



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



TRABALHO FINAL DE CURSO

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

APRIMORAMENTO DE UM AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM: UM PLANO DE
AÇÃO PARA O CURSO EDUCAÇÃO, LUDICIDADE E BRINCADEIRAS

Jailson Araújo Carvalho
jailson.carvalho@ufms.br

Bianca Lurdes Azevedo de Araújo
bianca_araujo@ufms.br

Mato Grosso do Sul
2025

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 (TFC), 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 as dez sugestões de melhorias na trilha de aprendizagem.

Palavras-chave: Plano de ação. Educação a distância. Ludicidade e brincadeiras.

1 Introdução

A educação a distância (EaD) tem sido alvo de debates, reformulações e aprimoramentos constantes, sobretudo à medida que tecnologias digitais passam a mediar o processo de ensino e aprendizagem de forma cada vez mais intensa. A expansão do acesso à internet, a disseminação de plataformas educacionais e o advento de ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) consolidaram novos modelos pedagógicos baseados na autonomia, na flexibilidade e na interatividade dos estudantes. Contudo, para que essas inovações sejam efetivas, faz-se necessário repensar não apenas as ferramentas tecnológicas, mas também as metodologias, o desenho instrucional e os processos avaliativos presentes nesses ambientes (Moran, 2015; Lévy, 2011).

Nesse contexto, o curso "Educação, Ludicidade e Brincadeiras", ofertado pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), constitui um objeto de estudo relevante por propor uma formação teórico-prática centrada na ludicidade como elemento estruturante da educação infantil. A ludicidade, entendida como dimensão fundamental do desenvolvimento humano, representa um campo pedagógico potente, pois associa o brincar ao aprender, conferindo significado e prazer às experiências educativas (Kishimoto,

2011; Macedo; Petty; Passos, 2004). Ao ser articulada com as potencialidades dos AVAs, essa perspectiva lúdica pode potencializar a formação docente e fortalecer práticas pedagógicas mais criativas e inclusivas.

Segundo Belloni (2009), os AVAs não devem ser compreendidos apenas como espaços de armazenamento de conteúdo, mas como ambientes de interação, mediação e construção colaborativa do conhecimento. Para tanto, é essencial que estejam bem estruturados, com trilhas de aprendizagem claras, materiais didáticos de qualidade, ferramentas de comunicação interativas e mecanismos eficazes de acompanhamento e feedback. No caso do curso em análise, observou-se que, embora o AVA esteja fundamentado em bases teóricas consistentes, como a pedagogia do brincar (Arce, 2014) e os estudos sobre jogos digitais na educação (Alves; Coutinho, 2017), há espaços para melhorias significativas.

A proposta deste trabalho é apresentar um plano de ação estruturado para o aprimoramento do AVA do curso "Educação, Ludicidade e Brincadeiras", com base em um diagnóstico detalhado das suas funcionalidades e experiências formativas. Este plano visa ampliar a eficiência da trilha formativa oferecida, favorecendo a interatividade, a autonomia discente, a articulação entre teoria e prática e a motivação através de recursos de gamificação. Com isso, espera-se contribuir para o debate sobre inovação pedagógica em contextos virtuais e fortalecer as estratégias formativas da EaD no âmbito das universidades públicas.

Além disso, este estudo busca reafirmar a importância de uma abordagem dialógica e responsiva no planejamento e na gestão de cursos on-line. Como destaca Freire (1996), a educação é um ato de amor e coragem, exigindo escuta ativa, diálogo e compromisso com a emancipação dos sujeitos. Essa perspectiva se mostra ainda mais urgente em tempos de educação digital, nos quais a mediação pedagógica precisa ser reconfigurada para manter-se sensível às necessidades dos estudantes e às singularidades de seus contextos de vida.

Dessa forma, o plano de ação aqui delineado articula aspectos pedagógicos, técnicos e metodológicos, apoiando-se em referenciais teóricos e práticos reconhecidos no campo da educação. A análise crítica do AVA foi orientada pela observação sistemática

dos módulos de aprendizagem, pela estrutura das atividades avaliativas e pelo estudo dos materiais didáticos ofertados. A partir desse levantamento, foram formuladas dez propostas de intervenção, cada uma acompanhada de sua respectiva justificativa, indicação de problemas e possibilidade de implementação.

2 Diagnóstico do AVA Modelo

O AVA analisado apresenta uma organização geral estruturada em quatro módulos, com uma variedade de conteúdos e atividades que visam integrar teoria e prática no processo de formação dos cursistas. Esses módulos são compostos por videoaulas obrigatórias, leituras de textos teóricos, fóruns de discussão, atividades de checagem de presença e atividades avaliativas diversificadas. Observa-se uma tentativa consistente de articulação entre os objetivos formativos e os recursos pedagógicos utilizados. No entanto, há pontos que merecem atenção e aperfeiçoamento.

No tocante aos materiais didáticos, destaca-se a presença de uma bibliografia fundamental, incluindo autores como Kishimoto (2011), Arce (2014), Macedo, Petty e Passos (2004), entre outros. Esses materiais são pertinentes ao tema do curso e contribuem para a construção de uma base conceitual consistente. Há ainda disponibilização de documentos como o plano de ensino e guias de atividades, os quais delineiam claramente os objetivos gerais e específicos do curso, a ementa, os módulos programáticos, os critérios de avaliação e a metodologia adotada. No entanto, apesar da riqueza teórica, falta uma mediação mais direta e personalizada que promova a aproximação do estudante com esse acervo.

As trilhas de aprendizagem estão bem estruturadas, com sequências pedagógicas que envolvem diferentes tipos de tarefas, como a criação de mapas mentais, elaboração de textos reflexivos, produção de apresentações orais e desenvolvimento de planos para ações extensionistas. Tais atividades evidenciam uma tentativa de promover uma aprendizagem significativa (AUSUBEL, 2003), ao estimular a articulação entre os conteúdos e a realidade educacional dos participantes. Contudo, as trilhas são bloqueadas sequencialmente, o que impossibilita ao aluno ter uma visão global do percurso formativo, comprometendo o planejamento autônomo de seus estudos.

A comunicação e interação no AVA ocorre prioritariamente por meio de fóruns de discussão. Esses fóruns funcionam também como mecanismo de controle de frequência, mas são subutilizados como espaço de diálogo e troca de experiências. Não há indícios claros de mediação ativa por parte dos tutores, o que fragiliza a dimensão interacional e compromete o senso de pertencimento dos participantes à comunidade de aprendizagem (MOORE, 1993). Sugerem-se estratégias que dinamizem esses fóruns e promovam maior engajamento coletivo, como provocações temáticas, dinâmicas colaborativas e desafios semanais.

Em relação aos feedbacks e avaliações, nota-se um enfoque mais somativo do que formativo. As atividades propostas exigem um alto nível de produção discente, o que é positivo. No entanto, falta retorno qualitativo das avaliações. A ausência de feedback impede que os alunos compreendam seus erros e avancem em sua formação com base na metacognição (LUCKESI, 2011). A avaliação é um momento privilegiado de aprendizagem, e seu uso deve ser compreendido como instrumento pedagógico de diagnóstico e reorientação de trajetórias.

No que se refere à ação extensionista, percebe-se que ela está prevista como culminância do curso. Os estudantes devem planejar e executar uma intervenção lúdica em contexto educativo e registrar essa experiência por meio de relatórios e gravações. Essa proposta é louvável, pois permite a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. No entanto, o processo de acompanhamento dessas ações é pouco detalhado e os recursos de orientação são escassos. Não há modelos, checklists ou roteiros de acompanhamento, o que pode gerar insegurança nos estudantes quanto à execução e documentação de suas práticas.

Outro ponto sensível é o uso da tecnologia como mediação pedagógica. Embora a estrutura do AVA seja funcional, nota-se pouca exploração de recursos interativos, como quizzes, jogos educacionais, badges ou rankings que poderiam ser aplicados dentro de uma abordagem gamificada. Estudos como os de Deterding et al. (2011) apontam que a gamificação pode aumentar a motivação intrínseca e engajamento dos alunos em contextos de educação online.

O módulo de recuperação, destinado aos alunos que não realizarem atividades nos prazos, é pouco explorado no AVA. Embora exista a possibilidade de recuperação, faltam orientações claras sobre os critérios, prazos, instrumentos e formas de entrega. Isso pode comprometer a equidade no processo formativo, dificultando que estudantes em situação de vulnerabilidade possam reingressar de forma efetiva.

Diante desse diagnóstico, torna-se evidente que o AVA, apesar de possuir uma estrutura pedagógica robusta e conteúdos pertinentes, precisa de ajustes para se tornar mais interativo, personalizado e responsivo às necessidades dos estudantes. Essas melhorias podem contribuir para a consolidação de uma educação online mais dialógica, emancipatória e lúdica, coerente com os pressupostos do curso analisado.

3 Plano de Ação

Elemento da trilha: Estrutura da trilha de aprendizagem

Problema identificado: O AVA apresenta uma estrutura sequencial com bloqueios por etapa, o que impossibilita ao estudante visualizar a totalidade da trilha formativa. Essa fragmentação dificulta o planejamento autônomo e compromete a compreensão da integração entre os módulos.

Proposta de melhoria: Liberar a visualização completa da trilha desde o início do curso, permitindo que o estudante planeje sua trajetória de forma mais consciente.

Responsável pela melhoria: Coordenação e equipe de TI.

Elemento da trilha: Carta de apresentação da atividade de extensão

Problema identificado: O documento é vago e não apresenta claramente os objetivos, etapas e resultados esperados, o que gera confusão sobre o que se espera do estudante.

Proposta de melhoria: Reformular a carta de apresentação com informações claras, alinhadas aos demais documentos da trilha, como o modelo de planejamento e o de relatório.

Responsável pela melhoria: Professores especialistas e tutoria.

Elemento da trilha: Feedback e rubrica de avaliação

Problema identificado: As atividades avaliativas não recebem devolutivas detalhadas, o que impede o aluno de compreender suas dificuldades e evoluir. Essa ausência fragiliza o caráter formativo da avaliação.

Proposta de melhoria: Instituir feedbacks qualitativos obrigatórios, preferencialmente com uso de rubricas e/ou gravações personalizadas, alinhadas aos objetivos da trilha.

Responsável pela melhoria: Tutoria.

Elemento da trilha: Fórum de discussão do módulo

Problema identificado: Os fóruns têm baixa interatividade e são usados apenas como controle de frequência. Isso reduz o potencial dialógico e colaborativo da ferramenta.

Proposta de melhoria: Criar fóruns temáticos mediados ativamente por tutores, com provocações reflexivas, relação com os materiais e incentivo à troca entre pares.

Responsável pela melhoria: Tutoria.

Elemento da trilha: Modelo de relatório audiovisual (atividade de extensão)

Problema identificado: Muitos estudantes apresentam dúvidas sobre como gravar e enviar o material exigido. Falta um suporte técnico instrucional.

Proposta de melhoria: Criar tutoriais em vídeo com instruções passo a passo sobre gravação, edição e envio dos arquivos.

Responsável pela melhoria: Equipe de TI e setor audiovisual.

Elemento da trilha: Modelo de planejamento da extensão

Problema identificado: Não há instrumentos claros de orientação sobre como planejar a ação. Isso compromete a qualidade e organização das intervenções dos estudantes.

Proposta de melhoria: Criar modelos e checklists para organização da extensão, alinhados ao plano de ensino e carta de apresentação.

Responsável pela melhoria: Coordenação e tutoria.

Elemento da trilha: Videoaulas

Problema identificado: As videoaulas tratam o conteúdo de forma teórica, mas faltam exemplos práticos da aplicação dos conceitos na extensão.

Proposta de melhoria: Inserir trechos de experiências reais de estudantes em ações anteriores, ilustrando a relação entre teoria e prática.

Responsável pela melhoria: Professores especialistas.

Elemento da trilha: Trilha de aprofundamento

Problema identificado: Não há opções temáticas para aprofundamento, o que limita o protagonismo dos estudantes em suas áreas de interesse.

Proposta de melhoria: Criar trilhas eletivas com temas como "jogos digitais", "brinquedos culturais" e "educação inclusiva", integradas à matriz geral.

Responsável pela melhoria: Design instrucional e coordenação.

Elemento da trilha: Processo de recuperação

Problema identificado: Faltam orientações claras sobre o funcionamento da recuperação.

Estudantes relatam confusão quanto aos prazos e formas de entrega.

Proposta de melhoria: Criar um guia ilustrado com perguntas frequentes, fluxograma e cronograma das etapas.

Responsável pela melhoria: Coordenação e secretaria acadêmica.

Elemento da trilha: Elementos motivacionais

Problema identificado: O AVA é funcional, mas pouco atrativo do ponto de vista do engajamento. Não há elementos de gamificação que incentivem a permanência.

Proposta de melhoria: Adicionar medalhas, ranking de participação, missões e desafios temáticos ao longo do curso, integrados às atividades avaliativas.

Responsável pela melhoria: Design instrucional e equipe de TI.

4 Considerações finais

O processo de elaboração deste plano de ação para o aprimoramento do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do curso "Educação, Ludicidade e Brincadeiras" revelou-se uma atividade essencialmente reflexiva e transformadora. A partir de uma análise crítica dos materiais, atividades, interações e dinâmicas pedagógicas propostas, foi possível identificar com clareza não apenas os pontos fortes do curso, mas também as fragilidades que impactam diretamente a experiência dos estudantes.

O curso apresenta uma proposta pedagógica robusta e bem fundamentada teoricamente, com conteúdos relevantes e coerentes com as demandas da educação contemporânea. O enfoque na ludicidade, nos jogos e na pedagogia do brincar constitui um diferencial formativo importante, especialmente para educadores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. No entanto, observou-se que a riqueza do conteúdo nem sempre se traduz em uma experiência formativa igualmente rica, em razão de limitações relacionadas à interatividade, à comunicação, à personalização das trilhas e à oferta de feedbacks construtivos.

Diante disso, o plano de ação proposto não se resume a uma lista de ajustes técnicos, mas representa uma intervenção pedagógica que visa resgatar a centralidade do estudante no processo educativo. Ao propor a liberação integral das trilhas, o uso mais estratégico dos fóruns, a inserção de feedbacks formativos, a ampliação dos recursos audiovisuais e a gamificação, busca-se fomentar um ambiente mais dialógico, responsivo e motivador.

Ademais, o fortalecimento das atividades extensionistas através de modelos, tutoriais e acompanhamento efetivo representa um passo importante para consolidar a relação entre teoria e prática, permitindo que os cursistas experimentem e reflitam sobre suas práticas à luz dos saberes acadêmicos. Essa dimensão é essencial para uma formação significativa e transformadora, como propõe Freire (1996), quando defende que o conhecimento deve estar vinculado à experiência e ao contexto dos sujeitos.

A elaboração deste plano também permitiu refletir sobre a importância da integração entre diferentes setores institucionais no planejamento e execução de cursos na modalidade EaD. A colaboração entre equipe pedagógica, tutores, designers instrucionais e setor de tecnologia é fundamental para garantir a coesão e a efetividade das propostas formativas. Não se trata apenas de oferecer conteúdo de qualidade, mas de garantir condições de aprendizagem que respeitem os tempos, as necessidades e as especificidades dos estudantes.

Outro ponto relevante diz respeito ao valor da escuta ativa no desenvolvimento de estratégias pedagógicas. Muitas das propostas aqui apresentadas derivam da observação atenta do percurso dos estudantes no AVA e das suas demandas implícitas. Isso demonstra

que o planejamento educacional deve ser dinâmico e estar aberto a revisões constantes, em diálogo com os sujeitos do processo educativo.

O plano de ação representa uma tentativa concreta de promover a melhoria da qualidade da educação a distância, respeitando os princípios da ludicidade, da aprendizagem significativa, da interatividade e da formação crítica. Mais do que ajustes operacionais, propõe-se aqui uma revisão conceitual e metodológica que reafirma a educação como um ato comprometido com a formação integral e humanizadora dos sujeitos.

5 Referências

- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papirus, 2017.
- ARCE, Alessandra. *A pedagogia na “era das revoluções”: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Froebel*. Campinas: Autores Associados, 2014.
- AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.
- BELLONI, Maria Luiza. *Educação a distância*. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2009.
- DETERDING, Sebastian et al. *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM, 2011. p. 9–15.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2011.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- MOORE, Michael G. *Theory of transactional distance*. In: Keegan, D. (Org.). *Theoretical principles of distance education*. London: Routledge, 1993. p. 22–38.