

## Interação Tecnológica: Um Marco para a Personalização do Ensino

José Angelo Fiorot Junior <sup>1</sup>  
 Carina Alexandra Rondini <sup>2</sup>

### RESUMO

A pesquisa propõe o conceito inédito de "interação tecnológica", fundamentado na teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007), para descrever as dinâmicas de interação mediadas por tecnologias digitais em ambientes virtuais. Diferentemente de outros mediadores culturais, as ferramentas digitais, como algoritmos, interfaces e realidades mistas, não apenas facilitam, mas também configuram os contextos sociais e cognitivos nos quais ocorrem as interações humanas. A análise metodológica incluiu revisão teórica sobre interações digitais e observação de ambientes como plataformas de aprendizagem (Moodle, Canvas, Google Classroom), redes sociais e jogos digitais. Esses espaços destacam-se por fomentar criatividade, colaboração e construção de conhecimento compartilhado, transcendendo barreiras geográficas e promovendo inclusão educacional. Resultados preliminares indicam que a "interação tecnológica" é um fenômeno bidirecional, no qual ferramentas digitais moldam as interações humanas, ao mesmo tempo em que são influenciadas por elas, criando dinâmicas inovadoras de aprendizado e socialização. Além disso, os espaços digitais analisados revelam potencial para democratizar o acesso ao conhecimento, mas apontam desafios como a divisão digital e os impactos dos algoritmos na formação de bolhas informacionais. Conclui-se que o conceito de "interação tecnológica" oferece uma lente teórica e prática poderosa para compreender e reconfigurar as relações humanas no contexto digital, com implicações para o design de ferramentas mais inclusivas, a promoção de aprendizagens colaborativas e a construção de significados compartilhados. Este trabalho reforça a necessidade de uma abordagem interdisciplinar para integrar psicologia, educação e tecnologia no enfrentamento dos desafios e no aproveitamento das potencialidades da era digital.

**Palavras-chave:** Educação Inclusiva, Gamificação, Inovação Pedagógica, Interação Tecnológica, Aprendizagem Personalizada

<sup>1</sup> Doutorando do PPG em Psicologia da UNESP – Bauru – SP., fiorot.jr@unesp.br;

<sup>2</sup> Docente do IBILCE – UNESP – São José do Rio Preto – SP., rondonica@unesp.br