

CONTRIBUIÇÕES DO SOCIOINTERACIONISMO PARA A APRENDIZAGEM DE UM IDIOMA EM PLATAFORMAS DIGITAIS

CONTRIBUTIONS FROM SOCIOINTERACIONISM TO THE LEARNING OF A LANGUAGE IN DIGITAL PLATFORMS

Renata Santos de Morales
Centro Universitário Ritter dos Reis
re.morales@icloud.com

Noeli Reck Maggi
Centro Universitário Ritter dos Reis
nrmaggi@uniritter.edu.br

André Luis Marques da Silveira
Centro Universitário Ritter dos Reis
andre_silveira@uniritter.edu.br

Juliana Figueiró Ramiro
Centro Universitário Ritter dos Reis
admin@julianaramiro.com.br

RESUMO: Este artigo apresenta, a partir de um breve estudo de caso que tem como objeto a plataforma de ensino da Língua Inglesa *My English Online*, considerações iniciais sobre as possíveis contribuições da teoria sociointeracionista, proposta por Lev Semenovitch Vigotsky, para um melhor desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem. No estudo da ferramenta, verificou-se que, tal como ocorre frequentemente em projetos de *design* instrucional, o desenvolvimento da plataforma foi orientado pelo construtivismo de Jean Piaget, fato que será apresentado a partir da seleção e exposição reflexiva de algumas funcionalidades dessa plataforma. O desafio deste artigo é pautar, a partir da sugestão de inclusão de novas funcionalidades na plataforma, uma possibilidade de unir ambas as teorias com o objetivo de contribuir para a aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: aprendizagem de idioma; sociointeracionismo; plataformas digitais.

ABSTRACT: This article presents, based on a brief case study which has as its object the English teaching platform *My English Online*, initial considerations on the possible contributions of the sociointeractionist theory proposed by Lev Semenovitch Vigotsky, for a better development of virtual learning environments. The case study showed that, as often happens in instructional design projects, the development of the platform was guided by Jean Piaget's constructivism, which will be presented from the selection and reflective display of a selection of the platform's features. The challenge of this paper is to suggest, based on the inclusion of new features on the platform, a union of both theories in order to contribute to learning processes.

KEYWORDS: language learning; social interaction; digital platforms.

1 Introdução

Observar a forma como a aprendizagem se constitui e é definida resulta em reflexões importantes para situações em que se objetiva facilitar o desencadeamento de processos cognitivos. Teorias da aprendizagem constituem a base de trabalho de *designers* instrucionais e possibilitam o desenvolvimento de ambientes de aprendizagem mais eficientes. Os profissionais da área do *Design* Instrucional trabalham para que os cursos sejam desenvolvidos de forma que o aprendiz alcance os objetivos estabelecidos. Nesse sentido, a capacidade de consolidar uma ponte entre os aspectos relevantes das teorias da aprendizagem disponíveis e as ações instrucionais selecionadas parece ser a chave para o desenvolvimento de ambientes de aprendizagem cada vez mais eficientes.

Frequentemente, os projetos de *Design* Instrucional em ambientes virtuais de aprendizagem são fundamentados em teorias construtivistas de ensino-aprendizagem. Tal perspectiva considera, fundamentalmente, que o aprendizado ocorre internamente, em função da atuação individual do aprendiz. A partir desse fato, o que se pretende neste artigo é pautar, de forma inicial, a ideia de que o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem, que hoje dão preferência para uma abordagem construtivista, poderiam receber contribuições da teoria sociointeracionista, proposta por Vigostky, que, em resumo, considera que o aprendizado inicia no âmbito externo, isto é, há uma valorização do outro e também do uso de ferramentas de mediação.

Assim, no presente artigo, buscou-se observar aspectos construtivistas balizadores do desenvolvimento da plataforma *My English Online* e lançar elementos para exemplificar as possíveis contribuições da teoria sociointeracionista para o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem mais eficientes.

2 O Construtivismo, o Sociointeracionismo e o cruzamento entre eles

O Construtivismo tem suas bases filosóficas e históricas em teóricos como Bruner e Goodman e se desenvolveu essencialmente a partir da teoria de desenvolvimento cognitivo de Piaget. Essa teoria é caracterizada essencialmente por dois princípios: o conhecimento não é recebido passivamente, mas resulta da ação ativa do sujeito; e a cognição é flexível e se adapta ao sujeito (GLASERSFELD, 1989, p. 1). Além disso, enquanto o conhecimento está no plano social, o aprendizado está no plano interno do indivíduo.

O aprendizado, nessa perspectiva, é um processo ativo no qual o indivíduo se coloca como principal agente desencadeador. O intuito de solucionar problemas leva o aprendiz a desenvolver, internamente, as funções necessárias para que o aprendizado ocorra. O ambiente em que o aprendizado acontece também traz elementos que auxiliam no processo.

Através de um sistema de estágios, em que o indivíduo transita de forma linear e temporal, Piaget define os seguintes fatores que contribuem para o aprendizado:

[...] existem 4 fatores principais: em primeiro lugar, **maturação** [...], uma vez que este desenvolvimento é uma continuação da embriogênese; segundo, o papel da **experiência** adquirida no meio físico sobre as estruturas da inteligência; terceiro,

transmissão social num sentido amplo (transmissão lingüística, educação, etc.); e quarto, um fator que freqüentemente é negligenciado, mas que, para mim, parece fundamental e mesmo o principal fator. Eu denomino esse fator de equilíbrio ou, se vocês preferem, auto-regulação (PIAGET, 1964, p. 178, grifos do autor).

O primeiro fator, a maturação, é uma continuação do processo de formação do indivíduo, e é como uma janela de possibilidades para que as próximas camadas se desenrolem. Esse é o plano de fundo para o próximo fator, a experiência, o qual se dá na medida em que o indivíduo abstrai as propriedades dos objetos em seu entorno. O terceiro fator envolve o aspecto social, a forma com que o indivíduo percebe as estruturas oferecidas pelas vivências sociais. Essa transmissão social somente se dá, no entanto, se as estruturas externas encontrarem equivalência nas estruturas internas do sujeito (PIAGET, 1982). Por fim, o quarto fator, a equilíbrio, que é um aspecto considerado fundamental. Segundo esse fator, a evolução acontece de forma a buscar, constantemente, um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, uma espécie de adaptação.

Esses dois conceitos são também parte importante e nuclear da teoria construtivista proposta por Piaget. Assimilar significa buscar o entendimento da realidade a partir de esquemas mentais, situação que é produzida pelo organismo. Quando ocorre a assimilação, há uma incorporação do que está posto como realidade. A acomodação, por sua vez, ocorre quando os esquemas mentais que o indivíduo possui não correspondem ou não são suficientes para assimilar uma dada situação. O organismo, então, adapta, modifica ou desiste. A reestruturação é o que leva o sujeito a se desenvolver (MOREIRA, 2011, p. 100).

Pode-se considerar, em síntese, que para Piaget a ação do indivíduo é fundamental ao desenvolvimento e que os esquemas orgânicos de estruturação das suas ações são aplicados à realidade e se organizam. Todo o comportamento humano é, portanto, pautado em ações do indivíduo.

Na teoria sociointeracionista de Lev Semenovitch Vigostky, um princípio básico a ser considerado é o de que a aprendizagem propulsiona o desenvolvimento. A sua teoria dá ênfase às relações interativas e aos processos de mediação que vão resultar na aprendizagem, além do processo dinâmico entre os sujeitos.

O conceito de aprendizado em Vigostky estende-se para além do ensino científico de fatos e habilidades proporcionado pela escola formal. O sujeito, para desenvolver-se, necessita aprender, apreender e internalizar uma série de ferramentas mentais, a partir de signos e símbolos, que após a internalização e apropriação de dispositivos culturais instrumentalizam o homem a operar sobre a realidade.

Até que o sujeito entenda que existem ferramentas mentais à sua disposição, o seu aprendizado se restringe ao que está disponível a ele no ambiente em seu entorno. Nessa fase, que acontece normalmente na infância, o que chama a sua atenção é o que está imediatamente ao seu alcance visual e auditivo. Repetições são importantes, e o que fica na memória é apenas o que foi dito várias vezes. Após adquirir as ferramentas mentais, o homem é o seu próprio mestre, retendo e aplicando o que aprende de forma mais objetiva e seletiva, transformando o seu comportamento cognitivo. E, assim, ao aproveitar do meio externo e do meio social o que lhe interessa e trazer para seu plano interno, o sujeito

desenvolve suas funções psicológicas superiores.

No estudo do instrumento e do símbolo como agentes mediadores, Vigostky elabora conceito de extrema importância para corroborar a sua teoria: a internalização das funções psicológicas superiores, a partir da qual o autor demonstra a função dos signos e de que forma eles contribuem para a formação social do homem. O ato de solucionar problemas a partir do uso de signos está, para o âmbito psicológico, no mesmo patamar dos instrumentos para o âmbito do trabalho (VIGOTSKY, 2007). As raízes do pensamento marxista influenciaram-no para a utilização de tal analogia.

O sujeito, na medida em que passa pelo processo de aquisição da linguagem, faz uso dos signos para viabilizar sua inserção no mundo cultural. O conceito de internalização, portanto, é o aspecto de fechamento, de consolidação do aprendizado, conceituado por Vigotsky como “a reconstrução interna de uma operação interna” (2007, p. 56) e ocorre a partir de uma série de transformações, constituindo-se em:

- a) Uma operação que inicialmente representa uma atividade externa é reconstruída e começa a ocorrer internamente [...].
- b) Um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal [...].
- c) A transformação de um processo interpessoal num processo intrapessoal é o resultado de uma longa série de eventos ocorridos ao longo do desenvolvimento [...]. (VIGOTSKY, 2007, p. 58, grifos do autor).

Esses processos de consolidação do aprendizado são mecanismos de mediação semiótica por meio dos quais o sujeito se comunica com os outros e faz com que os signos sejam *conversores* da significação, de forma que ela se aproprie do que lhe é alheio (PINO, 2005, p. 95). Nesse processo, há a apropriação tanto das significações dos outros com quem se convive, quanto das suas ações.

É a partir do processo de internalização que as funções psicológicas superiores se consolidam. Uma vez internalizada uma função, uma operação, o sujeito “passa a assimilar algum princípio estrutural cuja esfera de aplicação é outra que não unicamente a das operações do tipo daquela usada como base para assimilação do princípio” (VIGOTSKY, 2007, p. 94). É na capacidade de abstração, de transposição de uma operação para outros campos, que podemos perceber isso.

Para Vigostky, a forma de aprendizado mais eficaz ocorre quando novas habilidades e conceitos estão na esfera do que o autor convencionou chamar de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Quando isso ocorre, o sujeito não só adquire conhecimento, mas se desenvolve. Vigostky conceitua a ZDP da seguinte forma:

[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VIGOTSKY, 2007, p. 97).

Enquanto a zona de desenvolvimento real é aquela em que as funções necessárias para o sujeito resolver problemas de forma independente já amadureceram, a zona de desenvolvimento proximal é aquela em que as funções ainda estão em processo de maturação. Por um lado, a zona real tem algo de retroativo, enquanto a zona proximal

mostra a possibilidade de desenvolvimento do sujeito em uma perspectiva prospectiva. E nesse campo de desenvolvimento proximal observa-se como atua o aprendizado. Nas palavras de Vigostky,

[...] um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança (VIGOTSKY, 2007, p. 103).

Tanto a base teórica do construtivismo quanto a do sociointeracionismo mostram que o aprendizado acontece de forma ativa em um contexto no qual o conhecimento é construído pelo indivíduo. No construtivismo, no entanto, o movimento acontece internamente e parte diretamente da ação do sujeito. Já na teoria vigotskiana, os processos de aprendizagem somente ocorrem se desencadeados por fatores externos ao indivíduo, o qual irá, posteriormente, fazer a internalização do que foi aprendido. Há, portanto, algo em comum entre as duas abordagens, mas essenciais diferenças também podem ser percebidas, o que se evidencia no quadro abaixo.

Quadro 1: Comparações conceituais entre o construtivismo e o sociointeracionismo.

	Construtivismo	Sociointeracionismo
Papel do aprendente	Ativo	Ativo
Foco do aprendizado	Desenvolver habilidades cognitivas e conhecimento	Desenvolver habilidades cognitivas e conhecimento
Principal local de aprendizagem	Na mente do indivíduo (embora o contexto social também tenha importância)	Nas práticas sociais (a responsabilidade individual é importante também)
Como o aprendizado é iniciado	Trabalhando em atividades que tenham foco na resolução de problemas	Ensino prévio para então oferecer apoio aos aprendentes através de ferramentas mentais na ZDP
Papel das atividades	Conduzir o aprendizado	Aumentar a competência no uso das ferramentas mentais
Unidade básica	Individual	Individual em interação social
Ferramentas	Cognitivas: expressar pensamentos ou diminuir a carga cognitiva	Psicológicas: mediar o aprendizado e modificar e formar os processos de pensamento
Ambiente autêntico	Problemas encontrados na vida real	Local onde a comunidade utiliza o conhecimento aplicado a um problema
Professor	Garantir a eficiência do aprendizado e oferecer outro ponto de vista	Mediar o aprendizado através de relações e analisar a ferramentas para identificar a ZPD
Papel do ambiente social	Um ambiente de aprendizagem que valoriza o professor em detrimento dos alunos	Auxiliar o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo. Relacionado à ZDP e às ferramentas mentais.

Fonte: Hall (2007, p. 98, tradução nossa).

Considerando tais diferenças entre as teorias construtivista e sociointeracionista, pode-se pensar que a união das duas seja impossível e que não haveria forma de trabalhar com ambas no desenvolvimento de um projeto de *Design* Instrucional. No entanto, com algumas adaptações, acredita-se ser possível imaginar um cenário em que os preceitos vigotskianos possam ser incorporados na plataforma objeto deste estudo, de base construtivista, como já referido. Esse tema será retomado nas seções que seguem.

3 O *Design* Instrucional

O termo *design*, hoje, é amplamente utilizado e compreendido como o ato de conceber um projeto ou modelo, planejar um produto. Já a palavra instrucional, embora comumente relacionada a treinamento ou instrução, para Filatro (2008, p. 3) “é uma atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a compreensão da verdade”. Assim, *Design* Instrucional pode ser entendido como a área do conhecimento que atua no desenvolvimento de metodologias de ensino que resultam em materiais didáticos e múltiplas atividades pedagógicas, *on e offline*, que têm por finalidade o aprendizado. Tratando-se de uma modalidade EaD, o papel do *designer* instrucional é coordenar uma equipe multidisciplinar composta, por exemplo, por *web designers*, programadores, conteudistas, administradores dos ambientes de aprendizagem, revisores e tutores, que irá planejar, desenvolver, implantar, monitorar e avaliar o projeto.

A atuação do *designer* instrucional, após o desenvolvimento do projeto, compreende em identificar se a ferramenta de ensino resultante atende aos objetivos pedagógicos pautados no início do projeto, buscando a melhor estratégia didática para o alcance desses desafios. Ele precisa entender os aspectos tecnológicos que envolvem o projeto, bem como as ferramentas educacionais que existem e que podem ser construídas, como diferentes tipos de exercícios de fixação, formas de apresentar o conteúdo, de interação com o usuário, sem esquecer que as ferramentas precisam ter embasamento nas teorias de aprendizagem. Assim, para Silveira, Torres e Rodrigues (2006, p. 3):

O Designer Instrucional deve ter conhecimento dessas diferenças para que a escolha de uma ou de outra teoria aconteça conforme os objetivos de cada curso ou disciplina. Muitas vezes será necessária uma adaptação para torná-los apropriados às estratégias de aprendizagem).

É importante salientar que, de acordo com Kenski (2007), o emprego de tecnologias de informação e comunicação num projeto de *Design* Instrucional só trará o resultado esperado se as tecnologias forem compreendidas e aplicadas pedagogicamente. O autor afirma que, mesmo dominando as ferramentas e encontrando a melhor forma de comunicar um projeto educacional, o processo de aprendizagem só fará a diferença, isto é, será realmente eficiente, se as especificidades do ensino e da própria ferramenta forem respeitadas.

Abaixo, a partir dos estudos de Ramal (2003), vamos observar seis princípios pedagógicos que devem ser utilizados como referência para nortear o desenvolvimento de objetos de aprendizagem por *designers* instrucionais. São eles: ter coerência entre

objetivos de educação e abordagens pedagógicas; provocar a participação ativa do estudante, uma vez que ele é o protagonista do seu percurso de aprendizagem; pensar a abordagem do conteúdo de forma contextualizada, isto é, observando quem é o público-alvo e quais as suas expectativas com relação ao processo educativo; dar ênfase para o desenvolvimento de competência, ou seja, conduzir o estudante a refletir sobre o conteúdo proposto, desenvolvendo suas habilidades de análise e visão estratégica; estimular a autonomia, fomentando o desenvolvimento de sujeitos capazes de construir o próprio conhecimento; por fim, compreender que o verdadeiro conhecimento é fruto de uma construção pessoal, resultante de um processo interno de pensamento do sujeito. Este princípio remete ao construtivismo e à teoria de Jean Piaget e sugere a busca por estratégias de conteúdo que possam motivar o aluno a construir sua aprendizagem (ação-reflexão-ação).

4 Metodologia

Para atingir o objetivo deste artigo serão utilizados alguns aspectos do método estudo de caso, tendo como principais referências os autores Yin (2010) e Sampieri et al. (2013). Nas seções que se seguem serão apresentados tópicos conceituais do método proposto, o curso *My English Online* – objeto deste estudo –, aspectos que evidenciam a orientação construtivista da plataforma em questão e, por fim, serão descritas algumas das possíveis contribuições dos estudos de Vigotsky para potencializar a aprendizagem na ferramenta.

4.1 O estudo de caso

De acordo com Yin, o estudo de caso é um método de pesquisa qualitativo que “permite que os investigadores retenham características holísticas e significativas dos eventos da vida real” (YIN, 2010, p. 24). O método tem aplicabilidade quando o pesquisador pretende estudar um fenômeno ou comportamento com o objetivo de extrair respostas de “como” e “por que”. A partir do entendimento do estudo de caso como um método qualitativo, segundo Sampieri et al. (2013, p. 76), considera-se que suas “indagações não pretendem generalizar probabilisticamente os resultados [...], nem obter necessariamente amostras representativas”.

Ainda de acordo com o autor, o viés qualitativo tem as seguintes características principais:

- existe o lançamento de um problema por parte do pesquisador, no entanto, ele não segue um processo muito definido;
- sendo uma busca qualitativa, o início do trabalho é realizar um exame de aspectos sociais e, a partir desta observação, é viabilizada uma teoria coerente;
- as hipóteses não são testadas, pois vão se consolidando juntamente com o ato de observação. Muitas vezes, as hipóteses são o resultado do estudo;
- a coleta de dados não tem uma padronização nem obrigatoriedade de acontecer de forma predeterminada.

Considerando as características descritas, levantadas por Sampieri et al. (2013),

justifica-se a escolha do método estudo de caso para realização da coleta de dados na própria seleção do objeto a ser analisado, bem como no objetivo central deste artigo, que é observar aspectos construtivistas balizadores do desenvolvimento da plataforma *My English Online* e lançar elementos para exemplificar as possíveis contribuições da teoria sociointeracionista para o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem mais eficientes.

4.2 A plataforma *My English Online*

O *My English Online* é parte de um programa do governo federal brasileiro, chamado Inglês sem Fronteiras (IsF), que foi pensado para atender à necessidade de alunos de nível superior terem obrigatoriamente proficiência numa língua estrangeira. Sendo uma plataforma inteiramente digital, o curso, oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), juntamente com o Ministério da Educação e Cultura (MEC), abrange desde níveis mais básicos até avançados, preparando o aluno tanto para exames de proficiência como para concorrer a bolsas em instituições no exterior.

O *My English Online* não tem restrições quanto à área de conhecimento dos possíveis candidatos, todavia exige que os mesmos sejam estudantes de graduação e pós, de instituições públicas ou privadas. O aluno demonstra interesse no curso pelo próprio *site* da ferramenta, através da realização de um cadastro. Em alguns dias, caso atenda aos requisitos, ele recebe uma notificação por e-mail com seus dados de acesso e orientações sobre o curso.

No primeiro contato do aluno com o espaço de aprendizagem logado, o usuário precisa realizar um teste de nivelamento que afirmará o seu grau de conhecimento na língua, apontando a partir de que nível, dos cinco disponíveis, ele está apto a cursar. O acesso a todo o conteúdo é gratuito e se dá pela ferramenta de ensino de idiomas MyELT.

O conteúdo dos níveis, que de acordo com informações do próprio *site* da plataforma, foi elaborado pelo setor educacional da *National Geographic Learning* em parceria com a *Cengage Learning*, está apresentado nos seguintes formatos: *e-book* com conteúdo textual e auditivo, vídeos, gramática e leituras. No *e-book*, o aluno encontra o principal conteúdo do curso, que, de acordo com os responsáveis pedagógicos da ferramenta, é o meio que “ajudará o usuário a desenvolver habilidades de leitura, escrita, compreensão oral e gramática”. Já o conteúdo em vídeo foi planejado para atuar principalmente no desenvolvimento da “habilidade de compreensão oral do usuário”. A gramática traz conteúdos para o desenvolvimento das “habilidades gramaticais”, a partir da execução de atividades diversas, e a leitura foi construída de forma a atuar no “desenvolvimento das habilidades de leitura e produção oral dos usuários”.

A ferramenta exige acesso à internet, alguns requisitos técnicos do sistema, bem como microfone e caixas de som ou fones de ouvido para a interação do usuário com a plataforma.

5 Considerações sobre a plataforma *My English Online*

Retomando os apontamentos de Silveira, Torres e Rodrigues (2006) de que o

designer instrucional precisa conhecer as teorias de aprendizagem para identificar a melhor forma de atingir os objetivos educacionais de um instrumento e, ainda, o fato de os autores afirmarem que, muitas vezes, são necessárias adaptações tanto metodológicas quanto técnicas para que a ferramenta fique mais apropriada, o presente artigo sugere algumas melhorias no objeto deste estudo, tecendo considerações iniciais sobre as possíveis contribuições da teoria sociointeracionista, proposta por Vigostky, para um melhor desenvolvimento deste ambiente virtual e seus objetivos de aprendizagem.

O aprendizado no *My English Online* é fundamentado no construtivismo, em que o conhecimento não é recebido passivamente, mas resulta da ação ativa do sujeito. Tal fato fica evidente inclusive no *layout* da ferramenta, que é bem direto, com poucos botões e mínimas informações sobre o seu funcionamento. Tudo é muito intuitivo, tendo o usuário apenas o espaço de dúvidas, representado por um ponto de interrogação, com um pouco mais de informação referente à ação de cada botão e como manuseá-los da forma mais eficiente.

Ainda, considerando a fundamentação construtivista que permeia o *design* da plataforma, percebe-se que as atividades são postas de forma que o aluno construa o conhecimento a partir de ação individual e interna. Nesse sentido, avalia-se que, embora as atividades sejam contextualizadas, há pouca aproximação com o meio externo real em que se encontra o aluno, e toda a construção de conhecimento é pautada pelos mecanismos de assimilação e acomodação, tais como descritos em seção anterior.

The screenshot shows the Cengage Learning interface for the 'My English Online' e-book. The page is titled 'GOAL 3 DESCRIBE PEOPLE' and 'Language Expansion: Adjectives'. It features several sections:

- Language Expansion: Adjectives:** Includes images of people with various characteristics and a list of adjectives: tall, short, young, old, married, single, handsome, pretty, curly, black hair, gray hair, red hair, blond hair, brown hair.
- Grammar: Be + adjective:** A table showing the correct form of 'be' for different subjects and adjectives.
- Questions with be and short answers:** A section with questions and short answers, including a matching exercise and a writing exercise.
- Conversation:** A section with a dialogue between two people and a listening exercise.

Subject	Be	Adjective
I	am	young
You	are	tall
John	is	single
Emily	is	pretty
We	are	married
They	are	old

Figura 1: print da plataforma – e-book – nível 2.
Fonte: <www.myenglishonline.com.br>.

Logado no espaço de aluno, o usuário navega entre *e-book*, leituras, gramática e vídeos. Observa-se que o conteúdo do curso também é apresentado de forma bem direta e intuitiva. Ao acessar o *e-book*, por exemplo, conforme a Figura 1, o aluno absorve o

conteúdo e parte para a realização de atividades, quando pratica e, ao mesmo tempo, afere o conhecimento adquirido. Dentro da plataforma ele pode buscar atingir os objetivos de cada módulo com atividades que desenvolvam suas habilidades de ouvir, falar, compreender e escrever na língua estudada.

Grammar: Present tense *be*

Subject pronoun	Be		Contractions with <i>be</i>
I	am	Kim.	I'm
You	are		You're
He/She	is		He's
We	are	Ron and Ed.	She's
They	are	Maria and Claudia.	We're
			They're

A. Unscramble the sentences.

- Ron. name My is My name is Ron.
- Leila. is name Her Her name is Leila.
- is name Mr. Aoki. His His name is Mr. Aoki
- Tim. Their Jan names are and Jan's name is Tim.
- name Your is Yan-Ching. Your name is yan-Ching.

Possessive adjectives	
My	name is Mario.
Your	name is Rachel.
His	name is Robert.
Her	name is Liujun.
Their	names are Ben and Dan.

CHECK
SHOW
CLEAR

Figura 2: print da plataforma – e-book – nível 2.
Fonte: <www.myenglishonline.com.br>.

Na Figura 2, que faz parte do conteúdo do e-book do curso, por exemplo, no exercício de reorganizar as frases (*Unscramble the sentences*), no item 3, o erro do usuário está na não pontuação da frase, que está faltando. Já no item 5, o nome próprio Yan-Ching está com a primeira letra em minúsculo. Considerando que o objetivo de aprendizagem nesse módulo são os pronomes possessivos, bem como sua forma “contraída”, é questionado o excesso de valorização do erro em detrimento do acerto. Pensando no projeto de *design*, uma solução possível seria considerar o acerto e mostrar para o usuário, via “caixa de diálogo”, mensagens de alerta como: “nome próprio tem letra maiúscula; frases devem ser pontuadas corretamente”. Tal ação inverteria a lógica executada hoje, valorizando mais o acerto e a construção do conhecimento do que o erro.

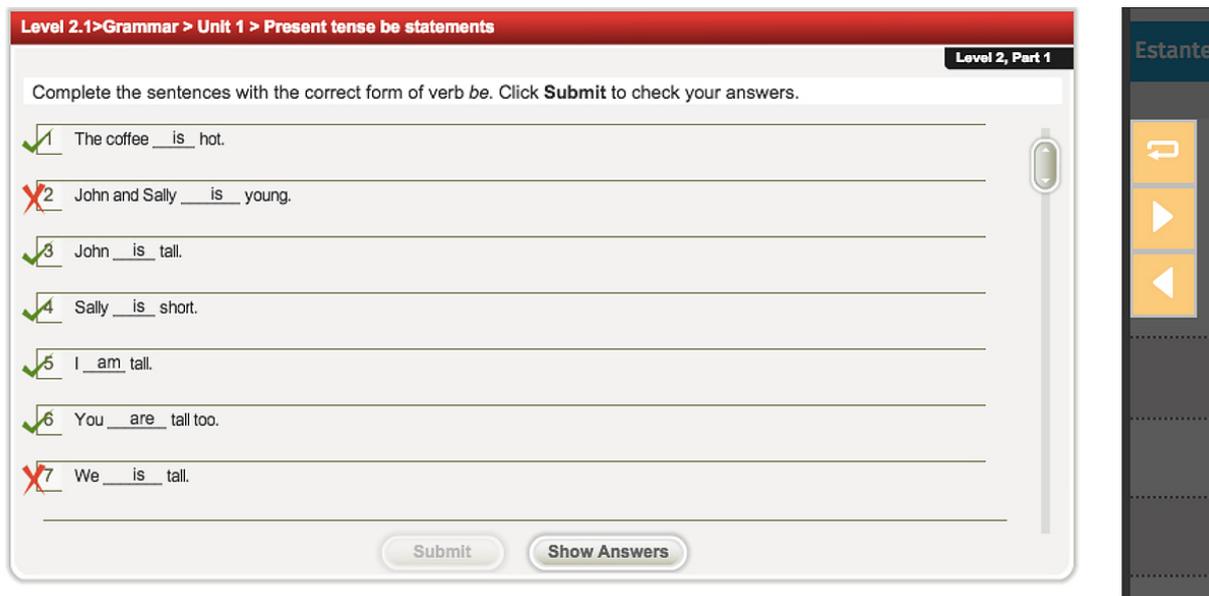


Figura 3: print da plataforma – gramática – nível 2.
Fonte: <www.myenglishonline.com.br>.

Na Figura 3, que integra o conteúdo de gramática, pode-se observar que o usuário responde todas as questões apresentadas na tela, neste caso, sete, e depois submete as respostas à avaliação da ferramenta, que marca o que está certo com um “v”, na cor verde e, quando errado, um “x” na cor vermelha. A ferramenta ainda oferece a opção de “Show Answers”, em que o usuário pode visualizar as respostas consideradas certas pela plataforma. Aqui, é importante observar que, mesmo tendo um número considerado de acertos, o aluno tem apenas três opções (apresentadas na cor laranja-claro no canto direito superior da Figura 3 por ícones): (2) avança o exercício e ignora os próprios erros, (3) retorna à atividade anterior ou (1) reinicia a atividade, tendo que refazer tanto os exercícios certos quanto os errados. É relevante perceber que a ferramenta indica ao aluno, pelo uso das cores, quais questões ele acertou, quais errou e ainda fornece a forma admitida como correta. No entanto, o aluno não tem elementos extras para compreender o próprio erro que, muitas vezes, não é óbvio. Observa-se a carência de um espaço em que o aluno possa ter esses elementos extras, bem como tirar suas dúvidas.

Conversando com o sociointeracionalismo de Vigotsky e considerando que o curso *My English Online* tem cinco módulos, uma melhoria possível na plataforma seria incluir para os alunos de nível avançado a obrigatoriedade de ficarem por algumas horas logados na ferramenta, em uma espécie de bate-papo, tirando dúvidas dos alunos de níveis inferiores e até do próprio nível.

Hoje, a ferramenta já exige essas horas *online* do usuário, porém ele utiliza o tempo apenas para realizar suas atividades. Considerando que a plataforma em questão tem como objetivo ensinar a língua inglesa e que uma língua serve para que pessoas possam comunicar-se e interagir, está de acordo pensar em uma forma de interação entre os usuários. Ainda, sob a óptica do projeto de *design* aplicado, a alteração para que essa interação fosse possível seria a de incluir a possibilidade de conversa entre os usuários *online* naquele momento.

As sugestões de melhorias citadas são fundamentadas na ideia de ZPD, proposta

por Vigostky, em que sujeitos com capacidades cognitivas mais avançadas contribuem ativamente para o desenvolvimento de sujeitos que estão em um nível inferior. Assim, o mecanismo de aprendizado flui no sentido oposto daquele proposto por Piaget: ao invés de agir sozinho, partindo de sua ação individual, o sujeito absorve o conhecimento ao tentar alcançar a camada desejada da ZPD, a partir da interação com outros usuários. De uma perspectiva construtivista que considera que o movimento de aprendizagem se dá do interno para o externo, passamos a considerar o sociointeracionismo, em que o primeiro movimento no desenvolvimento cognitivo ocorre externamente ao indivíduo e depois é internalizado.

Ainda analisando a atividade três, seria mais construtivo para o aprendizado do aluno se ele tivesse algumas dicas acerca dos seus erros e pudesse alterá-los para avançar ao próximo exercício. As dicas poderiam ser pré-programadas de acordo com os erros mais recorrentes no desenvolvimento dos exercícios. Tal ação aumentaria a interação entre ferramenta e usuário e, de certa forma, posicionaria a plataforma como uma espécie de tutor do aluno. Entende-se que ampliando a interação entre eles, também seriam ampliadas as chances de aprendizado.

6 Apontamentos finais

Percebe-se que a abordagem sociointeracionista vai além da simples inserção de interação social em um curso estritamente individualista. Essa abordagem busca utilizar o ambiente social ao longo de todo o processo de aprendizado. Além disso, o sociointeracionismo mostra que há ferramentas de mediação e processos que podem ser levadas em consideração para uma aprendizagem mais eficiente.

Um dos conceitos mais interessantes oriundos da teoria proposta por Vigostky é o da ZPD. A observação de que o aprendizado do sujeito se dá a partir das contribuições e da interação com o outro poderia contribuir fortemente para que os objetivos de aprendizagem propostos por plataformas virtuais.

No caso específico da plataforma *My English Online*, observa-se que, com algumas mudanças, a perspectiva construtivista poderia dar espaço para que aspectos do sociointeracionismo fossem incorporados. O aproveitamento da ZPD em interações propostas entre alunos de níveis diferentes, em sistemas de tutorias, por exemplo, configura-se como uma medida simples, mas que poderia oferecer um resultado ampliado.

No escopo do presente artigo apenas houve espaço para provocações sobre o tema. No entanto, em estudos futuros, seria interessante ver os preceitos sociointeracionistas em prática, para que uma análise mais aprofundada pudesse ser feita.

Referências

FILATRO, A. *Design instrucional na prática*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

GLASERSFELD, E.; HUSEN, T. Constructivism in Education. In: POSTLETHWAITE, T. N. (Eds.). *The International 114 Encyclopedia of Education*, Oxford/New York: Pergamon Press, Supplement v. 1, p. 162-163. 1989. Disponível em: <<http://www.univie.ac.at/constructivism/EvG/papers/114.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

HALL, A. Vigostky Goes Online: learning design from a sociocultural perspective. *Refereed proceedings from Learning and Socio-cultural theory: Exploring modern Vygotskian perspectives workshop*, 2007, v. 1, n. 1. Wollongong University. Disponível em: <<http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=llrg>>. Acesso em: 03 out. 2015.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP. Papirus, 2007.

MOREIRA, M. A. *Teorias de Aprendizagem*. São Paulo: E.P.U, 2011.

MY ENGLISH ONLINE. Disponível em: <<http://www.myenglishonline.com.br>>. Acesso em: 05 out. 2015.

PIAGET, J. *Seis Estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1967. [Six Études de Psychologie, 1964].

PIAGET, J. *Psicologia e Pedagogia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982. [Psychologie et Pédagogie, 1969].

PINO, A. *As Marcas do Humano: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vygotski*. São Paulo: Cortez, 2005.

RAMAL, A. C. Educação com tecnologias digitais: uma revolução epistemológica em mãos do desenho instrucional. In: SILVA, M. (Org.). *Educação online*. São Paulo: Edições Loyola, 2003, p. 183-198.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. *Metodologia de Pesquisa*. 5. ed. Porto Alegre: Editora Penso, 2013.

SILVEIRA, F. P. F. da; TORRES, F. M. C.; RODRIGUES, A. *Equipes de EaD e o Designer instrucional*. Itajubá: UNIFEI, 2006. Disponível em: <<http://www.ead.unifei.edu.br/novolivrodigital/geraLivro.php?codLivro=48&codCap=110>>. Acesso em: 05 out. 2015.

VIGOTSKY, L. S. *A Formação Social Da Mente*. 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, R. *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Recebido em 25 de agosto de 2016.
Aprovado em 26 de setembro de 2016.