



## UTILIZAÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM PARA ESTIMULAR A INTERAÇÃO INTERPESSOAL DE ACORDO COM O SÓCIO-INTERACIONISMO DE VYGOTSKY

Eloísa Victoria Soares Lima<sup>1</sup>, José Leonardo Oliveira Lima<sup>1</sup>

eloisa11victoria@gmail.com, jjleo@ueg.br

<sup>1</sup>Universidade Estadual de Goiás – CCET – Sistemas de Informação -  
Anápolis – GO

**RESUMO** – O estudo tem como objetivo apresentar propostas metodológicas para a utilização dos recursos tecnológicos, oferecidos pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, para estimular as competências sociais e interpessoais em acadêmicos de ensino superior com base na teoria sociointeracionista de Vygotsky. O foco do estudo envolve analisar, de maneira teórica, as mudanças e exigências do mundo do trabalho e as características presentes na personalidade dos jovens da geração Z. Com isso, será possível entender a importância da utilização de recursos tecnológicos para o ensino destes jovens, atendendo os requisitos profissionais exigidos pelo atual cenário laboral no que diz respeito as competências sociais e de relações interpessoais exigidas para o trabalho colaborativo.

**Palavras-Chave** – Ambiente Virtual de Aprendizagem, Educação Superior, geração Z, sociointeracionismo, mundo do trabalho.

### USE OF VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS TO STIMULATE INTERPERSONAL INTERACTION ACCORDING TO VYGOTSKY'S SOCIAL INTERACTIONIST APPROACH

**ABSTRACT** – The study aims to present methodological proposals for the use of technological resources offered by Virtual Learning Environments to stimulate social and interpersonal competences in higher education students based on Vygotsky's social interactionist approach. The focus of the study involves analyzing, in a theoretical way, the changes and demands of the labour market and the personality characteristics of the young Z generation. With this, it will be possible to understand the importance of using technological resources in the learning process of these young people, taking into account the professional requirements demanded by the current labor scenario when it comes to the social skills and interpersonal relationships required for collaborative work.

**KEYWORDS** – Virtual Learning Environment, Higher education, generation Z, socio-interactionist, world of work.

## **I. INTRODUÇÃO**

O mundo sofre constantes mudanças, novas tecnologias surgem, hábitos e culturas são moldados, pessoas mudam suas ações e pensamentos no meio social. Empresas e organizações também evoluíram, exigindo assim que os trabalhadores possuam conhecimentos prévios relacionados aos atuais aparatos tecnológicos. Para atender a estas exigências, muitas instituições de ensino utilizam tecnologias como suporte para a educação.

A maioria dos jovens que estão ingressando, ou já estudam, no atual cenário das Instituições de Educação Superior é da Geração Z e é fortemente ligado na utilização dos recursos tecnológicos, mas apresentam dificuldades relacionadas ao meio social. Face a esses desafios, tem-se como problema de pesquisa: como estimular as interações sociais e interpessoais, além de contato social e espírito colaborativo, usando a tecnologia a favor da formação de discentes de ensino superior para serem bons profissionais? Portanto, o objetivo da pesquisa é apresentar propostas metodológicas para a utilização dos recursos tecnológicos, oferecidos pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, para estimular as competências sociais e interpessoais em acadêmicos de ensino superior com base na teoria sociointeracionista.

Sobre a Geração Z, o foco será em estudar as interações sociais para relacioná-las com as atuais tecnologias. Para entender a importância de tais interações, em um mundo com tecnologias presentes no cotidiano da sociedade, o estudo se dará à luz da teoria sociointeracionista de Vygotsky. E a base para a construção do trabalho será o Moodle, que servirá como instrumento para compreensão de como pode ser utilizada essa tecnologia para melhorar habilidades sociais, baseando-se no sociointeracionismo.

## **II. METODOLOGIA**

Com base em Vergara (2014) o estudo, quanto aos fins, classifica-se como descritiva, por apresentar conceitos que serão úteis para a concepção do trabalho; exploratória, pois aborda um novo relacionamento entre os aspectos sociais e a tecnologia, envolvendo também o meio profissional; aplicada, pois as propostas teóricas a serem apresentadas, podem vir a ser utilizadas e/ou implementadas por meio de outros estudos voltado ao tema.

Ainda de acordo com Vergara (2014), a pesquisa se classifica, quanto aos meios, como sendo bibliográfica. As buscas se realizaram, até o momento, com base em materiais bibliográficos a respeito de conceitos e bases históricas sobre sociointeracionismo, tecnologia e educação. As informações foram retiradas das plataformas de pesquisa Google Acadêmico, periódicos CAPES, Scielo e uso de repositórios e bibliotecas digitais de universidades. Além de uso de livros da biblioteca da

24 e 25 de agosto de 2018

própria Universidade Estadual de Goiás. O Moodle será instrumento base para atingir o objetivo do trabalho.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A sociedade passou por diversas transformações tecnológicas, desde os tempos antigos os trabalhos eram realizados com auxílio de ferramentas. Por conta de tais mudanças, empresas e organizações alteraram suas formas de trabalho. Faria (2003) diz que, antes, as fábricas exigiam dos funcionários apenas a execução de trabalhos manuais, assim o foco era saber realizar a tarefa em vez de ter conhecimento profissional. Já o cenário atual, exige outros conhecimentos além de trabalho manual.

Conseqüentemente, o perfil do trabalhador e as instituições de ensino passaram por mudanças de paradigmas. A universidade, para Costa e Rauber (2009), deixou de ser apenas uma fonte de conhecimento, passando a ter também visão comercial para atender o mercado capitalista cada vez mais exigente. Sendo assim, o objetivo dos discentes em ter formação no ensino superior, é aumentar as chances de entrar no mercado de trabalho.

Esses discentes são da Geração Z, conhecidos por ter ligação com tecnologia e ter habilidades para lidar com a mesma. No entanto, é possível ver alguns pontos negativos em sua personalidade. Carvalho (2012 apud DACAX; VENTURA, 2016) comenta sobre algumas das características presentes nesta geração, sendo elas: os indivíduos possuem comportamento individualista estão conectados à internet prezando mais pelos contatos virtuais; são imediatistas e impacientes. Complementa dizendo que estes jovens podem passar dificuldades ao entrarem no mercado de trabalho, pois deverão trabalhar em equipe.

Assim, é possível ver a relação entre tecnologia e interação social baseando-se na teoria sociointeracionista de Lev Semyonovich Vygotsky, que leva em consideração o uso de instrumentos como mediadores para o aprendizado por parte dos signos. Para Maggi e Américo (2013) mediação são ações que contam com utilização de instrumentos construídos pelo homem e dizem que os signos são ações psicológicas, oferecidas pelas interações sociais que permitem o indivíduo absorver os conhecimentos. Portanto, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem servem como mediadores para o ensino e o meio social proporciona o desenvolvimento dos signos dos jovens da Geração Z.

24 e 25 de agosto de 2018

### III. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo tem como foco a utilização de recursos tecnológicos, no Ensino Superior, para manter os jovens da geração Z atualizados com tais aparatos e estimular habilidades sociais que são pouco evidentes nesta geração.

Com isso, o estudo está sendo realizado à luz da teoria sociointeracionista, para mostrar o relacionamento entre os instrumentos e signos na aprendizagem dos acadêmicos. Para isso, é preciso conhecer as características da Geração Z para a proposição de utilização desses recursos tecnológicos, a fim de estimular e manter as interações sociais desses acadêmicos. Com esse entendimento, é possível que essa proposta contribua para o futuro profissional da Geração Z.

As relações feitas, até o momento, de acordo com bases teóricas obtidas mostram que o sociointeracionismo pode ser utilizado para conduzir a aprendizagem, usando-se os Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Assim, é possível estimular habilidades sociais, por meio desta relação, que são importantes para o futuro profissional.

### REFERÊNCIAS

COSTA, Everton de Brito Oliveira; RAUBER, Pedro. História da Educação: Surgimento e Tendências Atuais da Universidade no Brasil. **Revista Jurídica UNIGRAN**. Dourados, MS, v. 11, n. 21, jan./jun. 2009. Disponível em: <[http://www.unigran.br/revista\\_juridica/ed\\_anteriores/21/artigos/artigo15.pdf](http://www.unigran.br/revista_juridica/ed_anteriores/21/artigos/artigo15.pdf)>. Acesso em: 30 mai 2018.

DACAX, Ethel Karla; VENTURA, Acácia de Fátima. Expectativas das Gerações Y e Z quanto ao mercado de Trabalho. **Revista Tecnológica da Fatec Americana**. São Paulo, v. 4, n. 2, p. 72-85abr./set. 2016. Disponível em: <[http://www.fatec.br/revista\\_ojs/index.php/RTecFatecAM/article/view/97](http://www.fatec.br/revista_ojs/index.php/RTecFatecAM/article/view/97)>. Acesso em: 24 maio 2018.

FARIA, José Henrique de. Trabalho, Tecnologia e Sofrimento: as dimensões desprezadas do mundo do trabalho. **Revista Educação e Tecnologia**. Curitiba, n. 6, p. 157-177, 2003. Disponível em: <<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1083/686>>. Acesso em: 05 maio 2018.

MAGGI, Noeli Reck; AMÉRICO, Rebeca Martinez. Linguagem, Aprendizagem e Tecnologias da Informação: Uma leitura no âmago do sociointeracionismo segundo Vygotsky. **Nonada: Letras em Revista**. Porto Alegre, v. 2, n. 21, out. 2013. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512451671018>>. Acesso em: 10 maio 2018.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 15. ed. São Paulo: Atlas, 2014.