

## TRABALHO FINAL DE CURSO

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

#### Tornando o AVA Mais Lúdico: Plano de Ação para Melhorias na Tutoria e na Aprendizagem da Disciplina Ludicidade na Educação

Danieli Alves Nunes Martins  
[Danieli.nunes@ufms.br](mailto:Danieli.nunes@ufms.br)

Tiago Nunes Borges  
[tiago.borges@ufms.br](mailto: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 Ludicidade na Educação, possuindo 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: a implementação de videoaulas interativas com quizzes integrados, fóruns temáticos com desafios lúdicos, biblioteca virtual de recursos práticos (Ludoteca), feedback personalizado por vídeo, atividades extensionistas que conectam teoria e prática comunitária, e flexibilização da trilha de aprendizagem para atender a diferentes ritmos estudantis. As melhorias priorizam a integração entre os conceitos teóricos das unidades (como o papel do brincar no desenvolvimento infantil) e sua aplicação prática no contexto educacional, alinhando-se às diretrizes da BNCC e aos princípios da curricularização da extensão.

**Palavras-chave:** Gamificação. Engajamento discente. Mediação pedagógica.

## 1 Introdução

A incorporação do aspecto lúdico na educação vai além da simples diversão, estabelecendo-se como uma base cognitiva e socioemocional para o crescimento humano. Este conceito, fortemente apoiado por teóricos como Vygotsky (1989), Kishimoto (2008) e Almeida (2003), se depara com um paradoxo crítico ao ser aplicado em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs): como um material teórico que discute a essência do brincar pode ser transmitido através de estruturas rígidas, passivas e sem a presença de interação criativa? Este estudo visa preencher essa brecha, examinando o Módulo 1 - "Ludicidade" (Unidades 1 e 2) da Plataforma UFMS Digital (Moodle).

Este ambiente, embora trate de conceitos essenciais sobre a função do jogo no aprendizado infantil, não consegue integrar tais instalações em sua estrutura pedagógica própria. Iniciamos com uma contradição clara: o módulo abordando, por exemplo, como o ato de brincar "desbloqueia o estudante do imobilismo para uma participação ativa" (Almeida, 2003, p. 119), no entanto, disponibiliza videoaulas unidirecionais, fóruns gerais e recursos estáticos que refletem exatamente a passividade que condena. Esta discrepância não só diminui a participação dos alunos, mas também prejudica a assimilação de conceitos fundamentais, como a concepção de Vygotsky (1989) de que o brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximais.

Neste cenário, a meta principal deste plano de ação é sugerir aprimoramentos estratégicos para o AVA, convertendo-o em um ambiente dinâmico de experimentação lúdica, em consonância com as teorias que ensina. Procuramos harmonizar a prática com a teoria, trocando procedimentos burocráticos por dinâmicas interativas que reflitam os preceitos da ludicidade: criatividade, cooperação, liberdade de exploração e satisfação no aprendizado. As sugestões aqui apresentadas, que vão desde a gamificação contextualizada até a flexibilidade de percursos, não são apenas melhorias técnicas, mas uma transformação pedagógica crucial, capaz de transformar a pesquisa sobre o lúdico em uma experiência intrinsecamente lúdica.

### Estrutura do Plano:

- Diagnóstico do AVA.
- 10 propostas de melhorias para elementos específicos da trilha.
- Considerações finais sobre o impacto esperado.

## 2 Diagnóstico do AVA Modelo

A avaliação atual dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) mostra uma

estrutura rígida e pouco estimulante, marcada por videoaulas com acesso sequencial restrito, materiais em PDF disponibilizados sob condições, fóruns de debate com tópicos gerais, questionários de avaliação com retorno restrito e sistemas de presença mecânicos que pouco auxiliam no envolvimento dos estudantes. Esta realidade se opõe fortemente às teorias que destacam a relevância da ludicidade no processo de ensino, mostrando como o ato de brincar e jogar são componentes essenciais para uma aprendizagem relevante e um crescimento completo.

Autores como Vygotsky (1989), Kishimoto (2008) e Almeida (2003) destacam que a ludicidade transcende sua função recreativa, assumindo um papel pedagógico essencial no desenvolvimento infantil.

Essa perspectiva teórica ganha concretude nas palavras de Vygotsky (1989, p. 109), para quem “[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa”. Tal visão destaca a importância do jogo na formação de competências cognitivas e simbólicas, possibilitando que a criança explore e entenda o mundo de maneira ativa e inventiva.

Em consonância com essa ideia, Kishimoto (2008, p. 21) complementa: “[...] a imagem da criança hoje é enriquecida pelo auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”. Essa afirmação reforça a evolução do entendimento sobre o lúdico na educação, mostrando como ele se tornou um eixo central nas práticas pedagógicas contemporâneas.

Almeida (2003, p. 119) amplia a discussão ao afirmar que “jogos de expressão e interpretação enriquecem a linguagem oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem”. A força transformadora dessas atividades está na sua habilidade de desafiar modelos de educação convencionais que se baseiam na passividade, incentivando os estudantes a adotarem uma atitude proativa durante o processo de aprendizado.

Essa visão também destaca a necessidade de reconsiderar as estratégias de ensino convencionais, demonstrando como métodos lúdicos podem estimular processos cognitivos mais profundos e duradouros. Ao valorizar a expressão individual e a análise crítica por meio do jogo, os professores estabelecem as condições perfeitas para que os conhecimentos sejam não só memorizados, mas assimilados e reinterpretados pelos estudantes.

Por fim, Dallabona e Mendes (2004, p. 107) ressaltam que “[...] o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade”. Essa perspectiva evidencia que o ato de brincar não se limita à fantasia, mas se consolida como uma linguagem fundamental para o diálogo da criança com o mundo. Paradoxalmente, é por meio da imaginação inerente ao brincar que a criança constrói percepções genuínas sobre a realidade, testando suposições e criando sistemas de significado que fundamentam sua compreensão do cotidiano. Assim, a aparente contradição entre o imaginário infantil e a formação de uma visão concreta do mundo se dissolve, revelando que o jogo é, em essência, um espaço de preparação cognitiva e emocional para a vida real.

A importância do lúdico no crescimento infantil, ressaltando sua habilidade de não apenas promover um desenvolvimento fragmentado, mas uma evolução completa da criança em suas diversas dimensões.

A ideia de "visão de mundo mais concreta" apresentada na citação merece uma atenção especial. Paradoxalmente, é por meio da fantasia e imaginação inerentes ao ato de brincar que a criança estabelece suas percepções mais genuínas acerca da realidade.

No ambiente lúdico, desvinculado das normas do mundo adulto, as crianças experimentam, testam suposições e criam complexos sistemas de significado que lhes possibilitam compreender sua experiência diária. A aparente contradição entre o imaginário infantil e a formação de uma perspectiva realista se dissipa quando entendemos que é precisamente no jogo de fantasia que a criança adquire habilidades cognitivas e emocionais para lidar com o real.

A transformação da realidade ocorre em dois níveis complementares: no nível

individual, a criança modifica sua percepção do mundo por meio de experiências lúdicas; no nível coletivo, ao brincar em grupo, as crianças negociam significados e formam microcosmos sociais que antecipam sua atuação na sociedade. Esta dupla perspectiva explica por que o ato de brincar não deve ser visto apenas como uma preparação para a vida, mas sim como a vida completa e significativa da criança.

Portanto, nos instiga a ir além de visões simplistas do lúdico como mera atividade de lazer, mostrando-o como um ambiente ideal para a construção de conhecimento, aprimoramento de habilidades socioemocionais e formação de indivíduos independentes e criativos. Sob essa ótica, o direito de brincar se torna essencial para o exercício completo da cidadania desde a infância inicial.

Ao invés de listas mecânicas de presença, poderíamos implementar sistemas que valorizassem a qualidade das interações.

### 3 Plano de Ação

Este plano de ação identifica 10 questões particulares no ambiente virtual de aprendizado da disciplina: Ludicidade na Educação, sugerindo aprimoramentos estratégicos para cada uma delas, sem repetir nenhum componente da trilha mais de duas vezes.

O desafio discutido são as videoaulas que contêm apenas conteúdo expositivo. A solução proposta é incluir questionários interativos a cada 5 minutos, utilizando a ferramenta H5P, para tornar o conteúdo mais interativo. Os fóruns de debate, apresentam uma baixa participação possivelmente por apresentarem tópicos gerais seriam revigorados com a introdução de desafios concretos, como "Poste um vídeo executando uma brincadeira".

Os slides em PDF, atualmente estáticos e lineares, adquiririam uma nova vida ao serem convertidos em apresentações navegáveis com links para recursos adicionais. Os formulários de avaliação, que atualmente disponibilizam apenas respostas automáticas, passariam a incluir explicações pedagógicas minuciosas para cada resposta errônea. O checklist de presença atual, uma ferramenta burocrática sem relevância pedagógica, seria trocado por um diário reflexivo onde os estudantes compartilhariam experiências divertidas.

A biblioteca online, repleta de recursos desordenados, seria reestruturada como uma "Ludoteca", com recursos classificados por categoria e idade. A falta de interação em tempo real poderia ser sanada com webinars mensais que incluíssem demonstrações práticas.

As tarefas práticas, atualmente predominantemente teóricas, incluiriam desafios

criativos através da gravação de vídeos pelos estudantes. A orientação rígida cederia lugar a rotas alternativas, possibilitando diversas rotas de aprendizado.

### 3.1 - Proposta de melhoria

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Conteúdo passivo, sem interatividade ou aplicação prática.

**Proposta de melhoria:** Cria momentos de pausa sugerida no vídeo (ex.: *"Pause aqui e acesse o questionário no ambiente virtual para refletir sobre ludicidade"*).

Inserir links ou QR Codes na descrição do vídeo ou em pop-ups simples (texto na tela) para direcionar a: questionários no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem): Perguntas objetivas ou dissertativas sobre o trecho assistido e fóruns temáticos: Discussões práticas como *"Compartilhe uma experiência lúdica que você já vivenciou"*.

**Responsável pela melhoria:** Professor especialista

### 3.2 - Proposta de melhoria 2

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** Tópicos genéricos e baixa participação

**Proposta de melhoria:** Criar **desafios lúdicos** (ex.: *"Poste um vídeo de 1 minuto adaptando uma brincadeira tradicional"*).

Usar **gamificação** (badges para melhores contribuições).

**Alinhamento:** Reflete a importância da socialização (p. 22, Unidade 1).

**Responsável pela melhoria:** Professor especialista

### 3.3 - Proposta de melhoria 3

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

**Problema identificado:** Acesso restrito e formato estático.

**Proposta de melhoria:** Liberar slides em formato navegável (Genially) com links para:

Vídeos complementares (ex.: depoimentos de professores).

Atividades práticas (ex.: *"Construa um jogo com materiais recicláveis"*).

**Responsável pela melhoria:** Professor especialista

### 3.4 - Proposta de melhoria 4

**Elemento da trilha:** Rubrica de Avaliação

**Problema identificado:** Feedback automático e não personalizado.

**Proposta de melhoria:** Incluir **explicações pedagógicas** após cada resposta errada

(ex.: "Revise o conceito de ludicidade na p. 4").

Sugerir **material de apoio** (ex.: e-book sobre jogos folclóricos).

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### 3.5 - Proposta de melhoria 5

**Elemento da trilha:** Checkout de Presença

**Problema identificado:** Mecânico e desengajante.

**Proposta de melhoria:** Substituir por "**Diário Lúdico**":

Perguntas curtas (ex.: "Qual brincadeira você usaria para ensinar um conceito hoje?").

**Responsável pela melhoria:** Professor especialista

### 3.6 - Proposta de melhoria 6

**Elemento da trilha:** Rubrica de Avaliação

**Problema identificado:** Critérios de avaliação subjetivos ou pouco claros (ex.: uso de emojis ou classificações genéricas como "suficiente/insuficiente"), o que dificulta a transparência e o entendimento dos alunos sobre como são pontuados.

**Proposta de melhoria:** Redesenhar a rubrica com critérios objetivos, descritivos e alinhados às competências, substituindo classificações vagas por indicadores mensuráveis.

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.7 - Proposta de melhoria 7

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Ausência de momentos ao vivo.

**Proposta de melhoria:** Realizar **lives mensais** com temas como: "*Como adaptar jogos para inclusão*" (link com p. 16, Unidade 2).

Demonstração de brincadeiras (ex.: mímicas – p. 28).

**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.8 - Proposta de melhoria 8

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

**Problema identificado:** Tarefas teóricas sem aplicação.

**Proposta de melhoria:** Incluir "**Desafio Criativo**":

"Grave um vídeo ensinando uma brincadeira com materiais recicláveis".



**Responsável pela melhoria:** Professor Especialista

### 3.9 - Proposta de melhoria 9

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

**Problema identificado:** Sequência obrigatória e única de consumo do conteúdo (videoaula e questionário), sem opções de personalização ou escolha, o que pode desmotivar alunos com diferentes ritmos ou interesses.

**Proposta de melhoria:** Criar percursos flexíveis dentro das videoaulas e questionários obrigatórios, mantendo a obrigatoriedade do conteúdo, mas permitindo escolhas na ordem ou no enfoque.

**Responsável pela melhoria:** Professor especialista

### 3.10 - Proposta de melhoria 10

**Elemento da trilha:** Feedback

**Problema identificado:** Demora na devolutiva das atividades por parte dos tutores, gerando impaciência e frustração nos alunos.

**Proposta de melhoria:** Olhar minucioso dos tutores, demora para correção

**Responsável pela melhoria:** Tutor

## 4 Considerações finais

A expectativa é que a inclusão sistemática de componentes lúdicos leve a uma tutoria mais interativa e relevante, onde as interações deixem de ser apenas reativas e se transformem em ambientes ricos de construção colaborativa do saber. Essa mudança na mediação tutorial deve impactar diretamente o aproveitamento dos alunos, incentivando um envolvimento mais genuíno com os temas abordados e uma utilização mais inovadora dos conceitos adquiridos em contextos reais.

A análise do papel do tutor na educação a distância evidencia sua relevância como um agente de mudança no processo de ensino. O tutor vai além de ser apenas um facilitador de conteúdos, assumindo o papel fundamental de um mediador lúdico, apto a converter informações teóricas em experiências de aprendizado vibrantes e inesquecíveis. Esta mediação competente requer uma percepção apurada da diversidade dos alunos, evidenciada na habilidade de ajustar atividades e linguagens às diversas realidades e necessidades dos aprendizes.

A ligação entre teoria e prática social, particularmente por meio de atividades



comunitárias e recreativas, surge como pilar essencial para uma educação que realmente promove mudanças significativas. Quando o tutor consegue conectar os conceitos acadêmicos às experiências práticas dos alunos - seja por meio de jogos que resgatam tradições culturais, ou através de projetos que unem aprendizado e intervenção comunitária - o processo de ensino ultrapassa as barreiras do ambiente virtual, tornando-se uma experiência significativa e transformadora.

Neste cenário, o tutor deixa de ser apenas um comunicador de informações para se transformar em um construtor de experiências educacionais que equilibram rigor acadêmico, criatividade e relevância social - componentes cruciais para uma educação a distância verdadeiramente inclusiva, envolvente e transformadora.

## 5 Referências

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, mar. 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.