

## TRABALHO FINAL DE CURSO

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

**Plano de ação: Análise da disciplina Gestão de conteúdos digitais**

**João Batista Rafael Antunes**

joao.antunes@ufms.br

**Geraldo Garbelini Neto**

geraldo.garbelini@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 Gestão de Conteúdos Digitais, que possui a carga horária de 51 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 e indicam possíveis caminhos que podem impactar a qualidade da tutoria e o bom aproveitamento e aprendizagem dos estudantes, com destaque para um modelo interativo estimulante que vise a melhor experiência de ensino-aprendizagem dos estudantes.

**Palavras-chave:** Plano de ação. Propostas de melhorias. Melhor experiência de ensino-aprendizagem.

## 1 Introdução

A tecnologia está presente na vida das pessoas e, por isso, também faz parte do mundo da educação. Os diferentes recursos usados no dia a dia escolar são resultado de descobertas científicas e representam avanços tecnológicos. As tecnologias digitais ganham uma importância enorme, contribuindo a manter o processo de ensino-aprendizagem ativo, mesmo que alunos, tutores e professores estejam fora do ambiente escolar, em suas casas, nos seus trabalhos, entre outros espaços. O ambiente virtual de aprendizagem permite que o aluno estude em diversos espaços. Para Auler, Santos e Cericatto (2016, p.150), o “desenvolvimento científico e tecnológico vem criando nos educadores a necessidade de adotar novos modelos de ensino que atendam às profundas modificações que a sociedade passa a exigir”. Neste sentido, este plano de ação propõe alternativas para melhorias no ambiente virtual da UFMS.

- O plano de ação tem objetivo de analisar a disciplina Gestão de Conteúdos DIGITAIS que está sendo ofertada no (AVA) Ambiente Virtual de aprendizagem da UFMS com

carga horária de 51 horas, sendo 17 horas dedicadas à realização de ações de extensão.

- A disciplina GESTÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS apresenta em módulos com a seguinte estrutura de ensino:
- Módulo 1 – Fundamentos do marketing de conteúdo
- Unidade 1 - Marketing de Conteúdo
- Unidade 2 - Insights e tendências em marketing de conteúdo
- Módulo 2 – Produção estratégica de conteúdo
- Unidade 1 - Conteúdo como ferramenta de branding e posicionamento
- Unidade 2 - Plano de Conteúdo
- Módulo 3 – Ação extensionista “Curadoria de Conteúdo”
- Unidade 1 - Planejamento da ação de extensão
- Unidade 2 - Realização da ação de extensão
- O Modelo escolhido para análise é o (AVA) para um curso de extensão da UFMS, destinado aos cursos de graduação, é um espaço online, geralmente baseado em plataformas como Moodle, onde os materiais de curso, interações e comunicações são facilitados. Este AVA visa complementar e/ou oferecer cursos de extensão que, embora não sejam parte da formação integral dos graduandos, podem aprofundar conhecimentos, oferecer habilidades adicionais ou fornecer experiências práticas relevantes para a sua área de atuação.
- O objetivo geral do plano de ação é analisar o conteúdo da disciplina e propor ações de melhoria ao (AVA UFMS), para que promova uma maior interação do estudante com a qualidade do ensino da disciplina Gestão de Conteúdos Digitais.
- O plano de ação apresenta 10 melhorias, de possíveis problemas identificados no conteúdo Gestão de Conteúdos Digitais na plataforma (AVA UFMS). Propondo neste plano uma proposta de avanços e aperfeiçoamento para promover um ambiente de aprendizagem virtual que possibilite aos estudantes uma melhor experiência e um aprendizado significativo.

## **2 Diagnóstico do AVA Modelo**

- Os elementos do AVA Modelo escolhido para análise são:
- Estrutura do Plano de Ensino, Fóruns, organização Didática do conteúdo com os princípios de design instrucional, Distribuição de Conteúdo e sua estrutura de apresentação: Curadoria de Recursos Digitais, modo padlet, podcast UFMS e o Cronograma da Trilha de Aprendizagem, visando a melhor experiência de ensino aprendizagem dos estudantes.
- O perfil do trabalho da tutoria identificado no (AVA UFMS, GESTÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS) com suporte aos alunos, orientando-os nas atividades, esclarecendo dúvidas e incentivando a interação e o desenvolvimento da aprendizagem, facilitando a interação entre os alunos e o material do curso, e promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo.
- A fundamentação teórica do plano de ação da ferramenta 5W2H. O ciclo PDCA é uma ferramenta simples e eficaz para gerenciamento de projetos e processos em

qualquer organização. A metodologia permite a identificação de oportunidades de melhoria contínua, a otimização dos processos e a qualidade na oferta do ensino por meio da aprendizagem significativa e colaborativa. O “5W2H” para Lucinda (2016), representa sete iniciais de perguntas em inglês que ajudam a eliminar dúvidas sobre o que deve ser feito: “quem?”, “o quê?”, “por que?”, “onde?”, “quando?”, “como?” e “quanto?”. É possível determinar as ações e direcioná-las para os responsáveis, além de, estipular prazos, custos e justificar cada tarefa. Lucinda (2016) ainda contribui em suas falas que esse método funciona como um checklist de atividades bem definidas, da qual auxilia no planejamento e na organização das tarefas de um projeto. Com ela, é possível resumir as tarefas definidas e realizar a distribuição das responsabilidades para os envolvidos. Neste sentido, definindo os elementos do plano de ação e estabelecendo prazos para sua execução.



Fonte: PIBLI (2021)

### 3 Plano de Ação

A metodologia de aprendizagem neste plano de ação fundamenta-se na aprendizagem significativa, de acordo Moreira (2012, p.2) “a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não-litera e não-arbitrária”. Estimulando e propondo para que provoque mudanças nas práticas educativas, gerando uma atitude transformadora e dando significado e sentido para conceitos relevantes para a construção de conhecimento dos estudantes. Portanto é essencial a aceitação e adoção de novos métodos de ensino de forma flexível neste contexto vivenciado pela educação, onde a linguagem digital é um instrumento imprescindível.

- O plano de ação consiste em analisar e propor melhorias em 10 elementos da trilha de aprendizagem no ambiente (AVA UFMS) do conteúdo Gestão de Conteúdos Digitais que são:
- 1-Cronograma, planejamento e organização do conteúdo.

- 2-Interface intuitiva com design instrucional explicativo de ludicidade e aprendizagem significativo.
- 3-Fóruns e chats dinâmicos com comunicação ativa entre todos os envolvidos com integração de outras plataformas.
- 4- Avaliações dinâmicas com outros modelos significativos para o ambiente virtual, que busque alternativas além dos modelos tradicionais de questões abertas e fechadas.
- 5- Elementos de interação ativa com maior participação coletiva: gamificação nos fóruns.
- 6- Aprendizado personalizado.
- 7-Inclusão e acessibilidade em ambiente virtual.
- 8- Feedback individuais e coletivos inovadores visando o desenvolvimento do aprendizado
- 9- Desenvolvimento e discussões para construção de conhecimentos com encontros síncronos
- 10- Implementação de novas experiências com I.A e outras plataformas significativas de aprendizagem.

### **3.1 - Proposta de melhoria 1: Cronograma, planejamento e organização do conteúdo** **Elemento da trilha: Fale com a Tutoria**

**Problema identificado:** A forma de organização poderia ser melhor distribuída com notificações na plataforma, tornando a comunicação por meio de notificações mais coesa. O cronograma e a organização poderia ser melhor distribuído com uma sequência lógico do caminho a ser percorrido pelo aluno.

**Proposta de melhoria:** A estruturação de módulos com uma sequência pedagógica clara e que notifique o discente para o acompanhamento do cronograma e do planejamento a ser executado. Para isso, portanto, forneça descrições e instruções detalhadas para que os alunos localizem facilmente os materiais e sigam o AVA com maior dinamismo e fluidez.

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

### **3.2 - Proposta de melhoria 2: Interface intuitiva com design instrucional explicativo de ludicidade e aprendizagem significativo.**

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

**Problema identificado:** Interface carregada e trajetos de pouca interação e fluidez para dispositivos móveis.

**Proposta de melhoria:** A plataforma Moodle, você consegue garantir uma interface intuitiva e acessível em dispositivos móveis. Se possível inserir um novo formato que configure os menus e navegação simplificada para tornar o uso do ambiente virtual de aprendizagem mais lúdico e atraente.

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

### **3.3 - Proposta de melhoria 3: Fóruns e chats dinâmicos com comunicação ativa entre todos os envolvidos com integração de outras plataformas.**

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** Feedbacks tradicionais sem pouca interação e com nenhuma ludicidade.

**Proposta de melhoria:** Será possível dar feedbacks mais dinâmicos e lúdicos através de pontos ou desbloqueando fases e itens.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### **3.4 - Proposta de melhoria 4: Avaliações dinâmicas com outros modelos significativos para o ambiente virtual, que busque alternativas além dos modelos tradicionais de questões abertas e fechadas**

**Elemento da trilha:** Rubrica de Avaliação

**Problema identificado:** Avaliação com modelos tradicionais exigidos pelas normas institucionais e pelo currículo.

**Proposta de melhoria:** Se possível analisar elementos lúdicos com imagens, músicas charge, pesquisas entre outros formatos de provas. Solicitando aos discentes análise e compreensão dos objetivos da avaliação, explorar possíveis formatos criativos de prova.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### **3.5 - Proposta de melhoria 5: Elementos de interação ativa com maior participação coletiva: gamificação nos fóruns.**

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** Baixa interação entre os discentes e os tutores, nenhuma variedade de interação ativa com participação coletiva nos fóruns.

**Proposta de melhoria:** Aplicar metodologias ativas como gamificação nos fóruns propondo a interação ativa com maior participação coletiva. atividades em grupo que reforcem a aprendizagem colaborativa, trazendo aplicação prática e maior interação.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### **3.6 - Proposta de melhoria 6: Aprendizado personalizado.**

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

**Problema identificado:** Não há nenhum recurso pedagógico digital que busque a experiência personalizada do aluno e que se adapte ao seu estilo de estudo.

**Proposta de melhoria:** Usar recursos e materiais adicionais que ajudem a adaptar a experiência de acordo com o estilo de cada aluno, a coordenação do curso possa discutir uma ferramenta que personalize a experiência do aluno de acordo ao seu estilo, um questionário definir os estilos e perfis de aprendizagem.

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

### **3.7 - Proposta de melhoria 7: Inclusão e acessibilidade em ambiente virtual.**

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

**Problema identificado:** Poucos recursos para a acessibilidade e inclusão.

**Proposta de melhoria:** Que o AVA assegure de fato, seja acessível para todos, incluindo pessoas com deficiências e suas adaptações, como exemplo aplicar recursos como legendas e leitores de tela – realmente indispensáveis para a inclusão, entre outros.

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

### **3.8 - Proposta de melhoria 8: Feedback individuais e coletivos inovadores visando o desenvolvimento do aprendizado**

**Elemento da trilha:** Feedback

**Problema identificado:** Não identifiquei muitas interações nos fóruns virtuais de forma inovadora e nem Feedback individuais que estimule o aprendizado do discente.

**Proposta de melhoria:** Uma maneira que pode estimular o aprendizado é oferecer feedback de forma frequente, assim os alunos podem acompanhar melhor o seu desenvolvimento durante o curso.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### **3.9 - Proposta de melhoria 9: Desenvolvimento e discussões para construção de conhecimentos com encontros síncronos.**

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Não identifique encontros síncronos durante determinadas etapas na trilha de aprendizagem em seu cronograma.

**Proposta de melhoria:** Propor encontros síncronos propondo discussões temáticas que estimulem a construção do conhecimento, pode ser uma forma a mais na formação dos seus alunos. Além de sentir o termômetro das turmas e seu acompanhamento nesses encontros síncronos. Importante nesses encontros síncronos observar possíveis acertos e falhas na aprendizagem.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### **3.10 - Proposta de melhoria 10: Implementação novas experiências com I.A e outras plataformas significativas de aprendizagem.**

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

**Problema identificado:** Não identifiquei a interação da I. A e nem outras plataformas de aprendizagem que possam ser significativas na aprendizagem dos alunos. Uma possível integração entre as plataformas poderá enriquecer a interação e a construção do conhecimento em ambientes virtuais.

**Proposta de melhoria:** Por se tratar de um ambiente virtual, a integração com outras plataformas que visem os objetivos da disciplina pode ser uma alternativa que engaje mais os alunos. Mas antes de implementar é necessário aprofundar os estudos e pesquisar as possíveis interações com o AVA. Mas é uma possibilidade que pode ser estudada.

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

## **4 Considerações finais**

As propostas apresentadas neste plano de ação objetivam impactar o (AVA UFMS) de maneira significativa trazendo avanços na qualidade do ensino-aprendizagem. As ideias

apresentadas neste plano de ação podem ser implementadas para que possibilitem uma dinamização e interação entre os discentes, docentes e a coordenação do curso de forma qualitativa e com respostas rápidas e ganhos na construção do conhecimento.

Saliento que para implementação deste plano de ação é importante avaliar os seus processos, os seus impactos e ouvir todos os envolvidos, alunos, professores, tutores e a coordenação pedagógica do curso para buscar a melhor forma de implementá-los. Este plano de ação não se esgota por aqui, outras ideias possam ser integradas a ele para que o seu aprimoramento seja contínuo.

As ações apresentadas neste plano terão uma importância crucial, para que sejam concretizadas e aperfeiçoadas com o decorrer do tempo e das mudanças sociais que são integradas às rotinas de estudos dos indivíduos. No contato do aluno e no processo do ensino- aprendizagem está o tutor, com um papel transformador para que o aluno seja impactado e que o seu conhecimento de fato seja enriquecido com avanços significativos. Neste caso específico por se tratar de um curso de extensão na modalidade EAD, as suas particularidades devem ser levadas em consideração, a curricularização da extensão tem objetivos específicos, que o tutor deve entender, para que sua atuação com os discentes traga esses objetivos e que o desenvolvimento do ensino- aprendizagem seja crescente.

A figura do tutor é crucial e importante para viabilizar o aluno ao conhecimento, à reflexão e ao saber na concepção de (SARAIVA, 2010). Neste sentido é importante uma atuação atenta e próxima aos discentes, que proponha uma dinâmica ativa no ensino- aprendizagem, para ativar o conhecimento construído dos alunos. Sendo o tutor uma ponte de conexão e ativação do conhecimento, um elo de integração para o aprimoramento do saber.

## 5 Referências

AULER, I. C. P.; SANTOS, G. F. dos; CERICATTO, S. K. O papel do professor e os desafios no contexto da cibercultura. **InterSciencePlace - Revista Científica Internacional**, Campos dos Goytacazes, RJ–n 4, volume 11, artigo nº 9, Outubro/Dezembro 2016.

LUCINDA, Marco Antônio. **Análise e melhoria de processos - uma abordagem prática para micro e pequenas empresas**. [s.l.]: Simplíssimo Livros Ltda, 2016.

MOREIRA, M. A. **Teorias de Aprendizagem**. São Paulo: E.P.U., 1999.

PUBLI. **5W2H: o que é e como aplicar no seu planejamento**. Disponível em: <<https://www.publi.com.br/5w2h-o-que-e-e-como-aplicar-no-seu-planejamento/>>. Acesso em: 16 mai. 2025.

SARAIVA, K. **Educação a distância: outros tempos, outros espaços**. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2010.