

TRABALHO FINAL DE CURSO

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

PLANO DE AÇÃO PARA APERFEIÇOAMENTO DE UM AVA: PROPOSTAS DE OTIMIZAÇÕES DOS RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

William Gomes Pinheiro Santos

william_gomes@ufms.br

Jéssica da Silva Oliveira

s.jessica@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. 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 a ampliação dos recursos de acessibilidade, a mediação ativa nos fóruns, o aprimoramento dos feedbacks, a padronização das orientações e o alinhamento das atividades aos objetivos pedagógicos da disciplina.

Palavras-chave: AVA Modelo. Plano de Ação. Tutoria.

1 Introdução

Este estudo foi esboçado como parte integrante do curso de especialização *latu sensu* em tutoria em educação a distância, ofertado pela Agência de Educação Digital e a Distância (AGEAD) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), constituindo-se como requisito para a obtenção do título de especialista.

O trabalho tem como cerne principal o desenvolvimento de um plano de ação, voltado para uma proposta de aperfeiçoamento das tarefas relacionadas as atividades de tutoria no programa UFMS digital, referente a disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras.

Além desse tópico de introdução, o escopo deste trabalho é formado pelo capítulo de diagnóstico do AVA Modelo, na sequência o módulo pertinente ao plano de ação, e por fim serão ilustrados os saberes e as contribuições assimiladas no decurso das resoluções relatadas neste experimento através das considerações finais.

A propagação da Educação a Distância (EaD) nas profusas modalidades do ensino brasileiro, em paralelo ao avanço das tecnologias digitais, e igualmente o fortalecimento das políticas de democratização do acesso à educação, tem exigido novas maneiras de como desenvolver o processo formativo perante a sociedade, especialmente no que tange à atuação docente e à mediação pedagógica.

Nesse cenário, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) consolidam-se como cruciais para apoiar no desenvolvimento do conhecimento e também no acompanhamento da jornada educacional dos discentes na atualidade.

Os ambientes virtuais de aprendizagem são o elemento concentrador do conteúdo, dos procedimentos e dos meios de comunicação entre os componentes de projeto de curso a serem desenvolvidos em ambientes semipresenciais ou não presenciais de ensino e aprendizagem. (Kolbe, 2020, p. 51)

Plataformas de aprendizagem online, fóruns de discussão e redes sociais educacionais são espaços ideais para o exercício da aprendizagem colaborativa, pois permitem a interação entre pares e a construção coletiva do conhecimento (SOUSA *et al.*, 2023).

Essas constatações deram assessoria a esta pesquisa, os seus fundamentos se basearam em um conjunto de ações articuladas através do já referido plano de ação, tendo como vislumbre uma averiguação estratégica efetuada no AVA Modelo em que os recursos

da formação estudada estavam alocados, no intento de identificar pontos que necessitavam melhorias.

Similarmente, buscou-se compreender e detalhar as especificidades da atividade de tutoria que foi exercida, procurou-se mostrar detalhadamente como o trâmite das tarefas alheias a função de tutor aconteceram, e o que foi possível agregar com esta avaliação.

O plano de ação contemplou medidas que visavam fortalecer o acompanhamento pedagógico, estimar ampliações perante os recursos disponibilizados, avarar padronizações sobre as orientações ofertadas aos estudantes, refinar os instrumentos avaliativos e recomendar alinhamentos entre os objetivos da disciplina e as atividades propostas.

Ele foi organizado em dez proposições que estão atreladas aos elementos essenciais do percurso formativo, como os fóruns de discussão, os preceitos dos *feedbacks*, os enunciados de atividades, os critérios de avaliação, acessibilidade e a adaptação.

O intuito foi denotar intervenções que sejam cabíveis e fundamentadas em teorias educacionais contemporâneas e igualmente adaptáveis a conjuntura institucional.

Cada recomendação foi apresentada com a descrição do problema identificado, sua justificativa, os impactos na aprendizagem e a solução sugerida, todas estruturadas implicitamente com os objetivos pedagógicos e com a organização da trilha de aprendizagem.

As ações foram pensadas de forma interdependente, ou seja, vincularam aspectos técnicos, didáticos e relacionais a tutoria, procuraram inspirar um ecossistema que oferte práticas eficazes e seja mais coeso.

Ao esboçar tais ações, espera-se que a concepção do desenvolvimento do plano de ação, desperte reflexões mais amplas sobre a valorização da tutoria na EaD e sua centralidade para a progressão de uma educação inclusiva, crítica e conectada com os desafios da contemporaneidade.

2 Diagnóstico do AVA Modelo

O AVA analisado apresenta uma interface modular, com quatro tópicos temáticos e uma trilha de aprendizagem sequencial.

Ao averíguá-lo, foi possível entender que o estudante pode acessar o conteúdo por meio de uma navegação linear, o que tende a permitir que ele possa obter maior controle do seu percurso educativo.

Entre os elementos presentes no ambiente, destacam-se: o plano de ensino, as videoaulas, os *podcasts*, os slides disponíveis para *download*, as atividades avaliativas, os fóruns de discussão, os materiais complementares organizados no Padlet, os *checkouts* de presença e um projeto de extensão.

O escopo de avaliação é contínuo e também diversificado, inclui questionários, avaliações e provas optativas.

Há também artifícios de recuperação e segunda tentativa, além do controle de frequência por entrega das atividades, o sistema possibilita um processo avaliativo versátil, orientado à aprendizagem e com *feedbacks*.

Segundo Moore e Kearsley (2013), o *feedback* é uma resposta que fornece ao estudante informações sobre o seu desempenho, com o propósito de orientá-lo e situá-lo acerca do seu processo formativo.

O uso de diferentes mídias e formatos pedagógicos, demonstram consonância com a perspectiva de multiletramentos e da cultura digital (Pinheiro, 2016).

Essa multiplicidade de formatos atende aos princípios de uma educação inclusiva e personalizada.

Como afirmam Dias et al. (1998), “os sistemas hipermídia são similares ao hipertexto, com a diferença de que, além de texto, podem interligar diversos tipos de informação”.

Contudo, o excesso de links externos e plataformas distintas, pode comprometer a usabilidade do AVA.

Segundo Almeida (2014), “a tecnologia não é um enfeite e o professor precisa compreender em quais situações ela efetivamente ajuda no aprendizado dos alunos”.

Esse argumento reforça a importância de uma curadoria pedagógica criteriosa, que priorize a integração e o entendimento das ferramentas didáticas.

Além desses fatores, percebeu-se uma carência de estímulos diretos ao protagonismo digital dos estudantes.

Conforme Silva (2009),

Quando posto em contato com as tecnologias digitais, o estudante deixa de ser somente receptor da mensagem, do conteúdo, da informação, e passa a decodificar, criar, recriar e a modificar mensagens, assumindo um papel potencialmente mais ativo no processo de aprendizagem.

Compreende-se que, ainda que o arquétipo deste AVA incentive a autonomia ao discente por intermédio de trilhas, faltam-lhe espaços para autorias intrínsecas, como blogs característicos, fóruns que proponham exercícios criativos ou atividades de coautoria.

A criação de blogs, podcasts, vídeos e projetos colaborativos são práticas que empoderam os alunos e favorecem uma postura crítica diante da realidade (FREIRE, 1987).

Em relação a atuação da tutoria nesta formação, foi possível identificar uma proposta de comprometimento acolhedor, notou-se uma postura empática, orientadora e acessível.

Esses predicados foram avistados através das interações com os estudantes por meio do fórum “Fale com a Tutoria”, os atendimentos síncronos semanais, nas respostas sobre as dúvidas técnicas e pedagógicas e no acompanhamento dos relatos de dificuldades. Essa mediação tutor-estudante é fundamental para o êxito na EaD, como destaca Coutinho (2011):

Faz-se necessário oferecer condições para que as pessoas se apropriem das tecnologias digitais, não só numa perspectiva instrumental, mas para criar novas maneiras de acessar e interagir na cultura digital.

A tutoria, ao viabilizar esse processo, cumpre o papel de agente mediador da aprendizagem.

A inter-relação frequente e a presença ativa dos tutores também refletem o ideal de “interação mútua” apontado por Dias (2023), “relações interdependentes e processos de negociação, nos quais cada interagente participa da construção inventiva”.

Segundo Mello (2023, p. 147) “cabe aos tutores serem os mediadores do processo, uma vez que são eles que interagem com os estudantes, corrigem as avaliações e esclarecem suas dúvidas”.

Estes fatores amenizaram as parcimônias já mencionadas (escassez de fóruns personalizados e propostas de construção conjunta de conhecimento), o que apoiou nas

oportunidades de colaboração entre pares, essas conjecturas levam ao entendimento que o AVA da disciplina está alinhado aos pressupostos da cibercultura, pois aproveitou parte dessas potencialidades.

Segundo Silva e Osório (2009), a educação digital deve desenvolver trabalhos criativos, inovadores e colaborativos.

A aprendizagem ocorre por meio da interação entre o sujeito e o objeto, sendo mediada pelos processos de assimilação, acomodação e equilíbrio (PIAGET, 1970).

No entanto, o modelo privilegiou o consumo de conteúdo sobre a criação ativa, e esse fato reforçou a crítica pedagógica citada anteriormente, frente ao uso excessivo de ferramentas e plataformas externas, que nem sempre favorecem a formação como um todo.

Moran (2007) destaca que:

A sala de aula tendencialmente será, cada vez mais, um ponto de partida e de chegada, um espaço importante, mas que se combina com outros espaços para ampliar as possibilidades de atividades e de diferentes formas de ensinar e aprender.

Esses fundamentos, levam a entender que a prática desenvolvida no AVA, apesar de avançada, ainda requer experiências mais abertas, colaborativas e multiespaciais de aprendizagem.

A disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras apresenta um conjunto robusto de recursos, organização didática clara e tutoria atuante, entretanto, alguns pontos podem ser aperfeiçoados, e serão expostos no próximo capítulo deste estudo, através do desenvolvimento de um plano de ação.

3 Plano de Ação

3.1 - Proposta de melhoria 1

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: Ao analisar as interações deste fórum, observou-se que os estudantes esperaram um tempo não muito hábil para receber um retorno, em média de quatro a sete dias, e alguns discentes não obtiveram respostas. Essa espera prolongada pode causar incertezas, e suscitar evasões.

Proposta de melhoria: Definir um limite de tempo para que ocorram as respostas sobre às dúvidas registradas no fórum, além de ser uma medida que se alinha ao cronograma flexível do AVA, pode evitar que os alunos se desinteressem pela formação, e similarmente contribui para fortalecer a credibilidade do modelo assíncrono.

Responsável pela melhoria: Coordenação/Gestão do Curso

3.2 - Proposta de melhoria 2

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: Dúvidas repetidas sobre os prazos do módulo 4, o que gerou orientações contraditórias sobre os requisitos mínimos para execução dos projetos de extensão como exemplo o número de participantes ou faixa etária do público-alvo, isso corrobora para que o trabalho siga um contexto fora do que foi solicitado.

Proposta de melhoria: Um alinhamento mais refinado entre a tutoria e o professor especialista, sobre os critérios de orientação, e também disponibilizar casos de exemplos na base do fórum.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.3 - Proposta de melhoria 3

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado: No Fórum de Discussão do Módulo 1 (Ludicidade), notou-se uma ausência de intervenções para vincular experiências aos textos teóricos, os estudantes não relacionaram a teoria com a prática de maneira concisa, o que comprometeu diretamente os objetivos de aprendizagem do módulo.

Proposta de melhoria: Talvez uma mediação mais ativa baseada nas referências bibliográficas do material, pode amenizar o problema em uma próxima turma, o tutor deverá intervir com mais constância, e inserir citações no trâmite (exemplo: Como a perspectiva de Kishimoto sobre brinquedos culturais se relaciona com seu relato?).

Responsável pela melhoria: Tutor

3.4 - Proposta de melhoria 4

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: Na videoaula da Unidade 1, do Módulo 2 (Concepções teóricas sobre jogos, brinquedos e brincadeiras), o tempo de duração da gravação, talvez não seja o adequado para prender a atenção dos discentes, a aula tem praticamente 30 minutos corridos, e esse tempo pode comprometer o interesse de alguns estudantes.

Proposta de melhoria: Talvez dividir a aula em etapas mais curtas pode melhorar a retenção e a condução do aprendizado perante o material e a temática, e evitar o desinteresse do aluno.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.5 - Proposta de melhoria 5

Elemento da trilha: Checkout de Presença

Problema identificado: No Checkout de Presença do Módulo 1 (Ludicidade) as informações sobre o passo a passo da atividade, apresentam desorganização, e podem confundir os alunos e também desvia o foco pedagógico.

Proposta de melhoria: Reestruturar as informações de uma maneira mais didática e transparente e destacar precisamente os pontos que o discente precisa validar no material do módulo, para garantir coerência entre a atividade e as metas pedagógicas da formação.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.6 - Proposta de melhoria 6

Elemento da trilha: Enunciado de atividade ou avaliação

Problema identificado: No questionamento: A partir das suas vivências e experiências ao longo do processo de escolarização, como você percebe que são trabalhados com jogos, brinquedos e brincadeiras? (Fórum do Módulo 2), entende-se que as instruções para responder essa questão são vagas e genéricas, e isso foi vislumbrado ao analisar as respostas dos estudantes, em que boa parte não focaram diretamente no tema. A falta de diretrizes claras tende a dificultar a conexão entre teoria e a prática.

Proposta de melhoria: Reformular instruções para incluir elementos específicos, mensuráveis, alcançáveis, relevantes e temporais, como exemplo: “Descreva em até 300 palavras, como o conceito de ludicidade foi aplicado em uma atividade com crianças de 5 anos, incluindo pelo menos dois exemplos do material didático”.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.7 - Proposta de melhoria 7

Elemento da trilha: Enunciado de atividade ou avaliação

Problema identificado: No Fórum de Discussão do Módulo 3 (A dimensão cultural do brincar), a questão proposta (Compartilhe lembranças sobre as brincadeiras vivenciadas no decorrer da sua infância, em seguida, apresente reflexões sobre a importância das referidas brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem do estudante) gerou uma proporção de respostas genéricas, os discentes limitaram-se a listar exemplos, sem articular os conceitos do módulo, e com isso ficou evidente uma tendência para que eles não desenvolvem-se habilidades analíticas essenciais para a prática de extensão, como adaptar jogos a contextos socioculturais diversos, fragilizando a meta de trabalhar com públicos variados.

Proposta de melhoria: Inserir no enunciado trechos como: Sua resposta será avaliada com base na clareza da categorização e uso de referências, acompanhada de uma rubrica simplificada, essa explanação reforça a transparência e a estrutura avaliativa já detalhada no plano de ensino, e promove a coerência.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.8 - Proposta de melhoria 8

Elemento da trilha: Modelo do Planejamento da Ação de Extensão

Problema identificado: No módulo 4, foi identificado a ausência de uma estrutura para adaptação a contextos diversos no campo público-alvo, onde não há orientações para adequar atividades a realidades específicas (ex.: comunidades rurais, crianças com deficiência, recursos limitados), com isso alguns projetos que foram enviados, repetem os modelos urbanos padrão, e isso pode limitar a capacidade de planejar atividades lúdicas compatíveis com recursos materiais, essencial para a formação de educadores versáteis e inclusivos.

Proposta de melhoria: Talvez incluir um anexo ao modelo de planejamento com casos reais como jogos cooperativos em escolas rurais sem acesso à internet ou atividades sensoriais para crianças com TEA em centros urbanos, alocando esse material a “Curadoria de Recursos Digitais”, e ir aproveitando a flexibilidade do cronograma para inclusão de novos casos.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.9 - Proposta de melhoria 9

Elemento da trilha: Feedback

Problema identificado: Foram vistos alguns feedbacks genéricos ou não personalizados, respostas breves no fórum “Fale com a Tutoria”, como “Tem que ser aplicado”, retornos superficiais não orientam a correção de erros ou o desenvolvimento de habilidades, limitam a capacidade do estudante de refletir sobre falhas e aprimorar seu desempenho.

Proposta de melhoria: Criar um *template* de *feedback* com campos obrigatórios: pontos fortes, pontos a melhorar, recursos indicados, essa ação reflete o objetivo de ampliar o repertório de atividades lúdicas com orientações específicas, citado no plano do curso.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.10 - Proposta de melhoria 10

Elemento da trilha: Rubrica de Avaliação

Problema identificado: No questionário do Módulo 1, não foi identificado uma conexão explícita entre os critérios de correção e os objetivos específicos da disciplina, com isso ficou subentendido que as rubricas não se alinhavam diretamente com as competências, como exemplo, compreender a dimensão cultural do brincar, e isso pode levar os estudantes focarem em aspectos irrelevantes, negligenciando competências-chave, e as avaliações não promoverem reflexões críticas.

Proposta de melhoria: Revisar as rubricas para vincular cada critério a um objetivo específico (ex.: “Argumentação teórica”, “Estudar aspectos filosóficos dos jogos”), e incluir peso diferenciado para critérios prioritários (ex.: 40% para “fundamentação teórica”), pode ser um caminho para a resolução deste empecilho, também mantém o respeito pela ementa e objetivos gerais da disciplina.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

4 Considerações finais

As propostas de melhoria apresentadas neste plano de ação têm potencial para transformar significativamente a qualidade da tutoria na disciplina Educação, Ludicidade e Brincadeiras, especialmente no contexto das incumbências atreladas as atividades de extensão.

A implementação de ações como uma mediação mais apurada nos fóruns, a elaboração de *feedbacks* personalizados e a concepção de diretrizes padronizadas, podem contribuir para uma prática de tutoria mais efetiva, com capacidade de promover mais autonomia aos discentes, suscitar para que eles pratiquem o pensamento crítico e similarmente se engajem de forma ativa na realização das tarefas extensionistas.

Do mesmo modo, a inclusão de recursos de acessibilidade e a adequação dos enunciados aos objetivos pedagógicos da disciplina, pode corroborar para ampliar a equidade e a clareza do processo formativo, fato esse que propende para a geração de benefícios aos estudantes com diferentes perfis e necessidades.

A EaD por sua natureza, requer que as atribuições alheias a tutoria, vão além do suporte técnico ou de reproduções de conteúdos, e ao avaliar a atuação do tutor perante o AVA, foi compreendido a importância e a excelência desta atividade, e ratificar que o papel desta profissão é idealizar uma contribuição pedagógica personalizada, pois as ações de mediação que ela pode proporcionar, tendem a gerar pontes entre os saberes acadêmicos e as vivências concretas dos discentes, porque articulam bases teóricas, relacionando-as com as performances práticas, e estes atributos foram validados nas observações efetuadas no material, foi possível identificar de maneira concisa que eles aconteceram com requintes de sensibilidade, escuta ativa, compromisso ético e empatia.

Esse estudo em sua essência evidenciou que em disciplinas que envolvam ações extensionistas, a atuação do tutor torna-se ainda mais crucial, pois ela contribui diretamente no diálogo entre a universidade e a sociedade, e apoia para que o aluno obtenha uma formação cidadã e transformadora.

Perante a explanação desses pontos, espera-se que as propostas que foram delineadas neste trabalho, inspirem reflexões institucionais mais amplas sobre a valorização da tutoria e o aperfeiçoamento contínuo dos ambientes virtuais de aprendizagem, e estes fatores são considerados os legados acadêmicos deste estudo, e igualmente presume-se que eles possam alicerçar futuras pesquisas sobre esta temática.

5 Referências

ALMEIDA, M. E. B. Integração currículo e tecnologias: concepção e possibilidades de criação de web currículo. In: ALMEIDA, M. E. B.; ALVES, R. M.; LEMOS, S. D. V. (org). **Web currículo: aprendizagem, pesquisa e conhecimento com o uso de tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Letra Capital Editora, 2014.

COUTINHO, C.P. E BOTTENTUIT J. Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da Web 2.0 **SIIE'2007** - 14 - 16 Nov. 2007, p.199-204. Disponível em <https://link.ufms.br/eOHSm>. Acesso em: 22 mai. 2025.

DIAS, Paulo; Gomes. CORREIA, Maria João, BRAGA, Ana Paula Souza. **Hipermídia e Educação**. Edições Casa do Professor; 1998.

DIAS, Vanina Costa; RODRIGUES, Ione Aparecida Neto. Teorias da aprendizagem e gerações da educação a distância: reflexões para um processo de hibridização na Educação Superior. In: **III Seminário de Educação a Distância** – Diálogos sobre EaD e uso das TDIC na educação: regulamentação em tempos recentes. Disponível em: <https://link.ufms.br/hIT1i>. Acesso em: 22 mai. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KOLBE, Armando. **Ambientes virtuais de aprendizagem**. Contentus, 2020. ISBN 9786557453155.

MELLO, Cleyson de Moraes. **Educação a distância: a educação digital em um mundo em transformação**. Processo, 2023. Disponível em: <https://link.ufms.br/Z0kqd>. Acesso em: 22 mai. 2025.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância: sistemas de aprendizagem online**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

MORAN, J. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. [s.d.] , Disponível em: <https://link.ufms.br/beOQE> >. Acesso em: 22 mai. 2025.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970

PINHEIRO, Petrilson A. **Sobre o manifesto “a pedagogy of multiliteracies: designing social futures” – 20 anos depois**. Trabalhos em Linguística Aplicada Campinas: v. 55, n. 2 p. 525-530, mai/ago. 2016.



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



SILVA, Bento; OSÓRIO, António. As Tecnologias de Informação e Comunicação da Educação na Universidade do Minho. In: Cândido Varela de Freitas (org.). **Dez Anos de Desafios à Comunidade Educativa**. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2009. p. 9-25.

SOUSA, L. et al. **Aplicação de roteiros na teoria sociointeracionista de Vygotsky**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication>. Acesso em: 24 mai. 2025.