ético de recursos visuais, a exploração de bancos de imagens gratuitos, o domínio de ferramentas de edição gráfica e a criação de materiais pedagógicos que combinem harmonia cromática, identidades visuais e elementos gráficos capazes de reforçar a comunicação dos conteúdos.

2.2 Competências Digitais Docentes na Produção de Material Didático Digital

Na sociedade contemporânea, marcada pela centralidade da cultura digital, a capacidade de planejar, selecionar e produzir materiais didáticos digitais apresenta-se como uma competência cada vez mais demandada do professor.

Nesse sentido, Silva et al. (2022) indicam que o conceito de competência surgiu nos relatórios da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), elaborados em 1997 e 2003 sob o título DeSeCo (Definição e Seleção de Competências). Nesses documentos, a competência é descrita como a capacidade de responder a demandas complexas e de realizar tarefas diversificadas.

As competências digitais são compreendidas como um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes que, com o uso seguro e crítico de uma Tecnologia Digital, permitem ao sujeito solucionar determinados problemas básicos em todas as esferas da vida. Nesse contexto, as competências digitais se tornaram essenciais, sendo tema recorrente na literatura científica, principalmente a internacional, por meio da definição do conceito, de modelos e de frameworks voltados para um cenário mediado pelas tecnologias. Nesses documentos são indicadas, além das competências digitais, ações que o poder público, assim como instituições de ensino ou organizações não governamentais, pode adotar sobre as tecnologias digitais. Portanto, são considerados marcos teóricos essenciais em uma sociedade tecnológica. (Silva et al., 2022, p. 11).

Com o passar do tempo, outras definições foram sendo construídas na Europa, sendo o DigComp uma das mais difundidas. Por meio desse referencial, pode-se compreender, segundo Silva et al. (2022), que as competências digitais envolvem conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA). Esse modelo sugere que o uso das Tecnologias Digitais (TDs) deve ser crítico, reflexivo e eficiente, relacionando-se a processos de resolução de problemas, gestão da informação e produção de conteúdo.

Silva et al. (2022) diferenciam as competências digitais gerais das competências digitais docentes. Enquanto as primeiras abrangem diferentes perfis profissionais, as segundas estão voltadas ao currículo escolar e às formas pelas quais os professores se apropriam das TD em sua prática pedagógica.

Ainda de acordo com Silva et al. (2022), em 2018 as competências foram incorporadas aos documentos oficiais brasileiros, por meio da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que define dez competências essenciais para a educação básica.

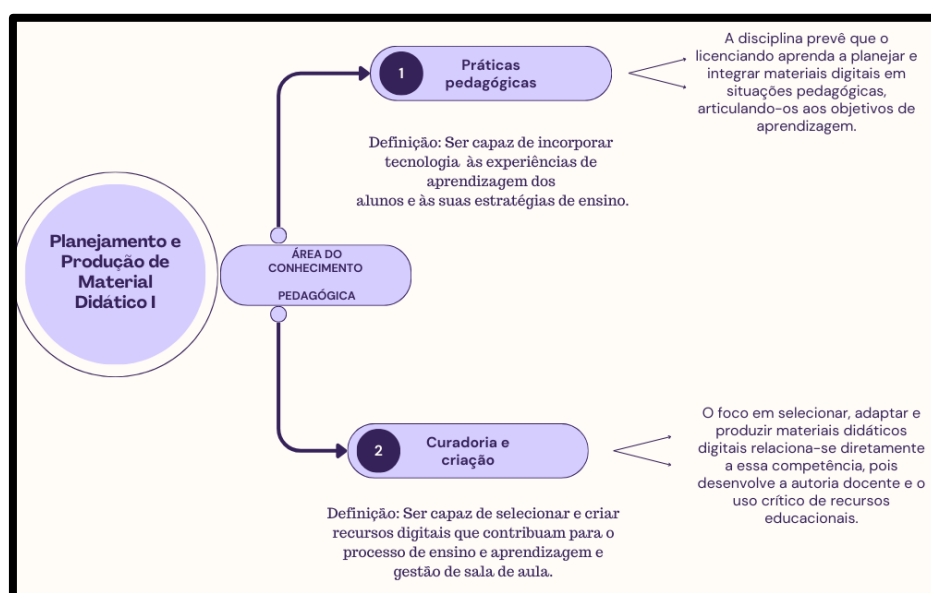
Considerando essa discussão, o Guia EduTec/CIEB se destaca como uma referência para a análise das competências digitais nas práticas docentes, bem como nas disciplinas que compõem o currículo de diversos cursos; neste caso, o PPC de TE.

Araripe e Lins (2020) explicam que o Guia EduTec/CIEB consiste em uma ferramenta on-line e gratuita, voltada a apoiar a avaliação diagnóstica do nível de familiaridade dos docentes da rede pública com o uso de tecnologias educacionais.

O Guia EduTec/CIEB está estruturado em três grandes áreas — Pedagógica, Cidadania Digital e Desenvolvimento Profissional — que se desdobram em um conjunto de doze competências específicas: prática pedagógica, avaliação, personalização, curadoria e criação, uso responsável, seguro e crítico das tecnologias, promoção da inclusão, autodesenvolvimento, autoavaliação, compartilhamento e comunicação (Araripe; Lins, 2020, p. 64).

Ao analisar a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, identifica-se correspondência com duas competências destacadas no Guia EduTec/CIEB. A primeira é Práticas Pedagógicas, entendida como a capacidade de integrar tecnologias às experiências de aprendizagem e às estratégias de ensino. A segunda é Curadoria e Criação, relacionada à habilidade de selecionar e elaborar recursos digitais capazes de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e apoiar a gestão da sala de aula. Essa aproximação decorre do fato de que os objetivos da disciplina enfatizam tanto a integração pedagógica

Figura 1 – Mapeamento das Competências do Guia EduTec/CIEB



Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada (2025).

Para realizar esse mapeamento, Silva et al. (2022) enfatizam que é necessário considerar o modelo CHA: o que é preciso saber (conhecimento); como e quais ferramentas utilizar (habilidade); e qual perfil será alcançado (atitude). Após esse levantamento, torna-se possível identificar as competências desenvolvidas.

Assim, a aproximação entre o Guia EduTec/CIEB, a disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I e o modelo CHA sugere que o curso contribui para o desenvolvimento de competências digitais voltadas à prática pedagógica e à autoria de materiais didáticos, fortalecendo a formação docente diante dos desafios da educação contemporânea.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da disciplina Planejamento e Produção de Material Didático I, do curso de TE, sugere aproximações com competências digitais ligadas a Práticas Pedagógicas e Curadoria e Criação. Esses elementos podem ser percebidos nos objetivos e nas atividades descritas no PPC, indicando que a disciplina tende a contribuir para a reflexão dos licenciandos sobre o uso pedagógico das tecnologias e sobre a autoria de materiais digitais.

Embora o curso não adote formalmente referenciais externos como o Guia EduTec/CIEB, é possível identificar convergências entre a proposta da disciplina e algumas das competências previstas nesse modelo. Isso aponta que a formação docente pode, em certos aspectos, dialogar com dimensões importantes para o trabalho do professor em contextos digitais.

Ao mesmo tempo, observa-se que a produção de materiais didáticos digitais pode envolver múltiplas dimensões do trabalho docente, como aspectos técnicos, pedagógicos e estéticos. Essa combinação tende a apresentar desafios, especialmente quando se considera a necessidade de apoio institucional, de tempo destinado à formação e de espaços de colaboração entre os professores.

Este estudo se limitou à análise de uma disciplina específica, o que não permite generalizações sobre o curso como um todo. Ainda assim, os resultados indicam possibilidades de reflexão sobre como a EaD pode favorecer a formação de professores mais preparados para lidar com tecnologias, além de apontar caminhos para futuras pesquisas que aprofundem a relação entre projetos pedagógicos, competências digitais e práticas inovadoras na educação.

REFERÊNCIAS

ARARIPE, Juliana Pereira Gonçalves de Andrade; LINS, Walquiria Castelo Branco. **Competências Digitais na Formação Inicial de Professores**. 1. ed. Recife: CESAR School, 2020. Disponível em: <http://bit.ly/42s4h4E>. Acesso em: 08 ago. 2025.

FILATRO, Aandrea. CAIRO, Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional para professores**. São Paulo: Editora Senac, 2023.

FRANCO, Marco António Melo. **Elaboração de Material Impresso: conceitos e propostas**. In: CORRÊA, Juliane (Org.). Educação a Distância: Orientações Metodológicas. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PDI – **Plano de Desenvolvimento Institucional da Universidade Federal de Mato Grosso**. Período de vigência de 2019 a 2023. Disponível em <https://www.ufmt.br/unidade/pdi/pagina/pdi-2019-2023/12121>. Acesso em 20 julho. 2025.

POSSARI, Lucia Helena Vendrúsculo. **Material Didático para a EaD: Processo de Produção.** / Lucia Helena Vendrúsculo Possari; Maria Lucia Cavalli Neder. Cuiabá: EdUFMT, 2009.

PRETI, Oreste. **Produção de Material Didático Impresso: Orientações Técnicas e Pedagógicas.** / Oreste Preti. Cuiabá: UAB/UFMT, 2010.

ROCHA, Julciane Castro da. **Design Thinking na formação de professores: novos olhares para os desafios da educação.** In: Lilian Bacich; José Moran. (Org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teóricoprática. 1ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

SILVA, Ketia Kellen Araujo; MACHADO, Leticia Rocha; BEHAR, Patrícia Alejandra. **Competências Digitais na Educação.** In: BEHAR, Patricia Alejandra; SILVA, Ketia Kellen Araujo. (Orgs.). Competências Digitais em Educação: do conceito à prática. São Paulo: Artesanato Educacional, 2022.

Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT. **Projeto Pedagógico de Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional** - PPC/TE. Cuiabá: UFMT, 2022 a 2026. Disponível em

https://setec.ufmt.br/ava/tecedu/pluginfile.php/516/block_html/content/ppc_Tec_Edu.pdf. Acesso em 20 julho. 2025.

Licença de acesso livre



A **ESUD | CIESUD | SIGATEC** utiliza a [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](#), pois acredita na importância do movimento do acesso aberto ao conhecimento.