

## TRABALHO FINAL DE CURSO

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

#### EDUCAÇÃO, LUDICIDADE E BRINCADEIRAS

**PAULO ROBERTO PINHEIRO DO NASCIMENTO**

paulo.pinheiro@ufms.br

**Tiago Nunes Borges**

tiago.borges@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 17 horas dedicadas à realização de ações de extensão. O plano de ação foi desenvolvido com base no material didático, enunciados, modelos e rubricas de avaliação do AVA Modelo analisado. As ações propostas destacam indicam possíveis caminhos que podem impactar a qualidade da tutoria e o bom aproveitamento e aprendizagem dos estudantes, com destaque em avaliar a disciplina dentro do AVA, dando sugestões de melhorias ou acrescentar demais apontamentos.

**Palavras-chave:** Ludicidade. AVA. Avaliação.

## 1 Introdução

Este Trabalho Final de Curso foi elaborado como requisito para a conclusão do Curso de Especialização Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância, oferecido pela Agência de Educação Digital e a Distância (Agead) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). O presente material tem como escopo a elaboração de um Plano de Ação voltado para o aprimoramento da tutoria em uma disciplina dos cursos de graduação do Programa UFMS Digital, com foco na promoção de uma prática pedagógica mais eficiente e alinhada às necessidades dos estudantes no ambiente virtual de aprendizagem.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) analisado refere-se à disciplina **"Educação, Ludicidade e Brincadeiras"**, que faz parte da matriz curricular do referido programa de graduação. A escolha deste AVA se deu pela relevância do tema e pelo seu potencial de articulação entre teoria e prática no contexto da educação a distância com a educação, ludicidade e brincadeiras.

O objetivo geral deste trabalho é propor um Plano de Ação para o modelo de tutoria da disciplina mencionada, visando contribuir com melhorias na mediação pedagógica, na interação com os estudantes e na qualidade do processo de ensino-aprendizagem no modelo EaD.

A estrutura do plano de ação está estruturada de modo a apresentar inicialmente um diagnóstico da situação atual da tutoria na disciplina, seguido pelas propostas de intervenção e mediação, que contemplam sugestões práticas para o aprimoramento das ações tutoriais. Também são indicados possíveis impactos dessas ações na aprendizagem dos estudantes, bem como recomendações para futuras melhorias no ambiente virtual.

## 2 Diagnóstico do AVA Modelo

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) analisado faz parte da disciplina "Educação, Ludicidade e Brincadeiras", ofertada dentro do Programa UFMS Digital. Ao navegar por esse espaço, é possível perceber uma estrutura bem-organizada, composta por recursos fundamentais para a jornada do estudante na EaD. Temos, por exemplo, o "Fale com a Tutoria", que funciona como um canal direto de comunicação entre tutor e aluno — uma espécie de "porto seguro" para tirar dúvidas e buscar orientação. Já o "Fórum do Módulo" cumpre bem seu papel de promover trocas coletivas e construção conjunta de conhecimento. As "Videoaulas" ajudam a dar vida ao conteúdo, enquanto o "Checkout de Presença" funciona como uma forma de acompanhar o engajamento dos estudantes. Além disso, elementos como o "Enunciado da Atividade", o "Modelo de Planejamento" e o "Modelo de Relatório" são fundamentais para guiar o estudante na realização das tarefas, passo a passo. Para fechar o ciclo, o espaço de "Feedback" e a "Rubrica de Avaliação" garantem transparência e retornos construtivos, tão importantes no processo de aprendizagem.

O plano de ação construído neste trabalho se apoia em nomes como Moran (2015), que nos lembra do papel essencial do tutor como ponte entre conhecimento e aluno, e

Kenski (2012), que reforça a importância de uma atuação pedagógica mais dinâmica e interativa nos ambientes virtuais. Há também inspiração na proposta da educação extensionista, que convida o estudante a unir o que aprende com o que vive, valorizando o diálogo entre teoria e prática social. Com base nesse contexto, o diagnóstico realizado aponta para ações que realmente podem fortalecer o papel da tutoria e tornar a aprendizagem a distância ainda mais significativa, fluida e conectada à realidade dos alunos.

Também, baseado nas ideias de Kishimoto (2023), é possível repensar o ambiente virtual de aprendizagem como um local onde o aprender se entrelaça com o brincar e não apenas como um repositório de conteúdo. A autora nos convida a enxergar brinquedos e brincadeiras como linguagem própria da infância, carregada de sentidos, emoções e descobertas. Ainda que falando de um contexto digital, essa essência pode (e deve) ser preservada. Ao incluir propostas mais leves, criativas e interativas, como jogos, desafios lúdicos ou atividades que convidem à imaginação, o AVA se torna mais próximo, mais acolhedor. É nesse encontro entre ludicidade e tecnologia que a aprendizagem ganha novas cores, tornando-se mais significativa, mais humana e mais conectada ao jeito de ser e aprender de cada estudante.

### 3 Plano de Ação

#### 3.1 - Proposta de melhoria 1

**Elemento da trilha:** Checkout de Presença

**Problema identificado:** No episódio do podcast “Ludicidade e os processos de ensino-aprendizagem”, é evidente o cuidado em abordar a importância da ludicidade no ambiente educativo, especialmente quando se trata da educação infantil e dos anos iniciais. A conversa traz boas reflexões teóricas, mas faltou uma ponte mais direta com a prática, especialmente no contexto da tutoria em EaD. O episódio poderia ir além da teoria e mergulhar em exemplos mais concretos, mostrando ao estudante como aplicar a ludicidade de forma ativa e criativa dentro do AVA.

**Proposta de melhoria:** Uma boa sugestão seria incluir, no podcast, orientações mais práticas: ideias de dinâmicas, atividades lúdicas adaptadas ao ambiente virtual, ou até mesmo relatos de experiências bem-sucedidas. Isso aproximaria o estudante da proposta extensionista de forma mais significativa e colaboraria para que ele se sentisse mais confiante em transpor o conteúdo para a realidade da prática. Como destaca Kishimoto (2023), a ludicidade não apenas favorece o envolvimento afetivo e cognitivo do estudante, mas também amplia as possibilidades de aprendizagem ao articular imaginação, ação e construção de sentido, mesmo em ambientes mediados pela tecnologia.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

#### 3.2 - Proposta de melhoria 2

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Na videoaula do Módulo 1, o conteúdo é apresentado de forma clara e direta, o que é sempre um ponto positivo. No entanto, ao assistir, é possível sentir

falta de alguns elementos que tornariam a experiência mais envolvente e dinâmica. A exposição acaba sendo bastante expositiva, e apesar do esforço em variar a linguagem corporal, há uma carência de recursos visuais mais interativos — como infográficos, animações ou exemplos práticos do dia a dia.

**Proposta de melhoria:** Para deixar a videoaula mais rica e envolvente, seria interessante incorporar alguns recursos multimídia ao longo da explicação. Um gráfico aqui, uma animação ali, talvez até um quiz rápido no meio do vídeo — tudo isso ajuda a manter a atenção e transforma o estudante em um participante ativo do processo, e não apenas em um espectador. Trazer exemplos práticos ligados ao cotidiano da atuação pedagógica também faria com que o conteúdo ganhasse mais sentido e aplicabilidade, criando pontes entre o que se aprende e o que se vive. Essa abordagem vai de encontro com o que propõe Kenski (2012), ao afirmar que as tecnologias, quando bem integradas ao planejamento pedagógico, ampliam os tempos, espaços e formas de aprender, tornando o processo mais dinâmico, significativo e conectado à realidade dos alunos.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.3 - Proposta de melhoria 3

**Elemento da trilha:** Enunciado de atividade ou avaliação

**Problema identificado:** Na atividade proposta no Módulo 2, apesar de estar alinhada com os objetivos da disciplina, falta aquele algo a mais que ajude o estudante a se sentir seguro quanto ao que realmente se espera dele. O enunciado pede uma apresentação em PDF, mas deixa muitas lacunas: quantos slides? Que tipo de abordagem é mais adequada? Existe um padrão visual ou estrutura mínima recomendada? Sem essas informações, é natural que surjam inseguranças — e mais do que isso, produções bastante diferentes entre si, algumas até distantes do que seria ideal.

**Proposta de melhoria:** Uma boa saída seria tornar o enunciado mais completo e acolhedor, quase como um guia mesmo. Incluir uma sugestão de estrutura (por exemplo, entre 6 e 10 slides), indicar os tópicos obrigatórios, sugerir a inserção de exemplos práticos ou referências conceituais, já faria uma grande diferença. E claro, anexar uma rubrica de avaliação com os critérios que serão utilizados para a correção é um gesto simples, mas poderoso: mostra transparência, valoriza o esforço do estudante e o ajuda a se orientar melhor durante a construção do trabalho. Essa postura dialoga com o que defende Moran (2015), ao afirmar que o educador, ao mediar o processo formativo com clareza e empatia, contribui para que o estudante se torne mais autônomo, protagonista e consciente de sua própria aprendizagem.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### 3.4 - Proposta de melhoria 4

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** O fórum de discussão do Módulo 2 traz uma pergunta interessante e aberta, que convida à reflexão — o que, por si só, já é um ótimo ponto de partida. No entanto, o enunciado acaba deixando o estudante um pouco no escuro sobre o que exatamente se espera da sua participação. Não fica claro se a resposta deve ser mais

descritiva, crítica, ou se precisa se apoiar em algum material teórico ou relacionar a discussão aos conteúdos do módulo, como a videoaula ou o texto da leitura obrigatória.

**Proposta de melhoria:** Para tornar essa experiência mais rica e significativa, seria interessante reformular as instruções do fórum, trazendo indicações mais específicas. Também cairia bem orientar os estudantes a comentar ao menos duas postagens de colegas, promovendo uma verdadeira troca de ideias e experiências. E, por fim, incentivar que cada contribuição traga um toque pessoal, partindo da vivência prática, mas sempre conectada à teoria. Essa abordagem está em sintonia com o que defende Kishimoto (2023), ao afirmar que o brincar — entendido como expressão da subjetividade e da interação social — contribui para a construção coletiva do conhecimento, ao mesmo tempo em que respeita os saberes individuais e as múltiplas formas de aprender.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### 3.5 - Proposta de melhoria 5

**Elemento da trilha:** Enunciado de atividade ou avaliação

**Problema identificado:** A Aula 1 do Módulo 3 traz um tema encantador: a vivência e a cultura da infância. Só que, ao percorrer os slides, fica a sensação de que falta vida ali. O conteúdo é rico e importante, mas está apresentado de forma muito textual, sem imagens, vídeos ou qualquer recurso visual que ajude o estudante a mergulhar nesse universo lúdico. E quando falamos de infância, ludicidade e brincadeiras culturais, é justamente o visual que dá cor e concretude ao aprendizado.

**Proposta de melhoria:** Uma sugestão que faria toda a diferença seria inserir imagens reais de brincadeiras tradicionais brasileiras — como roda, amarelinha, estátua — que tragam à tona memórias, referências e afetos. Além disso, pequenos ícones temáticos (como notas musicais, figuras de crianças, brinquedos artesanais) poderiam ser usados para ilustrar e organizar melhor o conteúdo de cada seção. Outra ideia bacana seria incluir vídeos curtos ou QR Codes nos slides que direcionem para conteúdos audiovisuais complementares. Essas estratégias visuais e sensoriais criam conexões mais afetivas com o conteúdo, valorizando o que Kishimoto (2023) chama de cultura lúdica, que carrega elementos simbólicos, sociais e emocionais fundamentais para o processo de aprendizagem, mesmo no universo digital.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.6 - Proposta de melhoria 6

**Elemento da trilha:** Checkout de Presença

**Problema identificado:** CHECKOUT DE PRESENÇA MÓDULO 3. Na atividade de checkout do Módulo 3, que convida o estudante a escrever um texto reflexivo, há uma oportunidade valiosa de aprofundar a compreensão sobre a dimensão cultural do brincar. No entanto, falta ali uma mediação mais clara para orientar esse percurso. Muitos estudantes — especialmente aqueles que estão nas etapas iniciais da formação ou que ainda estão se familiarizando com a escrita acadêmica — sentem-se inseguros quando não há critérios bem definidos ou exemplos do que se espera. Isso pode levar a produções

muito diferentes entre si, com níveis variados de profundidade e alinhamento com os objetivos da atividade.

**Proposta de melhoria:** Uma forma de tornar esse momento mais produtivo e menos angustiante seria apresentar, de forma clara e acessível, os critérios de avaliação: o que será observado no texto? O quanto vale a coerência? E o uso das referências? Esclarecer pontos como coesão textual, articulação entre os conteúdos da aula e a leitura obrigatória, relevância dos exemplos, além de aspectos técnicos como o limite de palavras e a estrutura textual, introdução, desenvolvimento e conclusão, seria de grande valia. Outra ideia simples, seria incluir um exemplo orientador: apenas um trechinho, com título e início de introdução, que ajude a mostrar o tom e o caminho do que se espera, sem entregar a resposta pronta. Como reforça Moran (2015), criar ambientes de aprendizagem claros, acolhedores e bem estruturados é essencial para que o estudante se sinta mais seguro, engajado e preparado para se responsabilizar ativamente pelo próprio percurso formativo.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### 3.7 - Proposta de melhoria 7

**Elemento da trilha:** Modelo do Planejamento da Ação de Extensão

**Problema identificado:** PROJETO DE EXTENSÃO MÓDULO 4  
O template e as orientações da atividade são bastante completos em conteúdo e estrutura, mas apresentam poucos problemas que podem impactar o aprendizado e a execução por parte dos estudantes. Destacam-se: o excesso de texto e densidade de informações elevada, pouca clareza sobre a avaliação e os critérios de qualidade, instruções genéricas em pontos importantes, foco excessivo na execução, com pouca ênfase na reflexão crítica.

**Proposta de melhoria:** Dividir em seções destacadas por cores, caixas ou títulos claros (ex: *Sobre a Ação, Objetivos, Execução*), incluir no final do template ou da atividade os critérios de avaliação, por exemplo: organização do planejamento, clareza na escrita, adequação da proposta ao público-alvo, criatividade, coerência com os fundamentos teóricos, reflexividade) e um modelo preenchido de resumo e um cronograma de exemplo, com datas realistas e atividades descritas, ajudaria a orientar quem tem mais dificuldade com a organização escrita. Essa estrutura visual e funcional, além de facilitar o acesso à informação, favorece o protagonismo dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem. Como aponta Kenski (2012), ao integrar recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, é possível potencializar a autonomia, a organização e a interação no ambiente educacional, tornando o conhecimento mais acessível e aplicável.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### 3.8 - Proposta de melhoria 8

**Elemento da trilha:** Modelo do Relatório da Ação de Extensão

**Problema identificado:** MÓDULO 4. Ausência de critérios de avaliação explícitos. Em um relatório que também serve como instrumento de avaliação do módulo, seria necessário indicar ao estudante, ainda que de forma simples e objetiva, quais aspectos serão considerados na correção, por exemplo, clareza textual, articulação teórica, coerência metodológica, originalidade das atividades e profundidade reflexiva.

**Proposta de melhoria:** Recomenda-se a inclusão de guias orientativos nos campos mais críticos do arquivo. Por exemplo, no campo “Atividades desenvolvidas”, pode-se sugerir ao estudante que descreva de forma cronológica e detalhada as atividades realizadas, incluindo tempo, materiais, participação das crianças e adaptação para inclusão, se houver. Posteriormente, pode-se indicar como essas atividades se relacionam com os conceitos estudados na disciplina (ex.: brincadeira livre, ludicidade, cultura do brincar). No campo de resultados, poderiam ser incluídas perguntas disparadoras e objetivas, como: que aprendizagens foram observadas nas crianças durante as atividades? Que competências pedagógicas você desenvolveu com essa experiência? Que desafios surgiram e como foram enfrentados? Ao propor esse tipo de orientação, cria-se um espaço mais reflexivo e formativo, em que a prática é ressignificada com base na teoria — algo que Kishimoto (2023) valoriza ao afirmar que a brincadeira, além de ação espontânea, é também um campo rico de observação, escuta e interpretação do desenvolvimento infantil.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.9 - Proposta de melhoria 9

**Elemento da trilha:** Feedback

**Problema identificado:** FEEDBACK DA DISCIPLINA – FORMULÁRIO. O formulário de avaliação da disciplina é um ótimo exemplo de como a simplicidade e a objetividade podem caminhar juntas a favor da escuta pedagógica. Com perguntas bem estruturadas, linguagem direta e foco nos principais elementos da experiência do estudante, ele consegue cumprir bem seu papel: captar percepções sobre a qualidade do percurso formativo de maneira prática e eficiente.

**Proposta de melhoria:** Justamente por essa clareza e coerência, não há, neste momento, nenhuma necessidade urgente de ajustes. O instrumento atende bem àquilo que se propõe, uma avaliação rápida, funcional e transparente sobre a disciplina. Claro que, com o tempo, novos elementos podem ser incorporados, mas, por ora, o formulário já oferece uma base sólida e bem construída para que a gestão pedagógica possa refletir e, se necessário, aprimorar a experiência de ensino-aprendizagem. Essa estabilidade inicial, aliada à abertura para melhorias contínuas, acompanha o pensamento de Kenski (2012), que destaca a importância de processos avaliativos flexíveis e atualizáveis, capazes de dialogar com os avanços tecnológicos e com as transformações nas formas de ensinar e aprender.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### 3.10 - Proposta de melhoria 10

**Elemento da trilha:** Fale com a Tutoria

**Problema identificado:** O espaço "Fale com a Tutoria" demonstra uma proposta bem definida de apoio ao estudante, com uma comunicação clara e acolhedora. A delimitação do fórum como exclusivo para dúvidas reforça a organização e o foco pedagógico do ambiente virtual, contribuindo para a efetividade das interações. Além disso, a alternativa de atendimento síncrono por meio do Google Meet amplia as formas de contato, promovendo uma relação mais próxima e humanizada entre tutor e estudante.

**Proposta de melhoria:** O recurso "Fale com a Tutoria" está bem estruturado, oferecendo canais de comunicação eficientes e acessíveis aos estudantes, tanto de forma assíncrona quanto síncrona. A clareza das orientações e a disponibilidade do atendimento via fórum e Google Meet demonstram um suporte pedagógico atento e acolhedor. Dessa forma, não se identificam pontos de melhoria nesse aspecto, considerando que ele cumpre plenamente sua função de apoio e orientação ao longo da disciplina. Essa presença ativa e atenta da tutoria reflete o que Moran (2015) defende como essencial na educação contemporânea: o papel do educador como alguém que caminha junto, que escuta, orienta e estimula o aluno a avançar com autonomia, mas sem se sentir sozinho no processo.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

#### 4 Considerações finais

As propostas de melhoria apresentadas ao longo deste trabalho foram elaboradas com o intuito de gerar impactos concretos na qualidade da tutoria e no aproveitamento dos estudantes na educação a distância. Mais do que ajustes técnicos, trata-se de ações que visam tornar o ambiente virtual de aprendizagem mais acolhedor, claro e significativo. Ao propor melhorias nos enunciados, no uso de recursos pedagógicos mais atrativos, na explicitação dos critérios de avaliação e no fortalecimento da mediação tutorial, a intenção é favorecer uma experiência de aprendizagem mais rica e humanizada. Essas intervenções contribuem para a redução de dúvidas, o aumento do engajamento e a promoção de aprendizados mais consistentes, especialmente em disciplinas com foco extensionista, que demandam constante articulação entre teoria e prática.

Ter materiais acessíveis, espaços de escuta ativa e avaliações transparentes proporciona ao estudante maior segurança e autonomia, elementos essenciais para seu êxito na modalidade a distância. Nesse sentido, a utilização de ambientes virtuais bem estruturados, como o AVA UFMS Digital (UFMS, 2024), destaca-se como uma ferramenta fundamental para potencializar a mediação pedagógica e garantir melhores condições de aprendizagem.

Dentro dessa engrenagem, o tutor ocupa um papel absolutamente estratégico. Muito além de repassar conteúdos, atua como ponte e guia entre o estudante e o conhecimento. É quem acolhe, orienta, provoca reflexões e contribui para transformar dificuldades em aprendizados. Em contextos educativos que valorizam a ludicidade e a interação, a atuação do tutor torna-se central para a construção de experiências significativas. Nas disciplinas que envolvem a inserção da extensão no currículo, esse papel ganha ainda mais destaque, exigindo sensibilidade para lidar com realidades diversas, criatividade para articular teoria e prática e intencionalidade pedagógica em cada ação. O tutor, nesse cenário, é uma presença que faz a diferença: valida esforços, motiva percursos e contribui diretamente para que a EaD se consolide como um espaço coletivo, crítico e transformador de saberes.

## 5 Referências

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Brinquedos e brincadeiras na educação infantil*. In: BRASIL. Ministério da Educação. *Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais*. Brasília: MEC, 2023. Disponível em: <https://link.ufms.br/XqGRr>. Acesso em: 12 dez. 2023.

UFMS. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. *Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA UFMS Digital*. Disciplina “Educação, Ludicidade e Brincadeiras”, 2024. Disponível em: <https://ava.ufms.br>. Acesso em: 20 maio 2024.

UFMS. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Agência de Educação Digital e a Distância – Agead. *Podcast: Ludicidade e os processos de ensino-aprendizagem*. Disponível em: [inserir link específico do podcast, se houver]. Acesso em: 20 maio 2024.