

TRABALHO FINAL DE CURSO

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO *LATO SENSU* EM TUTORIA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

APRIMORAMENTO DA TUTORIA NA DISCIPLINA “EDUCAÇÃO, LUDICIDADE E BRINCADEIRAS”

Katya Martinez Almeida

Katya.a@ufms.br

Bianca Lurdes Azevedo de Araújo

Bianca_araujo@ufms.br

Resumo: Este plano de ação é resultado do Trabalho Final de Curso realizado no Curso de Especialização Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância, da Agência de Educação Digital e a Distância (Agead) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), como pré-requisito para obtenção do título de especialista. O objetivo deste trabalho é apresentar um Plano de Ação para o modelo de tutoria de uma disciplina extensionista dos cursos de graduação do Programa UFMS Digital da Agead/UFMS. O AVA Modelo analisado foi da disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, que possui a carga horária de 68 horas, sendo parte dedicada à realização de ações de extensão com carga horária de 17 horas. O plano de ação foi desenvolvido com base no material didático, enunciados, modelos e rubricas de avaliação do AVA Modelo analisado. As ações propostas indicam possíveis caminhos que podem impactar a qualidade da tutoria e o bom aproveitamento e aprendizagem dos estudantes, com destaque para: aperfeiçoamento da comunicação tutor-estudante, reorganização das trilhas de aprendizagem, melhoria da curadoria de materiais e fortalecimento da mediação pedagógica nos fóruns.

Palavras-chave: Tutoria. Ludicidade. Educação a distância.

1 Introdução

Este Plano de Ação foi desenvolvido como parte integrante do Trabalho Final de Curso da Especialização em Tutoria em Educação a Distância, promovida pela

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), por meio da Agead. O curso, de caráter lato sensu, tem como objetivo formar profissionais capazes de atuar de forma crítica e propositiva na mediação pedagógica em ambientes virtuais de aprendizagem, compreendendo as especificidades da tutoria no contexto da Educação a Distância (EaD).

A proposta prática deste trabalho consistiu na análise detalhada do AVA Modelo da disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, componente curricular extensionista ofertado pelo Programa UFMS Digital. Essa disciplina tem como eixo central a compreensão da ludicidade como elemento pedagógico essencial, investigando seu papel nos processos de ensino e aprendizagem, principalmente na educação infantil. Os conteúdos abordam desde os fundamentos conceituais da ludicidade até as práticas com jogos, brinquedos, brincadeiras e jogos digitais, culminando na realização de uma ação de extensão junto à comunidade.

A partir da navegação estruturada pelo AVA da disciplina, foram analisados os materiais didáticos, trilhas de aprendizagem, fóruns, estratégias de avaliação, curadoria de conteúdos e, principalmente, a atuação da tutoria. Essa observação possibilitou uma leitura crítica sobre os pontos fortes e os aspectos que podem ser aperfeiçoados na mediação pedagógica.

Este plano propõe, assim, dez melhorias possíveis e realistas, voltadas ao aprimoramento do modelo de tutoria, com foco na promoção de uma experiência de aprendizagem mais interativa, lúdica e significativa para os estudantes. Ao considerar a ludicidade como uma abordagem didática que favorece o engajamento, a criatividade e a participação ativa, as propostas apresentadas neste documento reforçam o papel estratégico da tutoria na construção de percursos formativos mais humanos, sensíveis e inovadores na EaD.

2 Diagnóstico do AVA Modelo

O AVA Modelo analisado corresponde à disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, ofertada no âmbito do Programa UFMS Digital. A disciplina está organizada em quatro módulos principais e um módulo adicional de recuperação. Cada módulo contempla os seguintes elementos da trilha de aprendizagem: videoaulas temáticas, um fórum de discussão e uma avaliação final. Além disso, há atividades de checkout de presença associadas aos módulos, que compõem o cômputo de frequência dos estudantes.

A proposta pedagógica da disciplina é centrada na ludicidade como eixo estruturante do processo educativo, promovendo a articulação entre teoria e prática por meio de uma ação extensionista no módulo 4. O conteúdo é distribuído em unidades que abordam: o conceito de ludicidade, jogos e brincadeiras na infância, a dimensão cultural do brincar e o uso de jogos digitais.

Perfil da tutoria:

No AVA analisado, o trabalho da tutoria se apresenta com base na mediação assíncrona via fóruns e canais internos como correio, chat e o fórum “Fale com a Tutoria”. Há dois momentos síncronos semanais previamente definidos, destinados ao atendimento dos estudantes. O acompanhamento ocorre de forma contínua, com foco no apoio à realização das atividades e no esclarecimento de dúvidas. Contudo, observou-se que a atuação da tutoria está concentrada nas respostas técnicas e há baixa presença de intervenções pedagógicas propositivas nos fóruns de discussão.

Fundamentação teórica:

A mediação pedagógica na Educação a Distância é uma das dimensões fundamentais para promover a aprendizagem ativa e significativa. De acordo com Moran (2012), o tutor deve atuar como facilitador da construção do conhecimento, promovendo interações que estimulem a reflexão crítica. A ludicidade, por sua vez, é compreendida por Kishimoto (2011) como uma dimensão essencial da prática pedagógica, favorecendo a aprendizagem por meio da experiência, da imaginação e da criatividade.

Autores como Kenski (2015) e Alves & Coutinho (2017) também ressaltam a importância da intencionalidade na seleção de recursos digitais e estratégias que potencializem a aprendizagem no ambiente virtual, promovendo o protagonismo dos estudantes.

Assim, o plano de ação que segue está fundamentado nesses princípios, buscando fortalecer o papel do tutor como agente ativo no processo de ensino-aprendizagem e promover melhorias nos elementos da trilha que contribuem para uma experiência formativa mais engajadora, lúdica e significativa.

3 Plano de Ação

Com base na análise detalhada do AVA Modelo da disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, este plano apresenta dez propostas de melhoria voltadas ao aprimoramento da prática tutorial e à qualificação da experiência de aprendizagem dos

estudantes. As sugestões foram organizadas a partir de elementos concretos observados na trilha formativa da disciplina, como videoaulas, fóruns de discussão, materiais complementares, estratégias avaliativas e atividades de extensão. Cada proposta parte de um problema diagnosticado no ambiente e apresenta uma solução viável, alinhada às diretrizes pedagógicas da EaD e às possibilidades institucionais. As melhorias foram pensadas de modo a respeitar a proposta pedagógica centrada na ludicidade, promovendo uma mediação mais ativa, interativa e coerente com os princípios da aprendizagem significativa. Em cada item, também se indica o responsável pela execução da melhoria, favorecendo a aplicabilidade e a organização das ações.

3.1 - Proposta de melhoria 1

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: As videoaulas, embora contemplem o conteúdo teórico necessário, apresentam uma linguagem excessivamente formal e pouco dinâmica, o que pode dificultar o engajamento dos estudantes, especialmente considerando o tema da ludicidade. Além disso, não há elementos interativos ou inserções de exemplos práticos que envolvam a participação ativa do estudante.

Proposta de melhoria: Recomenda-se a reformulação das videoaulas com a inclusão de recursos de gamificação e linguagem mais acessível. Sugere-se também a inserção de exemplos de atividades lúdicas em ambientes reais e a divisão das videoaulas em blocos curtos, com perguntas interativas ao final de cada bloco.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.2 - Proposta de melhoria 2

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado: Os fóruns apresentam questões reflexivas relevantes, mas há baixa participação dos estudantes e respostas pouco desenvolvidas. Nota-se também que a mediação da tutoria é limitada a confirmações e comentários superficiais, sem aprofundamento das reflexões.

Proposta de melhoria: Reformular as mediações no fórum com base em perguntas investigativas complementares e intervenções mais frequentes da tutoria, promovendo um ambiente dialógico e de coaprendizagem. Também é recomendável incluir um tutorial inicial de como fazer boas postagens em fóruns acadêmicos, com exemplos práticos.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.3 - Proposta de melhoria 3

Elemento da trilha: Checkout de Presença

Problema identificado: O checkout de presença é percebido pelos estudantes como uma tarefa burocrática, sem função pedagógica clara. Muitas vezes, o preenchimento é feito de forma automática, apenas para liberar a próxima atividade.

Proposta de melhoria: Transformar o checkout de presença em um espaço de reflexão, solicitando que o estudante registre brevemente o que aprendeu no módulo e uma dúvida ou insight. Isso fortalece o vínculo com a aprendizagem e pode subsidiar a tutoria em suas intervenções.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.4 - Proposta de melhoria 4

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: Os slides disponíveis no AVA são excessivamente textuais e não acompanham recursos visuais atrativos ou organizadores gráficos que favoreçam a memorização e compreensão dos conteúdos.

Proposta de melhoria: Recomenda-se a reformulação dos slides, priorizando o uso de esquemas visuais, ilustrações, fluxogramas e mapas conceituais. A estética dos materiais deve dialogar com a proposta lúdica da disciplina, promovendo maior interesse visual e aprendizagem significativa.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.5 - Proposta de melhoria 5

Elemento da trilha: Rubrica de Avaliação

Problema identificado: A avaliação do módulo 1 está focada exclusivamente em aspectos conceituais e de memorização, desconsiderando a aplicação prática dos conceitos estudados.

Proposta de melhoria: Sugerir a inclusão de questões situacionais e casos práticos que estimulem o raciocínio crítico dos estudantes sobre o uso da ludicidade na prática pedagógica. Pode-se, por exemplo, apresentar uma situação hipotética e pedir que o estudante a análise com base na teoria.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.6 - Proposta de melhoria 6

Elemento da trilha: Modelo do Planejamento da Ação de Extensão

Problema identificado: Há pouca clareza no enunciado da atividade de extensão quanto aos critérios de avaliação e ao tipo de registro esperado. Estudantes relatam insegurança na elaboração do relatório final.

Proposta de melhoria: Recomenda-se a disponibilização de um guia prático da ação de extensão, com exemplos de ações já realizadas, modelo de relatório comentado e detalhamento das rubricas de avaliação.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.7 - Proposta de melhoria 7

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado: Apesar de tratar de um tema instigante (a dimensão cultural do brincar), o fórum tem baixa participação. A questão proposta não explora o contexto sociocultural do estudante, dificultando a personalização das respostas.

Proposta de melhoria: Reformular a questão do fórum para estimular que o estudante compartilhe experiências culturais de sua região relacionadas ao brincar, promovendo a valorização da diversidade e o diálogo entre pares.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.8 - Proposta de melhoria 8

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: A videoaula do módulo 4 apresenta um conteúdo muito denso e pouco didatizado, dificultando a compreensão da proposta extensionista e o vínculo com a realidade do estudante.

Proposta de melhoria: Dividir a videoaula em dois blocos curtos: o primeiro com o conceito e importância da extensão, e o segundo com orientações práticas e exemplos de ações possíveis. Incluir depoimentos de estudantes que já realizaram a ação de extensão com sucesso.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.9 - Proposta de melhoria 9

Elemento da trilha: Feedback

Problema identificado: O feedback nos módulos, embora presente, não está sendo fornecido de maneira clara e consistente, o que pode gerar dúvidas nos estudantes sobre seu progresso e entendimento do conteúdo.

Proposta de melhoria: Melhorar a qualidade e a frequência dos feedbacks nos módulos, garantindo que sejam fornecidos de maneira clara e construtiva. Isso pode incluir feedback após cada atividade ou fórum, destacando pontos fortes e áreas para melhoria, além de fornecer sugestões práticas de aprimoramento.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.10 - Proposta de melhoria 10

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: Os momentos síncronos ofertados não são amplamente divulgados e, por isso, têm baixa adesão por parte dos estudantes. Muitos desconhecem a possibilidade de atendimento em tempo real.

Proposta de melhoria: Criar um banner fixo no AVA com os dias, horários e links de acesso aos encontros síncronos. Além disso, enviar lembretes via correio interno e incentivar os estudantes nos fóruns a utilizarem esse recurso.

Responsável pela melhoria: Tutor

4 Considerações finais

O presente Plano de Ação buscou analisar criticamente o Ambiente Virtual de Aprendizagem da disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, com foco na atuação da tutoria e nos elementos da trilha de aprendizagem. A partir da identificação de dez pontos de melhoria, foram propostas ações realistas e aplicáveis ao contexto da EaD, considerando os recursos institucionais disponíveis, a organização pedagógica da disciplina e os princípios que regem a mediação na educação online.

As melhorias sugeridas têm como objetivo principal fortalecer a qualidade da tutoria e promover um ambiente mais engajador, participativo e coerente com os pressupostos da aprendizagem significativa. Aspectos como reformulação das mediações nos fóruns, reestruturação de videoaulas, melhoria nos instrumentos avaliativos e maior aproveitamento das potencialidades da extensão foram priorizados por seu impacto direto na experiência do estudante.

Conclui-se que o papel da tutoria vai além do suporte técnico e administrativo, sendo essencial como ponte entre o conteúdo, o estudante e o ambiente digital. O tutor, ao exercer uma mediação dialógica, afetiva e intencional, contribui para que o estudante se torne protagonista do próprio processo de aprendizagem. Em especial nas disciplinas com foco extensionista, como a analisada, a atuação qualificada do tutor pode ser decisiva para a articulação entre teoria e prática, universidade e sociedade.

5 Referências

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2017.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 7. ed. Campinas: Papyrus, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MACHADO, Nathália Savione; SOARES, Edimara Gonçalves. **Jogos e Cultura**. São Paulo: Contentus, 2020.



MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.**
Campinas: Papyrus, 2012.