

TRABALHO FINAL DE CURSO

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

PLANO DE AÇÃO – EDUCAÇÃO, LUDICIDADE E BRINCADEIRAS

Josuel de Souza Ferreira

E-mail: josuel_s_ferreira@ufms.br

Rosineia Piva Mancin

E-mail: rosineia.piva.mancin@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 para educação, ludicidade e brincadeira.

Palavras-chave: Plano de Ação. Educação. Ludicidade. Brincadeira.

1 Introdução

A ludicidade está intrinsecamente ligada ao universo infantil e se apresenta como ferramenta significativa no processo educativo. No cenário da Educação a Distância (EaD), compreender como o lúdico é incorporado nas propostas pedagógicas virtuais torna-se imprescindível para garantir a eficácia do ensino. Com isso, este Plano de Ação se propõe a analisar criticamente o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), observando especialmente os elementos da disciplina “Educação, Ludicidade e Brincadeiras”.

Objetiva-se, com este trabalho, propor melhorias que ampliem a efetividade da aprendizagem, a interação com o conteúdo e o papel da tutoria. A estrutura deste documento está organizada em quatro partes: introdução, diagnóstico do AVA modelo, apresentação das dez propostas de melhoria e considerações finais, seguidas pelas referências bibliográficas utilizadas.

2 Diagnóstico do AVA Modelo

A disciplina está organizada em quatro módulos, com trilhas compostas por recursos digitais diversos: vídeo aulas obrigatórias, fóruns, tarefas de presença (Checkout), avaliações por questionário, além de modelos de planejamento e relatório para extensão. A navegação é sequencial e exige o cumprimento de etapas para desbloqueio das seguintes. O conteúdo está vinculado aos objetivos formativos propostos, destacando-se a abordagem da ludicidade sob perspectivas filosóficas, sociais e tecnológicas.

A tutoria é ofertada por meio de fórum exclusivo (Fale com a Tutoria), sendo o principal canal de apoio aos estudantes. Entretanto, observa-se uma presença majoritariamente reativa da tutoria, com atuação limitada à resolução de dúvidas, sem atuação preventiva ou engajamento mais profundo nas atividades.

Do ponto de vista teórico, este diagnóstico baseia-se na obra de Kishimoto (2011), ao destacar a importância do brincar como experiência significativa na infância, e nas discussões de Machado e Soares (2020), que enfatizam a necessidade de ações pedagógicas contextualizadas culturalmente. Também é considerada a proposta de gamificação e aprendizagem digital, conforme discutido em “Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem” (2019), que reforça a centralidade do design instrucional no engajamento dos alunos e das aunas.

3 Plano de Ação

3.1 - Proposta de melhoria 1

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: O atendimento da tutoria é muito passivo, acontecendo só quando o aluno procura ajuda. Nesse cenário, isso dificulta o acompanhamento dos alunos/alunas, que acabam perdendo prazos ou ficando com dúvidas, o que atrapalha no aprendizado e na realização das atividades.

Proposta de melhoria: Criar e enviar boletins semanais com dicas, esclarecimento de dúvidas frequentes, lembretes de prazos e orientações. Isso torna a comunicação mais

ativa, ajuda na organização dos indivíduos e melhora o acompanhamento, alinhado ao papel da tutoria no suporte ao estudante.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.2 - Proposta de melhoria 2

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado: O fórum apresenta pouco estímulo à participação dos estudantes, com interações limitadas. Nesse processo, a falta de perguntas mais abertas e instigantes dificulta o engajamento, reduzindo as trocas de experiências e a construção coletiva do conhecimento desses sujeitos.

Proposta de melhoria: Elaborar e inserir questões norteadoras mais abertas, que incentivem os alunos a refletirem, opinarem e compartilharem suas experiências pessoais e profissionais. Assim, o fórum se tornará um espaço mais dinâmico, participativo e enriquecedor para o aprendizado.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.3 - Proposta de melhoria 3

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: As videoaulas são muito expositivas, com pouca interatividade, o que pode gerar desmotivação e dificultar a fixação dos conteúdos pelos estudantes.

Proposta de melhoria: Inserir perguntas interativas durante as videoaulas, no formato de quizzes, com feedback imediato. Isso tornará as aulas mais dinâmicas, incentivando a participação ativa dos alunos e facilitando a compreensão dos conteúdos.

Responsável pela melhoria: Coordenação/Gestão do Curso

3.4 - Proposta de melhoria 4

Elemento da trilha: Checkout de Presença

Problema identificado: O checkout de presença funciona apenas como uma confirmação de participação, sendo uma atividade meramente operacional, sem contribuição efetiva para o aprendizado dos estudantes.

Proposta de melhoria: Adicionar, no momento do checkout, uma breve solicitação de reflexão escrita, onde o aluno/aluna relate como pode aplicar na prática os conceitos aprendidos. Isso tornará o momento mais significativo, estimulando a fixação do conteúdo e a conexão com a realidade do estudante.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.5 - Proposta de melhoria 5

Elemento da trilha: Enunciado de atividade ou avaliação

Problema identificado: Os enunciados das atividades e avaliações são extensos e, muitas vezes, de difícil compreensão, o que pode gerar dúvidas e insegurança na realização das tarefas pelos estudantes.

Proposta de melhoria: Apresentar os enunciados acompanhados de comentários explicativos, destacando a importância dos recursos disponibilizados e orientando sobre

como utilizá-los na execução da atividade. Isso tornará as instruções mais claras e facilitará a compreensão dos alunos e das alunas.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.6 - Proposta de melhoria 6

Elemento da trilha: Modelo do Planejamento da Ação de Extensão

Problema identificado: O modelo do planejamento da ação de extensão é muito extenso e apresenta informações de forma genérica, o que pode dificultar a compreensão e o preenchimento pelos estudantes.

Proposta de melhoria: Desenvolver uma versão resumida do documento, utilizando recursos visuais como infográficos ou roteiros esquemáticos. Isso facilitará o entendimento dos passos, tornando o processo mais prático, claro e acessível para os estudantes.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.7 - Proposta de melhoria 7

Elemento da trilha: Modelo do Relatório da Ação de Extensão

Problema identificado: A estrutura do modelo de relatório da ação de extensão não é intuitiva, o que gera dúvidas e dificuldades no preenchimento por parte dos estudantes.

Proposta de melhoria: Produzir e disponibilizar um tutorial audiovisual que apresente, de forma clara e objetiva, o passo a passo para o preenchimento correto do relatório. Isso tornará o processo mais acessível, dinâmico e eficiente, facilitando a compreensão dos alunos e das alunas.

Responsável pela melhoria: Coordenação/Gestão do Curso

3.8 - Proposta de melhoria 8

Elemento da trilha: Rubrica de Avaliação

Problema identificado: Os critérios apresentados na rubrica de avaliação são muito genéricos e, muitas vezes, não são totalmente compreendidos pelos (as) alunos (as). Isso gera dúvidas sobre o que se espera em cada nível de desempenho.

Proposta de melhoria: Elaborar uma versão comentada da rubrica, incluindo exemplos concretos de desempenho para cada critério e nível de avaliação. Isso tornará mais claro o que se espera dos estudantes, facilitando a compreensão dos critérios e contribuindo para a melhoria da qualidade das entregas.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.9 - Proposta de melhoria 9

Elemento da trilha: Feedback

Problema identificado: O feedback fornecido atualmente é pontual, automatizado e pouco detalhado, o que limita o desenvolvimento dos estudantes e dificulta a compreensão dos pontos que precisam ser aprimorados.

Proposta de melhoria: Implantar devolutivas personalizadas, sempre que possível, no formato de áudios enviados via AVA. Esse recurso tornará o feedback mais humanizado,

claro e direto, favorecendo a compreensão dos alunos sobre seus acertos, pontos de melhoria e orientações específicas.

Responsável pela melhoria: Coordenação/Gestão do Curso

3.10 - Proposta de melhoria 10

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado: As postagens feitas pelos estudantes no fórum frequentemente não recebem devolutivas formativas, o que limita o aprofundamento das discussões e a aprendizagem colaborativa.

Proposta de melhoria: Agendar intervenções formativas periódicas, como sínteses semanais das contribuições dos estudantes, feitas pelo professor especialista. Essas sínteses devem destacar pontos importantes, corrigir equívocos e estimular o debate, enriquecendo a participação no fórum.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

4 Considerações finais

As intervenções propostas visam qualificar a experiência de aprendizagem na disciplina “Educação, Ludicidade e Brincadeiras”, com foco na humanização do processo formativo e valorização da mediação pedagógica. A reestruturação de elementos como fóruns, tutoria e instrumentos avaliativos tende a elevar o engajamento dos estudantes, favorecendo não só a aprendizagem conceitual, mas também o desenvolvimento de práticas pedagógicas sensíveis e culturalmente situadas.

Destaca-se, ainda, o papel fundamental da tutoria como elo entre os estudantes e o conteúdo. Ao investir em ações proativas e comunicativas, amplia-se o potencial transformador da disciplina, especialmente nas atividades extensionista, que exigem planejamento colaborativo, escuta ativa e senso de responsabilidade social.

5 Referências

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. Edição. São Paulo, SP, Brasil: Editora Cortez, 2011.

LUDICIDADE, **jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. Porto Alegre, RS, Brasil: Editora Penso, 2019.

MACHADO, N. S; SOARES, E. G. **Jogos e cultura**. São Paulo, SP, Brasil: Editora Contentus, 2020.