



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



TRABALHO FINAL DE CURSO

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

PLANO DE AÇÃO PARA MELHORIA DO AMBIENTE VIRTUAL DA UFMS - AVA

Magda de Brito Ramos

magda.ramos@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 de 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: Diagnóstico do AVA modelo, plano de ação e propostas de melhorias.

Palavras-chave: Interação. Qualidade. Recursos Pedagógicos.

1 Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar um plano de ação baseado na análise do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da UFMS. Destaca-se o papel crescente das tecnologias na educação, que ampliam e aprimoram metodologias e práticas pedagógicas. Nesse contexto, o AVA da UFMS se mostra um recurso

interativo e dinâmico, contribuindo significativamente para o processo de ensino e aprendizagem.

A análise deste trabalho foca no AVA da UFMS, especificamente na disciplina "Educação, Brincadeira e Jogos", integrante da formação em pós-graduação. A disciplina aborda práticas educativas relacionadas ao lúdico, fundamental no ensino infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O plano de ação propõe estudar melhorias nas práticas educacionais a partir da análise do AVA–UFMS, com foco em estratégias que reforcem a ludicidade nos ambientes virtuais, promovendo maior interação. O documento será estruturado com base em referenciais teóricos, análise da disciplina escolhida, proposta de avanços com objetivos e limites definidos, além de considerações finais e referências bibliográficas.

2 Diagnóstico do AVA Modelo

Ao analisar o AVA da disciplina de “Educação, Ludicidade e Brincadeira” da UFMS, observa-se uma organização e estrutura apresentada através tópicos bem apresentados no que se refere ao propósito educativo da referida disciplina. Entre os elementos mais importantes identificados no AVA da disciplina de “Educação, Ludicidade e brincadeiras”, ofertada pela (UFMS) Universidade Federal de Mato Grosso do Sul pode-se destacar: O AVA da disciplina apresenta uma estrutura clara, com uma página inicial que fornece informações gerais, objetivos e orientações; Os conteúdos de estudo incluem PDFs, vídeo aulas, slides e links complementares; As avaliações são realizadas por meio de fóruns, questionários e envio de trabalhos; A comunicação ocorre por fóruns de dúvidas, mensagens diretas e avisos, promovendo o diálogo entre tutoria, docentes e estudantes; A exposição da disciplina, ou seja, a página de início, dispõem das informações amplas, finalidade, organização e explicações iniciais e ambiente tecnológico de comunicação e navegação, como layout operacional para facilitar a situação da temática, infelizmente com uma leve adição de ludicidade e interacionismo em relação a proposição da disciplina.

Apesar da boa organização das temáticas no AVA da UFMS, há carência de elementos que integrem verdadeiramente a ludicidade ao ambiente pedagógico virtual, justificando a necessidade de um plano de ação. A atuação do tutor é frequente

nos fóruns e orientada para esclarecimento de dúvidas e questões operacionais. No entanto, para uma mediação eficaz, é necessário ir além do técnico, promovendo vínculos e ambientes colaborativos. Embora a mediação seja organizada, ainda carece de estratégias criativas que estimulem a participação lúdica e fortaleçam a relação com os educandos.

A proposta do Plano de Ação está fundamentada na perspectiva socioconstrutivista da aprendizagem, pois Vygotsky (1999), afirma que os brinquedos envolvem uma situação imaginária, referente especialmente a brincadeira de “Faz de conta”, que são caracterizados por regras que devem ser seguidas. Sendo assim o AVA deve ser um espaço organizado e planejado como um espaço de interação, transmissão dos conteúdos, mas principalmente um ambiente de significação.

A função do professor tutor na Educação a Distância é imprescindível para o desfecho do desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Diferentemente do ensino presencial, onde o professor tem contato constante e direto com os alunos, no ensino a distância o professor tutor acolhe inúmeras atribuições que asseguram a intervenção eficaz entre aluno, conteúdos e agenciador do processo educativo.

As atividades lúdicas são vistas como um meio que propicia um ambiente agradável, emotivo e enriquecido com atividades organizadas para as crianças, facilitando a aprendizagem auxiliando no desenvolvimento e criatividade.

Araújo, Oliveira e Silva relatam:

A criança, assim, ao experienciar situações de brincadeiras, depara-se com um universo amplo de aprendizagem, visto que é possível desenvolver o raciocínio lógico, o levantamento de hipóteses (quando apresenta supostas respostas ao problema), desenvolvimento do pensamento reflexivo e a linguagem, entre outras aprendizagens (ARAÚJO, OLIVEIRA e SILVA, 2009, p.120).

O tutor orientador Acadêmico acompanha o progresso dos alunos, dá feedbacks personalizados, identifica dificuldades e orienta formas de superá-las. Atua como ponte entre o aluno e o professor ou instituição e garante que dúvidas sejam esclarecidas e informações cheguem corretamente.

A Importância do lúdico é oferecer o desenvolvimento da aprendizagem, como já vimos brincar é também um ato de aprendizagem, dessa forma estaremos contribuindo para um melhor desenvolvimento dos alunos.

Para Araújo, Oliveira e Silva:

Nesse sentido, salienta sobre a relevância do brincar para todas as crianças, uma vez que todas as crianças brincam, não importa quão severa seja sua deficiência e reforça a importância dessa atividade para o desenvolvimento e aprendizado do sujeito. (ARAÚJO, OLIVEIRA e SILVA, 2009, p.122).

Para Rego (2010, p.106),” a qualidade do trabalho pedagógico está associada, nessa abordagem, à capacidade de promoção de avanços no desenvolvimento do aluno”.

O papel do tuto EAD é ajudar os estudantes na compreensão dos conteúdos, estimular o pensamento crítico e autônomo, mediando as discussões e as atividades, proporcionando a construção do conhecimento do grupo.

A atividade lúdica é um espaço extremamente amplo para que objetivos educacionais sejam alcançados de forma mais rápida, pois passam a ser contextualizados com a realidade da criança, sendo mais um recurso para aqueles no processo ensino-aprendizagem. Porém esse recurso não deve perder seu caráter lúdico, de brincadeira.

Para Redin:

A ação, a atividade, no brinquedo infantil, nasce da discrepância entre o real (o objetivo) e o possível, via imaginação. A ação não nasce originalmente da imaginação, mas são as condições reais da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela. (REDIN, 1998, p.64).

A atividade lúdica quando aplicada na prática pedagógica contribui no processo de aprendizagem da criança, como também possibilita ao educador a ter uma aula mais agradável, divertida e prazerosas e com a participação dos estudantes.

O educador EAD é um agente ativo e estratégico na formação dos alunos. Seu papel vai muito além do suporte técnico, sendo essencial na mediação pedagógica e na criação de um ambiente virtual acolhedor, dinâmico e eficiente para a aprendizagem.

Jogos educativos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam os educandos na criação e familiarização de conhecimentos, possibilitam interação entre os jogadores e/ou trabalho em equipe. “A

criança brinca para entender o mundo, porém ela só aprende a brincar, brincando”. (Almeida, 2012, p. 140).

O uso de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas é fundamental para potencializar a aprendizagem infantil. No entanto, é essencial que o educador tenha objetivos bem definidos e adeque as atividades ao estágio de desenvolvimento da criança, garantindo resultados eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

O tutor, em função do AVA, atua como elo entre tecnologia e aprendizagem. Ele utiliza o ambiente virtual não apenas como ferramenta de ensino, mas como um espaço vivo de interação, apoio, mediação pedagógica e acompanhamento constante do aluno.

3 Plano de Ação

Apresentação da disciplina; Atividades de aprendizagem; Material de estudo; Material de estudo; Fórum de discussão; Avaliação; Comunicação (mensagens e mural); Espaço de interação; Organização do conteúdo e Integração teoria-prática.

3.1 - Proposta de melhoria 1

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: O início da página da disciplina aparenta ter pouco instrumento visual atrativo, muitos textos informacionais e com um estilo visual repetitivo. A análise da página inicial revela um excesso de orientações técnicas e linguagem excessivamente formal, além da ausência de elementos visuais como imagens e vídeos, o que compromete sua atratividade. Esse aspecto pode desmotivar os estudantes, dificultar sua adaptação ao ambiente virtual e impactar negativamente no processo de aprendizagem. Por isso, justifica-se a necessidade de reformulação da página, tornando-a mais acessível, dinâmica e motivadora.

Proposta de melhoria: Sugere-se a renovação da apresentação da disciplina com a inclusão de um vídeo introdutório da professora/tutora, utilizando uma linguagem acolhedora e um layout mais colorido e interativo. A proposta inclui vídeos curtos, imagens, botões de navegação, frases motivadoras e um resumo em tópicos do conteúdo. Essas mudanças visam tornar o ambiente mais atrativo e acessível, facilitando a adaptação dos estudantes e estimulando o interesse pela aprendizagem desde o início.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.2 - Proposta de melhoria 2

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado: Observa-se a ausência de atividades lúdicas no ambiente virtual da disciplina, com foco predominante em leitura, análise e escrita. Essa falta de propostas que envolvam jogos e brincadeiras contrasta com os objetivos do curso, que trata justamente da ludicidade. Tal lacuna compromete a vivência prática do brincar, essencial para a formação dos educandos, podendo prejudicar a compreensão e a aplicação adequada do lúdico em contextos educacionais.

Proposta de melhoria: Propõe-se a inclusão de atividades lúdicas como desafios criativos, jogos pedagógicos e oficinas práticas com brincadeiras tradicionais relacionadas aos conteúdos. Essas ações visam estimular a criatividade, promover a aproximação entre teoria e prática e favorecer um aprendizado mais significativo e emocionalmente envolvente para os estudantes.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.3 - Proposta de melhoria 3

Elemento da trilha: Fale com a Tutoria

Problema identificado:

Os materiais teóricos disponibilizados são extensos, com linguagem complexa, pouca dinamicidade e ausência de recursos visuais, dificultando a compreensão. Essa limitação desconsidera as diferentes estratégias de aprendizagem dos estudantes, especialmente em um curso a distância. A falta de formatos variados pode comprometer a concentração, a memorização e o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem desmotivador. É essencial oferecer materiais acessíveis e diversificados para atender às necessidades individuais e facilitar o aprendizado.

Proposta de melhoria: Sugere-se a substituição de parte dos textos longos por infográficos, vídeos curtos, mapas mentais e a organização dos conteúdos em tópicos. A utilização de diferentes mídias digitais facilita a compreensão, melhora o desempenho nas atividades e torna o ambiente mais atrativo e acessível. Essa diversidade de formatos contribui para o engajamento dos estudantes e impacta positivamente nos fóruns e avaliações.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.4 - Proposta de melhoria 4

Elemento da trilha: Videoaula

Problema identificado: Os materiais de estudo utilizam poucos recursos audiovisuais complementares, como vídeos, animações e simulações, sendo compostos majoritariamente por textos. Essa limitação dificulta a contextualização prática dos conteúdos, prejudicando especialmente estudantes com estilos de aprendizagem visual e auditiva. A ausência de elementos sensoriais e práticos torna a aprendizagem abstrata, dificultando a compreensão e a aplicação dos conceitos na prática pedagógica.

Proposta de melhoria:

Propõe-se a inclusão de vídeos com animações, contação de histórias e simulações de práticas pedagógicas com brinquedos e jogos. Esses recursos audiovisuais auxiliam na compreensão de conceitos complexos, conectam teoria à prática e servem como referência para o desenvolvimento de atividades, fóruns e planos de aula. Além disso, favorecem estudantes com estilos de aprendizagem visual e auditiva, promovendo a inclusão.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

3.5 - Proposta de melhoria 5

Elemento da trilha: Fórum do Módulo

Problema identificado:

Nos fóruns de discussão, observa-se baixa qualidade nas interações, com mensagens curtas, pouco reflexivas e escassa troca entre os estudantes. Essa falta de engajamento compromete o potencial pedagógico do espaço, que deveria promover a construção coletiva do conhecimento. A ausência de debates aprofundados prejudica o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo, impactando negativamente a aprendizagem em grupo.

Proposta de melhoria: Sugere-se a renovação das propostas dos fóruns com perguntas mais atrativas que valorizem as experiências pessoais dos estudantes e estimulem o senso crítico. Além disso, é importante o incentivo à interação, com mediação ativa da tutoria. Fóruns mais dinâmicos fortalecem a relação entre teoria e

prática, promovem a aprendizagem coletiva e transformam o espaço em um ambiente rico em saberes e trocas significativas.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.6 - Proposta de melhoria 6

Elemento da trilha: Rubrica de Avaliação

Problema identificado: As avaliações apresentam devolutivas padronizadas, com poucas observações e ausência de elogios construtivos, limitando a orientação para melhorias futuras. A falta de feedback dificulta a reflexão dos estudantes sobre seu desempenho, comprometendo a motivação e o desenvolvimento pedagógico. Assim, as avaliações assumem um caráter classificatório, deixando de cumprir seu papel formativo.

Proposta de melhoria:

Propõe-se a organização de rubricas para avaliações individualizadas, oferecendo devolutivas específicas que valorizem acertos e indiquem aprimoramentos. O feedback pode ser dado por meio de pequenos áudios e vídeos, tornando-o mais personalizado e socializado. Esse tipo de retorno formativo ajuda o estudante a reconhecer seus avanços, melhorar seu desempenho, consolidar a autonomia e aumentar sua participação nas atividades e fóruns, gerando impacto positivo em todo o processo avaliativo.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.7 - Proposta de melhoria 7

Elemento da trilha: Enunciado de atividade ou avaliação

Problema identificado: A comunicação da tutoria limita-se a avisos técnicos e prazos, sem mensagens motivacionais ou aproximação com os estudantes. Essa falta de acolhimento e suporte pedagógico pode causar isolamento e desinteresse, prejudicando o engajamento e a continuidade do aluno no curso a distância, além de comprometer o vínculo essencial para o sucesso da aprendizagem.

Proposta de melhoria: Sugere-se a inclusão de mensagens motivacionais, indicações de livros, filmes e curiosidades sobre ludicidade no mural e no AVA-UFMS, além de sugestões de podcasts educativos. Essas ações promovem maior interação entre tutor e estudantes, fortalecendo o comprometimento e criando um ambiente virtual mais acolhedor, o que pode impactar positivamente na frequência e na entrega das atividades.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.8 - Proposta de melhoria 8

Elemento da trilha: Feedback

Problema identificado: O ambiente virtual carece de espaços para trocas informais entre estudantes, focando apenas em atividades e temas formais. A ausência desses espaços prejudica o senso de pertencimento e a cooperação entre os alunos, impactando negativamente sua motivação, engajamento e continuidade no curso.

Proposta de melhoria: Propõe-se a criação de um fórum livre para que os estudantes compartilhem experiências pessoais e profissionais, promovendo interação e troca de ideias educativas. Esse espaço cooperativo fortalece o vínculo entre os alunos, aumenta o sentimento de pertencimento e contribui para a redução das desistências.

Responsável pela melhoria: Tutor

3.9 - Proposta de melhoria 9

Elemento da trilha: Modelo do Relatório da Ação de Extensão

Problema identificado: Propõe-se a criação de um fórum livre para que os estudantes compartilhem experiências pessoais e profissionais, promovendo interação e troca de ideias educativas. Esse espaço cooperativo fortalece o vínculo entre os alunos, aumenta o sentimento de pertencimento e contribui para a redução das desistências.

Proposta de melhoria: Sugere-se reorganizar a trilha de aprendizagem com menus participativos, agrupando conteúdo por tópicos e incluindo orientações curtas e claras para cada etapa. Essa estrutura facilita a navegação do estudante, aprimora seu desempenho nas atividades e reduz frustrações, tornando o ambiente mais intuitivo e eficiente.

Responsável pela melhoria: Coordenação/Gestão do Curso

3.10 - Proposta de melhoria 10

Elemento da trilha: Modelo do Planejamento da Ação de Extensão

Problema identificado: Há uma deficiência na conexão entre teoria e prática ao longo da trilha formativa, especialmente nas tarefas e métodos de estudo. Embora os temas sejam teoricamente importantes, faltam atividades práticas que auxiliem o educando a aplicar o conhecimento na realidade escolar, como planejamento de aulas e pesquisas de caso. A ausência dessa vinculação compromete o desenvolvimento de habilidades profissionais e prejudica a qualidade da formação para o magistério.

Proposta de melhoria: Propõe-se a inclusão de tarefas baseadas em situações reais, como criação de planejamentos de aulas lúdicas, produções audiovisuais e confecção de materiais pedagógicos. Essas atividades promovem a aplicação prática do conhecimento, fortalecendo a conexão entre teoria e prática e preparando melhor os futuros professores.

Responsável pela melhoria: Professor Especialista

4 Considerações finais

A análise do AVA – UFMS da disciplina “Educação, Ludicidade e Brincadeiras” revelou pontos que podem ser aprimorados em sua composição e organização.

O Plano de Ação proposto visa tornar o ambiente virtual mais dinâmico, melhorando a interação entre professores e alunos e potencializando o processo de ensino-aprendizagem por meio das tecnologias digitais. As ações planejadas abrangem desde a forma de apresentação dos conteúdos, atividades e avaliações até a valorização do brincar como base da prática docente.

Espera-se que essas sugestões tornem a EaD mais prática, acolhedora e eficaz, promovendo uma abordagem pedagógica que reconhece o valor do lúdico como elemento essencial na formação dos educandos.

5 Referências

ALMEIDA, Lucila Silva de. **Interações:** crianças, brincadeiras brasileiras e escola. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.virtual.com.br>. Acesso em: 24 jan. 2024. - p. 69-144.

ARAÚJO, Karina de Toledo; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de; SILVA, Rovilson José da. **Formação do Professor:** Conceitos Filosóficos e Práticos. 1.ed. Londrina: EdUniFil, 2009.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky:** Uma Perspectiva histórico-cultural da educação. 21ª. Ed. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2010.

REDIN, Euclides. **O Espaço e o Tempo da Criança:** Se Der Tempo a Gente Brinca. V.6. Porto Alegre Mediação, 1998.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente:** O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1999.



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância

