

Ambientes interativos e o letramento digital de discentes na área da saúde

Interactive environments and digital literacy of students in health care

Suiane Costa Ferreira

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil

sucacosta02@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-9884-5540>

Átila Rafael dos Santos Silva

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil

atilaraaf@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0001-8382-5689>

Larissa Carlos Suzart

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil

larisuzart2014@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-0260-0400>

Flávia Vitorio Oliveira

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil

fluneb@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-8055-0672>

Recebido em 21 de agosto de 2020

Aprovado em 06 de maio de 2021

Publicado em 28 de julho de 2022

RESUMO

A digitalização das atividades cotidianas exige novas maneiras de lidar com a linguagem (verbal ou visual), exige um letramento digital. No cenário de aprendizagem dos cursos universitários identificam-se alunos que chegam à graduação com diferentes níveis de interação com as tecnologias digitais e ambientes interativos, o que resulta em níveis diferenciados de letramento e de aprendizado. Este trabalho

tem como objetivo identificar o perfil de interação de graduandos da saúde de uma universidade pública com os ambientes interativos e como estes lócus contribuem para seu letramento digital considerando o âmbito pessoal e acadêmico. Este é um estudo descritivo, transversal, de abordagem quantitativa, realizado em uma universidade pública no estado da Bahia. Foi aplicado um questionário estruturado e os dados coletados foram tabulados e submetidos a técnica de estatística descritiva. Foi possível identificar que os graduandos da saúde possuem o perfil de elevada interação com diferentes ambientes interativos e seus elementos multimodais, interagem com os mesmos de maneira autônoma, realizam buscas e organizam informações em ambiente digital, tendo a internet como principal fonte de pesquisa e desenvolvem habilidades de navegação mantendo a noção do caminho percorrido através dos hiperlinks. Esses estudantes demonstram ser indivíduos letrados digitalmente o que contribui positivamente nas ações ligadas à vida cotidiana e aos estudos acadêmicos.

Palavras-chave: Letramento digital; Ambientes interativos; Estudante universitário.

ABSTRACT

The digitalization of daily activities asks for new ways of dealing with language (verbal or visual), it requires digital literacy. In the learning scenario of undergraduate courses, we identify students who come to university with different levels of interaction with digital technologies and interactive environments, which leads to different levels of literacy and learning. This work aims to identify the profile of interaction between undergraduate healthcare students in a public university and interactive environments as well as how these locus contribute to their digital literacy considering both personal and academic levels. This is a descriptive, cross-sectional, quantitative approach study carried out at a public university in the state of Bahia. Students were submitted to a structured questionnaire and the data collected were tabulated and undertaken descriptive statistics techniques. It was possible to identify that healthcare undergraduates have a profile of high interaction with different interactive environments and their multimodal elements, they interact with them autonomously, do research and organize information in a digital environment, having the internet as their main source of research and they also develop navigation skills tracking path taken through hyperlinks. These students prove to be digitally literate individuals who positively contribute to actions related to daily life and academic studies.

Keywords: Digital literacy; Interactive environments; College student.

Introdução

Cotidianamente surgem aplicativos para tornar as atividades do nosso dia a dia mais simples, eficientes e interativas. Conseguir um táxi, consultar o saldo bancário, assistir um filme por plataformas de streaming no transporte público, fazer compras, acompanhar sua agenda do trabalho ou contar as calorias da dieta são demandas que hoje são resolvidas apenas com o mover do dedo. Temos também incorporadas ao nosso cotidiano diversas modalidades de interação discursiva no meio digital como o Whatsapp, Twitter, Facebook, Snapchat, Instagram, entre outros, criando novas maneiras de representação das nossas realidades e das nossas relações a partir da integração de diferentes recursos semióticos (MACHADO; ARAGÃO; LOPES, 2019). Essa digitalização das atividades cotidianas exige novas maneiras de lidar com a linguagem (verbal e ou visual), não somente com relação às habilidades necessárias para poder interagir nesse mundo, mas também para melhor compreender, avaliar e produzir esses novos gêneros (MACHADO; ARAGÃO; LOPES, 2019). Ou seja, a digitalização da vida exige um novo letramento. Exige um letramento da era digital.

O letramento digital implica realizar práticas de leitura e de escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser um letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se comparados às formas de leitura e escrita feitas no livro impresso (PONTES, 2015). Dessa forma, o letramento digital se baseia na leitura e na escrita das linguagens ofertadas pelos ambientes digitais, por serem ferramentas que proporcionam a leitura e a escrita coletiva, com vistas à construção de novos entendimentos e conhecimentos, colaborando, assim, nos processos de subjetivação.

É importante compreender ainda que o letramento digital não se relaciona apenas ao acesso às tecnologias e à informação que circulam na rede. O letramento digital corresponde à aquisição de habilidades, competências e atitudes voltadas ao uso das tecnologias digitais para localizar, selecionar, organizar, explorar, utilizar, produzir e compartilhar informações de forma crítica, ética, criativa, independente, reflexiva e segura (CANI, 2019). Na prática, o domínio da linguagem associado às tecnologias digitais pode permitir mais oportunidades para o indivíduo responder às demandas da sociedade nas esferas políticas, econômicas, culturais e sociais.

Atualmente, o letramento digital é imprescindível para o exercício pleno da cidadania, pois possibilita o desenvolvimento de capacidades e melhoria das condições de vida, aproveitando-se das potencialidades das ferramentas tecnológicas digitais. Quanto mais próximo ao plenamente letrado, maiores são as chances de exercer a cidadania com dignidade (ALMEIDA, 2010).

Através da experimentação em distintos ambientes digitais ocorre o letramento digital, o que possibilita um aprender a aprender a partir de diversos contextos interativos. Mas, se manter digitalmente letrado não é tarefa fácil, o que requer construir ou ampliar uma rede pessoal de aprendizagem de forma contínua (CANI, 2019). A forma mais eficaz de tornar-se letrado é vivenciando práticas sociais, é imergindo e interagindo com e a partir do mundo tecnológico. Portanto, o letramento digital se produz a partir das relações estabelecidas com diferentes atores (humanos e não-humanos) e suas agências. E nesse contexto, as instituições de ensino podem se constituir em uma das agências mais importantes.

Cavalcanti (2020) aponta que ultimamente testemunhamos cada vez mais o fortalecimento da pedagogia dos multiletramentos no Brasil, que é baseada em uma concepção do espaço escolar como local de diálogo de multiplicidades culturais e de práticas de linguagem cada vez mais diversificadas em suas plataformas e recursividade, assumindo ser necessário formar cidadãos críticos e questionadores da realidade social que prezem por atitudes de tolerância e respeito às diferenças. Assim, nesse âmbito da educação formal, é fundamental (re)significar as práticas

escolares a partir do uso das tecnologias digitais, não somente letrando, mas sobretudo multiletrando (PONTES, 2015), trazendo a cultura do digital vivenciada pelos estudantes para dentro dos processos de ensino e aprendizado.

Para Buckingham (2010), o letramento digital é mais do que aprender a usar o computador e o teclado ou fazer pesquisas na internet. Saber manipular a tecnologia é um ponto de partida, mas o letramento digital não deve ficar restrito ao letramento funcional. As habilidades a serem aprendidas devem englobar a conscientização do uso da informação, avaliando, recuperando e criticando a informação lida na internet.

Azevedo et al (2018) categorizaram uma matriz de referência para o letramento digital e descreveram quatro grandes categorias de habilidades que um sujeito deve construir para desenvolver os seus diversos letramentos digitais, independente da natureza de suas práticas:

- Instrumentais, refere-se ao uso dos instrumentos tecnológicos, como saber usar o mouse, teclado, ligar e desligar o computador, melhorar a imagem através dos controles de brilho, contraste, nitidez, reconhecer meios de gravação e arquivo dos dados;
- Interativas, que diz sobre a relação entre o usuário e o ambiente digital, referindo-se a instrumentos ou recursos que oferecem a própria mediação ao usuário, como conhecer os softwares e aplicativos que mediam a leitura e a escrita digital e saber manipulá-los, como dominar as competências de leitura “em tela”, com o uso das barras para se movimentar na página, recursos de zoom e leitura em tela cheia, localização de softwares e aplicativos, conhecer os tipos de textos digitais e suas funções e saber acessá-los, conhecer as regras de interação e escrita em chats, fóruns, e-mails e outros ambientes digitais de produção escrita;
- Interacionais, refere-se às ações relativas às relações do usuário, no contexto digital, com outros usuários e com o próprio ambiente, ao compreender os espaços de escrita virtual como espaços públicos, entender as regras dos direitos autorais, utilizando-as na reprodução e distribuição de textos digitais,

conhecer as regras de comunicação online, no contexto em que estiver produzindo textos, escolher vocabulário e códigos adequados e pertinentes ao ambiente virtual, ser capaz de selecionar e organizar as informações que busca e produz em ambiente virtual;

- Críticas, refere-se à compreensão da cultura digital e suas ideologias, envolvendo ações de reconhecer a dimensão social em que os textos digitais são produzidos e lidos, entender o que são e quais os desdobramentos dos hipertextos, de forma a delinear seu próprio caminho de leitura, comparar e selecionar informações relevantes e verdadeiras no vasto espaço digital.

As habilidades tecnológicas básicas para o uso social da leitura e escrita na era digital, deveriam ser ensinadas, fomentadas e estimuladas desde a fase de alfabetização (AZEVEDO et al, 2018), por isso a tarefa de propor um letramento digital amplo aos estudantes é mais um desafio a ser assumido pelas instituições de ensino, se a educação deseja ser uma importante agência do letramento digital. Contudo, no cenário de aprendizagem dos cursos universitários identificam-se alunos que chegam à graduação com diferentes níveis de interação com as tecnologias digitais e os ambientes interativos, o que resulta em níveis diferenciados de letramento. Tal situação pode resultar em diferenças de aprendizagem destes sujeitos, pois alguns serão capazes de decodificar, mas não irão compreender o que estão lendo ou apresentarão comprometimento para atribuir sentidos no seu fazer acadêmico, especialmente no que se refere à capacidade de planejar, executar e avaliar suas ações.

Especificamente para os graduandos da saúde, este impacto na sua aprendizagem e consequentemente na sua formação profissional influenciam diretamente na qualidade do cuidado que será ofertado à população dentro das diversas instituições de saúde. Assim, este trabalho tem por objetivo identificar o perfil de interação de graduandos da saúde de uma universidade pública com os ambientes interativos e como estes lócus contribuem para seu letramento digital considerando o âmbito pessoal e o acadêmico.

Metodologia

Este é um estudo descritivo, de caráter transversal, com abordagem quantitativa, não existindo período de seguimento dos participantes.

A pesquisa foi desenvolvida em uma universidade pública no estado da Bahia, no departamento de saúde. Esta é uma instituição de ensino mantida pelo Governo do Estado, vinculada à Secretaria da Educação, com sede e foro na cidade de Salvador e jurisdição em todo o Estado, sendo uma instituição multicampi.

De forma a atender o objetivo proposto no trabalho, foi elaborado um questionário composto por questões fechadas e de múltiplas escolhas. Após ajustes sugeridos pelo pré-teste, o instrumento foi aplicado de forma anônima para os alunos dos seis cursos da saúde (enfermagem, medicina, fonoaudiologia, nutrição, farmácia e fisioterapia), entre os meses de agosto a dezembro de 2019. Foram respondidos 215 questionários.

A escolha dos participantes ocorreu a partir do critério de conveniência não probabilístico, cuja amostra foi selecionada de acordo com a conveniência e disponibilidade dos pesquisadores e participantes, compondo uma amostra aleatória simples em que foi definido como critério de inclusão estar regularmente matriculado nos cursos da área de saúde. Após convite e concordância em participar do estudo, todos os alunos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

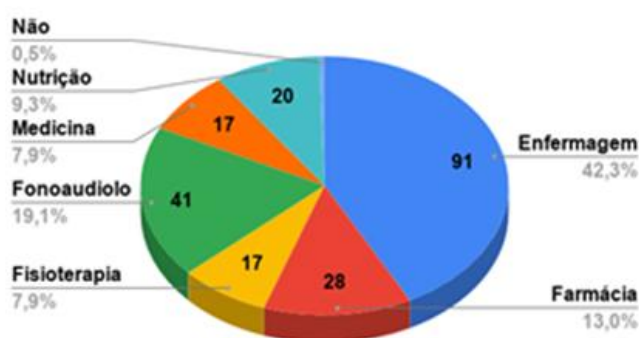
A coleta de dados foi realizada nas dependências do departamento de saúde da referida universidade, no campus localizado na cidade de Salvador. Os questionários foram recolhidos e os dados tabulados e submetidos a técnica de estatística descritiva, por meio de distribuições absolutas e percentuais, utilizando-se o programa Excel, da Microsoft, e o Google Sheets, do Google. Com base nos gráficos, foi possível identificar o perfil de interação dos graduandos da saúde com os ambientes interativos.

Esta pesquisa faz parte do projeto guarda-chuva intitulado “Tecnologia da informação e da comunicação na educação presencial” que obteve aprovação no Comitê de Ética e Pesquisa com parecer nº 1.409.078 e seguiu os princípios estabelecidos na Resolução nº. 466/12 do Ministério da Saúde.

Resultados

Da amostra de estudantes da saúde que responderam ao questionário, 80% (172) eram do gênero feminino e 42,3% (91) estavam matriculados no curso de enfermagem (42,3%), conforme Figura 1. A faixa etária de maior concentração situa-se entre 19 e 22 anos. Com relação à cor/raça autodeclarada, 78,6% (169) declararam-se pretos (negros e pardos). 90,2% (194) dos estudantes moram em Salvador e 9,8% (21) na região metropolitana. Em relação à escola de origem dos estudantes, encontrou-se um equilíbrio entre instituições privadas (47,4%) e públicas (47,9%).

Figura 1- Distribuição da amostra por cursos na área da saúde.

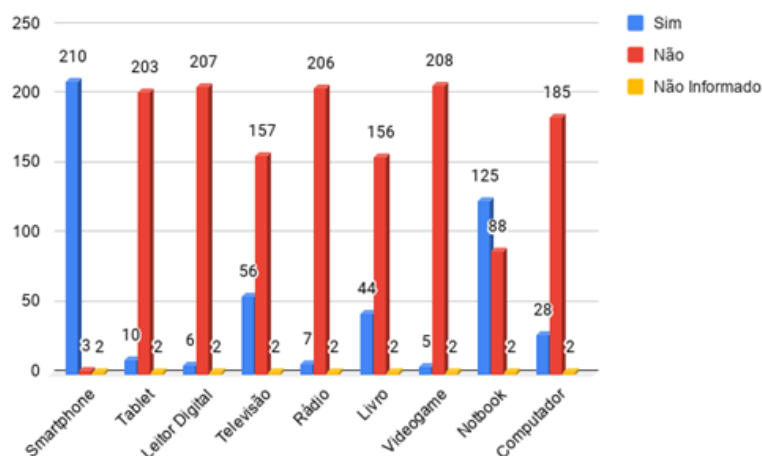


Fonte: Elaborado pelos autores.

100% (215) dos graduandos declararam possuir um smartphone. 77,2% (166) informaram acessar sempre a internet e 22,3% (48) quase sempre. 94% (202) dos estudantes realizam leituras de textos e livros por meio do celular.

Sobre os recursos tecnológicos que os estudantes mais utilizam diariamente, 97,7% (210) apontaram o smartphone seguido do notebook 58,1% (125), conforme Figura 2.

Figura 2- Recursos tecnológicos mais utilizados diariamente pelos estudantes.



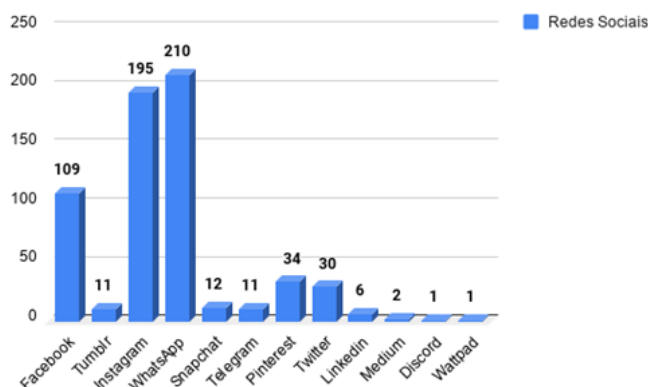
Fonte: Elaborado pelos autores.

Com relação aos motivos que os levam a utilizar esses recursos tecnológicos diariamente, os graduandos apontaram as questões acadêmicas (83,2%), de comunicação (76,2%), de lazer (65,5%), de pesquisas (65,1%) e de trabalho (24,1%).

Sobre as redes sociais, a Figura 3 mostra como o Whatsapp, Instagram e Facebook lideram como as mais acessadas pelos estudantes.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644453311>

Figura 3- Redes sociais mais acessadas pelos estudantes da saúde.



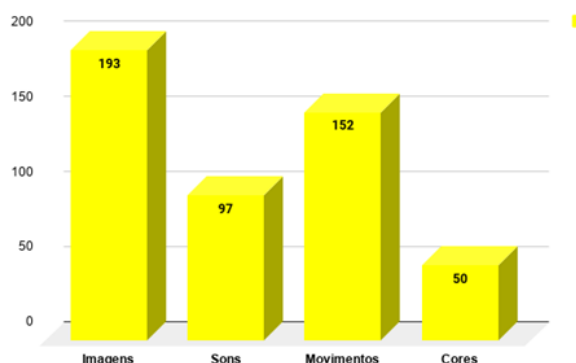
Fonte: Elaborado pelos autores.

98,6% (212) dos alunos consideram válido utilizar as redes sociais para compartilhar informações, textos e vídeos relacionados aos conteúdos acadêmicos. Entre estes, as melhores opções para essa finalidade são o Whatsapp (57,2%), seguida do e-mail ou serviços de armazenamento e sincronização de arquivos (49,7%), como o Google Drive.

Sobre as linguagens que comumente os estudantes utilizam para construir suas mensagens ou postagens em redes sociais e aplicativos, vemos uma predominância de imagens tipo memes, stickers, emojis (86,7%) e de movimento tipo vídeos e gifs (70,7%), conforme Figura 4.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644453311>

Figura 4- Linguagens utilizada pelos estudantes da saúde nas mensagens ou postagens online.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Quando recebem e/ou compartilham uma notícia, imagem ou vídeo, apenas 1,4% (03) dos alunos afirmaram não verificar se a informação é confiável. Ao passo que, 35,8% (77) dos estudantes pesquisam em outras fontes para verificar se as informações coincidem, 43,7% (94) verificam se a fonte é um site/página/perfil conhecido e confiável, 10,2% (22) procuram contradições ou erros no próprio material e 7,9% (17) julgam a partir da pessoa que compartilhou a informação.

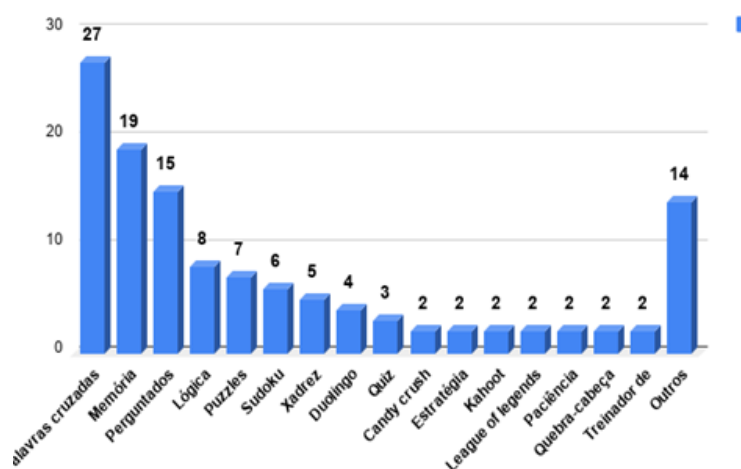
Com relação à plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube, 100% (215) declararam seguir algum canal. 19,5% (42) seguem canais voltados ao entretenimento, 11,2% (24) canais voltados para fins acadêmicos e 46,8% (107) não informaram a temática.

Questionamos em quais espaços os estudantes costumam pesquisar para resolver problemas relacionados às atividades de estudo ou outras situações cotidianas e 58,6% (126) apontaram os sites de busca (Google, Bing, entre outros), 40,9% (88) em plataformas colaborativas (Wikipedia) ou de compartilhamento de vídeos (YouTube), 3,7% (08) em fóruns online (Reddit, Yahoo respostas, entre outros) e 4,1% (9) nas redes sociais.

Sobre os jogos digitais, esses são usados pelos estudantes em diferentes plataformas. O smartphone foi citado por 43,7% (94) dos estudantes, o computador por 12% (26) e os consoles (portáteis ou não portáteis) por 6,5% (14).

Quando questionados sobre a experiência de ter jogado algum jogo com o objetivo de melhorar uma habilidade cognitiva, como memória, atenção, resolução de problemas, processamento de informação, tomada de decisão, entre outros, 55,8% (120) dos estudantes afirmaram positivamente. Os jogos mais citados foram: palavras cruzadas (12,6%), jogos da memória (8,8%) e Perguntados (jogo mobile que permite aos usuários competir com relação a conhecimentos gerais) (6,9%), conforme Figura 5.

Figura 5 - Jogos utilizados pelos estudantes para melhorar habilidades cognitivas.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Apenas 3,2% (07) dos estudantes apontaram sentir dificuldade em compreender e interpretar notificações ou tutoriais de aplicativos e sites que acessam. Ao abrir vários links em sequência na internet para leitura, foi questionado se os estudantes conseguiam organizar o pensamento e lembrar as informações que acabaram de ler. 73,5% (158) dos entrevistados responderam quase sempre e 16,3% (35) sempre.

Questionados sobre apresentar dificuldade em realizar várias tarefas ao mesmo tempo, como escrever, falar, escutar e compreender, 28,8% (62) dos alunos responderam que concordavam parcialmente, 22,7% (49) discordavam parcialmente e 6,97% (15) discordavam totalmente.

Em termos de entendimento das pessoas envolvidas quando o estudante se comunica online, foi pedido que caracterizassem sua comunicação (relação/interação/diálogo) na internet. 66,9% (144) dos estudantes informaram se comunicar bem, pois as pessoas entendem com facilidade o que dizem. Para 29,7% (64) dos estudantes, há boa comunicação, mas algumas vezes as pessoas interpretam errado o que dizem. 1,3% (03) afirmam ter dificuldade em se comunicar, pois algumas vezes as pessoas não os entendem.

Discussão

A amostra de estudantes foi composta por uma população jovem, com maior predominância entre 19 e 22 anos. Esta população compõe uma geração que foi criada com a presença ubíqua dos artefatos tecnológicos. Por isso, esses jovens são caracterizados por estarem sempre conectados a alguma mídia, muitas vezes, a mais de uma simultaneamente. Este contato contínuo é importante para desenvolver habilidades, competências e atitudes voltadas ao uso das tecnologias digitais, sendo esta apropriação técnica o primeiro passo para a efetivação do letramento digital.

Para que os estudantes ajam com criatividade e inovação no seu contexto pessoal e acadêmico, precisam primeiro saber manipular a tecnologia e alcançar um domínio técnico das interfaces dos programas ou recursos da internet. Segundo Azevedo et al (2018), usar o mouse, conhecer as funções dos cliques, enters, deletes e backspaces, usar logins e senhas são ações que formam, paralelamente, a competência tecnológica capaz de possibilitar a inserção do sujeito nas práticas letradas em contexto digital, no letramento digital. Contudo, entendendo que o

letramento digital é bem mais do que uma questão funcional de aprender a usar o computador e o teclado, ou fazer pesquisas na internet, é importante considerar que existem muitas diferenças quanto à forma de utilização e comportamento entre os estudantes diante das tecnologias digitais, pois cada um possui uma singularidade na interação com as mesmas que varia de acordo com fatores socioeconômicos, culturais entre outros.

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (IBGE, 2020), que investigou em 2018 o tema complementar sobre Tecnologia da Informação e Comunicação no Brasil, o equipamento mais usado pela população para acessar a internet é o celular. Esse dado foi corroborado neste trabalho onde todos os entrevistados possuíam smartphone e através deste acessam a internet sempre ou quase sempre. Essa possibilidade de pesquisar, ler e conhecer sobre os mais variados assuntos navegando na internet confere ao aluno um novo perfil de estudante, um perfil mais autônomo a partir de um caráter de experimentação mais livre. Maraschin e Axt (2005) apontam que as tecnologias neste contexto podem ser mais do que apenas meios para aprender e conhecer, podem ser constitutivas dos próprios modos de conhecer e de aprender.

A partir dos smartphones, os estudantes vêm realizando leituras de textos e livros e assim a tela se constitui como suporte para a leitura digital. A tela das mídias digitais é considerada como um novo espaço de leitura e escrita e traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também significativas transformações nas formas de interação entre o escritor e o leitor, entre o escritor e o texto, entre o leitor e o texto, enfim, até mesmo entre o ser humano e o conhecimento, promovendo novos processos cognitivos, novas formas de aprendizagem, novas maneiras de ler e de escrever (SOARES, 2002; MENDES; SPANHOL; SOUZA, 2018). Essas transformações têm desenvolvimentos sociais, cognitivos e discursivos, configurando, assim, um letramento digital.

Além do smartphone, os estudantes apontaram utilizar outras tecnologias no seu cotidiano para atender às questões acadêmicas, de comunicação e de lazer.

Com o aparecimento da televisão, na década de 1950, e posteriormente, do vídeo, do computador, da internet, dos jogos eletrônicos, dos telefones celulares e smartphones tivemos inovações e interferências na vida das pessoas (COSTA; DUQUEVIZ ; PEDROZA, 2019). Todas essas tecnologias proporcionam facilidade do acesso à informação e a possibilidade de novas formas de interação e comunicação, surgindo então novas maneiras de aprender em contextos variados. As tecnologias utilizadas pelos estudantes contribuem para orientar o desenvolvimento humano, pois operam na zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de cada indivíduo (VYGOTSKY, 2008).

A ZDP deve ser pensada como um espaço simbólico de interação em que a aprendizagem causa o desenvolvimento. Para que a ZDP venha a emergir, é necessário que haja mediação (a ação intermediada entre o sujeito o objeto) e consequentemente alcançamos a construção do conhecimento. Não há uma única ZDP semelhante para todos os estudantes, mas várias zonas construídas, ampliadas e repletas de expressões, sendo assim, são geradas diferentes e variadas ZDP, considerando-se que o efeito emergido em um estudante é diferente dos seus pares, haja vista a individualidade, os conhecimentos anteriores e a história de vida (ARRUDA; CASTRO FILHO, 2018).

Várias são as formas de interação através das distintas tecnologias que levam ao sucesso dos processos de ensino e aprendizagem. Usar as tecnologias digitais para aprender a conhecer e aprender a fazer, bem como se comunicar com amigos para aprender a conviver e aprender a ser implica em ter letramento digital (COSTA; DUQUEVIZ; PEDROZA, 2019).

Com relação às redes sociais, o Whatsapp foi citado como a ferramenta mais utilizada tanto para comunicação como para troca de material acadêmico. Esse aplicativo é uma das revoluções mais bem-sucedidas no campo das Tecnologias da Informação e da Comunicação na sociedade contemporânea e tornou-se parte integrante do cotidiano de milhões de pessoas ao redor do planeta. O Whatsapp é utilizado em 32 línguas diferentes e é o quinto aplicativo mais baixado do mundo

(SANTOS, 2018). No Brasil, as operadoras de telefonia móvel liberaram nos últimos tempos a utilização gratuita do Whatsapp para todos os clientes das companhias. Desde então, o uso do mensageiro para o envio e recebimento de mensagens de texto e áudio não resulta em descontos na franquia de internet móvel contratada pelos usuários, o que potencializa o uso desse aplicativo na mediação da comunicação.

Entre as funções do Whatsapp existem o habitual envio de mensagens de texto (que pode ser formatado em riscado, itálico ou negrito, além do uso de símbolos gráficos antes das palavras), a resposta direcionada, a ligação, a chamada de vídeo individual ou em grupo, a postagem de fotos e vídeos de 30 segundos que somem após 24 horas depois de compartilhados e a possibilidade de uso do aplicativo nos computadores, através de diversos navegadores. O Whatsapp representa a união de várias tecnologias de processamento de dados que permite uma maior interação entre os envolvidos no processo educacional (SANTOS, 2018), formal e informal.

Com o advento dos smartphones passamos a viver na hipermobilidade, apagando-se as fronteiras geográficas. As mídias móveis propiciam que tudo seja agenciado de qualquer lugar para qualquer lugar e em quaisquer momentos, portanto, temos um acesso ubíquo à informação, à comunicação e à aquisição de conhecimento. Além disso, os recursos móveis oferecem conectividade e interatividade instantânea que facilita e instiga a constituição de grupos informais de interesses comuns. Sendo ubíquos, o acesso, os contatos e as trocas, aceleram as possibilidades de construção de conhecimento (SANTAELLA, 2014). Por isso, as redes sociais (sendo as mais citadas pelos estudantes o Whastapp, Instagram, Facebook) associadas à mobilidade do smartphone permitem o uso multimodal da linguagem, ampliando as alternativas de multiletramento dos estudantes.

Esse acesso intenso e ubíquo vem sendo fortalecido pelo contexto atual de distanciamento social imposto pela pandemia causada pelo novo coronavírus no primeiro semestre de 2020, onde as pessoas passaram a descobrir mais

funcionalidades de aplicativos e plataformas de meeting e vêm conseguindo manter de forma efetiva uma proximidade social ainda que mediada pelas tecnologias digitais. E o que antes era taxado como algo que poderia contribuir para o isolamento social, agora é experienciado mundialmente como ferramenta de aproximação em meio ao distanciamento social coletivo causado pela emergência sanitária.

O Instagram e o Facebook são redes sociais também utilizadas pelos estudantes da saúde. Essas plataformas possuem um grande volume de usuários e de compartilhamento de informações. Quando os usuários dessas redes sociais postam e expressam seus pensamentos por meio de palavras, imagens, sons e emoticons, abrem possibilidades diversas de organização do enunciado possibilitando, assim, o uso de diversas linguagens para atender às intenções enunciativas. Uma vez publicado, outros usuários dessas redes sociais podem posicionar-se diante do texto, ampliando-o por meio dos comentários ou, ao compartilhá-lo, criando possibilidade de ampliação por outros usuários. Dos comentários, surgem as réplicas, e assim segue o texto, entrelaçando-se a outros em uma grande rede marcando seu caráter vivo e dinâmico. Essa dinâmica potencializa a autoria e co-autoria a partir de uma linguagem que envolve a remixagem e o uso de recursos hipermidiáticos em redes (ROJO; BARBOSA, 2015; AMBROZIO, 2016).

Nesse contexto multimodal de comunicação a partir das redes sociais, os emoticons, gifs e stickers são parte integrante desta lista de possibilidades para o letramento digital. Os elementos pictóricos e sonoros são incluídos nos textos além das palavras e contribuem para a construção de sentidos nas práticas sociais de leitura (PEREIRA, 2009). Além disso, temos a presença do “internetês”, uma linguagem adaptada à rapidez de escrita dos gêneros digitais em que circula, uma forma alternativa de grafar o português falado.

Percebe-se que os bate-papos online e as mensagens instantâneas requerem habilidades muito específicas de linguagem e comunicação interpessoal. Os jovens precisam aprender a ler nuances sutis geralmente com poucos dados e muitas siglas. Precisam aprender as regras e a etiqueta da comunicação online e fazer rápidas trocas de gêneros e registros linguísticos (BUCKINGHAM, 2010). Nesse outro modo de se comunicar, o letramento digital e os processos de aprendizado online vão se performando a partir das interações, mediações e hibridização de linguagens, onde imagens, sons, cores, links e vídeos se interpenetram e ressignificam as mensagens. Surgem assim novas linguagens e novos modos de pensar, agir e sentir.

Além do domínio técnico, uma das características do letramento digital é a possibilidade de conseguir associar informações e ter uma perspectiva crítica diante delas, transformando-as em conhecimento. Cavalcanti (2020) reforça a necessidade de se assumir uma recepção crítica, plural e informada sobre conteúdos e suas formas de reprodução. Esse ponto foi percebido quando apenas 03 estudantes (n=215) afirmaram não verificar se a informação que recebem por meio das tecnologias digitais é confiável. Os estudantes precisam ser capazes de avaliar e usar a informação de forma crítica se quiserem transformá-la em conhecimento. Isso significa questionar as fontes dessa informação, os interesses de seus autores e as formas como ela representa o mundo, compreendendo como estão relacionadas às questões sociais, políticas e econômicas.

Todos os estudantes entrevistados utilizam a mídia social YouTube, um espaço que também oferta uma ambiência multimodal, nos quais pessoas, objetos, sons e imagens interagem com o objetivo de comunicar uma mensagem e agenciar o letramento digital. Destacamos que os canais mais acessados estão voltados ao entretenimento e fins acadêmicos, indicando não só o acesso para obtenção de um prazer autotélico, mas também um outro modo de estudar e produzir conhecimento científico.

Os estudantes apontaram jogar em diferentes plataformas. O uso dos games é também uma atividade de multiletramento, pois favorece o desenvolvimento de habilidades para compreender todas as dinâmicas que envolvem uma plataforma digital. O ato de jogar geralmente envolve a interpretação de complexos ambientes visuais tridimensionais, leitura tanto de texto on-screen quanto off-screen (tais como jogos, revistas e sites) e o processamento de informações auditivas (BUCKINGHAM, 2010).

No mundo dos jogos, o sucesso advém da aquisição disciplinada de habilidades e conhecimentos para transpor os desafios cognitivos impostos. Os jogadores aprendem a usar a mídia quase sempre pelo método de tentativa e erro, por meio da exploração, da experimentação e da colaboração com outros jogadores, tanto diretamente no jogo quanto em comunidades virtuais (BUCKINGHAM, 2010). Com essa perspectiva, os jogos possibilitam a cristalização dos conhecimentos presentes na zona de desenvolvimento proximal, pois os jogadores sempre se comportam além da conduta habitual ou do seu comportamento diário. Essas relações podem ser percebidas, por exemplo, quando um jogador interage com o jogo. A princípio ele não conhece as regras, as mecânicas e a forma de interação, estando, portanto, esses conhecimentos em estado embrionário, sendo desenvolvidos com a mediação do próprio sistema ou dos seus pares (ARAÚJO; LEITE JUNIOR, 2015).

Esta dinâmica dos games também favorece uma aprendizagem colateral (ALVES, 2015) que não está relacionada a conteúdos específicos, mas sim a conceitos que são desenvolvidos e poderão ser utilizados em diferentes situações escolares ou não, como planejamento estratégico, tomada de decisão, atenção, resposta rápida, trabalho em equipe, aquisição de idioma, entre outros.

Importante destacar que os estudantes descreveram ainda ter experiência com jogos (digital e analógico) que objetivam melhorar uma habilidade cognitiva. Um estudo realizado por Ramos, Fronza e Cardoso (2018) com universitários das licenciaturas apontou que a frequência do uso de jogos eletrônicos para os

jogadores frequentes e ocasionais esteve associada às variáveis de atenção que envolvem precisão na tarefa e capacidade de fazer várias coisas simultaneamente. No presente estudo, a minoria dos estudantes-jogadores entrevistados discordou parcialmente ou totalmente sobre apresentarem dificuldade em realizar várias tarefas ao mesmo tempo e sentir dificuldade em compreender e interpretar notificações ou tutoriais de aplicativos e sites que acessam. Ao mesmo tempo, a maioria dos estudantes apontou conseguir organizar o pensamento e lembrar as informações que acabaram de ler ao abrir vários links em sequência na internet e avaliam manter uma boa comunicação online.

Os ambientes interativos oferecem novas oportunidades de aprendizagem na atual sociedade tecnológica, uma vez que a interação com dispositivos digitais é uma ação capaz de estimular a curiosidade das pessoas. Essa interação oferece ao jovem a possibilidade de escolha quanto às vias de acesso à informação, seleção de informações e acessos ilimitados na busca de aprendizagens significativas de forma autônoma, de acordo com seu interesse e curiosidade pessoal (FERREIRA, 2019). E a questão da autonomia na educação sempre desempenhou um papel central, pois relaciona-se à capacidade de autogestão por parte do estudante e a habilidade de reconhecer um problema e tentar encontrar caminhos para sua solução. Do ponto de vista pedagógico, a autonomia é a transformação da pessoa em sujeito pensante capaz de se dar regras coerentes e de tomar decisões igualmente coerentes com seus próprios pensamentos (FERREIRA, 2019). Assim, o letramento digital contribui significativamente para processos de aprendizados mais autônomos.

Considerações finais

O letramento digital engloba saber manusear com agilidade diferentes tecnologias e as regras da comunicação no ambiente digital, ter capacidade de realizar leitura e escrita das linguagens ofertadas pelos ambientes eletrônicos, construir sentidos a partir de textos multimodais que mesclam palavras, imagens e sons, e conseguir localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente.

A massiva presença de tecnologias digitais no nosso cotidiano, associada ao acesso à internet, tem transformado a forma como as pessoas se informam, se comunicam e, conseqüentemente, como aprendem. A internet possibilita a propagação de conteúdos diversos com uma liberdade de acesso absurda, permitindo inclusive a disseminação de notícias falsas (fake news). Contudo, essa mesma rede permite a pesquisa e o acesso às fontes confiáveis e é a partir destas possibilidades que notamos a importância do letramento digital para a formação de um senso crítico.

No que se refere aos discentes da saúde entrevistados nesta pesquisa, podemos concluir que os mesmos possuem o perfil de elevada interação com diferentes interfaces e seus elementos multimodais, interagem com os mesmos de maneira autônoma, realizam buscas e organizam informações em ambiente digital, tendo a internet como principal fonte de pesquisa, realizam trocas entre pares, compartilham informações, desenvolvem habilidades de navegação mantendo a noção do caminho percorrido através dos hiperlinks, e assim tornaram-se indivíduos letrados digitalmente. Esses estudantes ao fazerem seus letramentos digitais estão dando à rede um sentido atrelado às suas vontades e necessidades, com repercussões positivas nas suas ações ligadas à vida cotidiana e aos estudos acadêmicos.

O letramento digital identificado entre os estudantes é imprescindível para que os mesmos se tornem profissionais da saúde com fluência digital e que exerçam sua cidadania aproveitando-se das potencialidades das ferramentas tecnológicas, com a formação de diferentes competências e habilidades que predispõem a construção de pessoas mais questionadoras, defensoras de aspectos relacionados à sua dignidade e melhores condições de vida, entendendo que as principais atividades econômicas, governamentais e boa parte da produção cultural e acadêmica da sociedade estão migrando para os ambientes interativos.

Referências

ALMEIDA, Luiz Henrique Touguinha. **Letramento digital e perfil discente: existe uma relação?**. 2010. Dissertação. Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2010.

ALVES, Lynn. Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando o design investigativo. **Educação, Tecnologia & Inovação**, v.1, pp. 187-208, 2015.

AMBRÓZIO, Sandra Regina. **Escrita em meios digitais: uma experiência com Facebook no Ensino Fundamental**. 2016. Dissertação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

ARAÚJO, Luis Gustavo, LEITE JUNIOR, Jorge Costa. Estado de Fluxo e Zona de Desenvolvimento Proximal: A aprendizagem do jogador como elemento norteador do Game Designer. In: XIV SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 2015, Teresina. **Anais...** Teresina, 2015. 04p. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2015/#/> Acesso em: 15 de abril de 2019.

ARRUDA, Juliana Silva, CASTRO FILHO, José Aires. Tecnologias digitais e a aprendizagem: perspectivas para emergência de zonas de desenvolvimento proximal. **RENOTE**, v.16, n.02, pp.81-0, 2018.

AZEVEDO, Daniela Simone et al. Letramento digital: uma reflexão sobre o mito dos “nativos digitais”. **RENOTE**, v. 16, n. 2, pp. 615-624, 2018.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n.3, pp. 37-58, 2010.

CANI, Josiane Brunetti. **Letramento digital de professores de língua portuguesa: cenários e possibilidades de ensino e de aprendizagem com o uso das TDIC**. 2019. Tese. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

CAVALCANTI, Larissa de Pinho. Mídia e diversidade na escola: formação cidadã e os multiletramentos. **Educação**, Santa Maria, v. 45, pp.1-19, 2020

COSTA, Sandra Regina Santana, DUQUEVIZ, Bárbara Cristina, PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Tecnologias digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v.19, n.3, pp.603-610, 2019.

FERREIRA, Aline Cristiana. **Letramento digital: o celular como ferramenta pedagógica para o aprimoramento de habilidades de leitura de charges**. 2019. Dissertação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MACHADO, Camila Miranda, ARAGÃO, Cleudene de Oliveira, LOPES, Paulo Henrique Moura. O letramento digital na formação de professores a distância. **Caderno Seminal Digital**, v.33, n.33, pp.49-81, 2019.

MARASCHIN, Cleci.; AXT, Margareth. Acoplamento Tecnológico e Cognição. In: VIGNERON, J.; OLIVEIRA, V.B.(org). **Sala de aula e Tecnologias**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2005. p. 39-51.

MENDES, Angelita, SPANHOL, Fernando José, SOUZA, Márcio Vieira. Letramento Digital e Letramento Acadêmico: Um Diálogo Necessário, p. 31-40. In: TEIXEIRA, C.S., SOUZA, M.V.(org). **Educação Fora da Caixa**: Tendências Internacionais e Perspectivas sobre a Inovação na Educação. São Paulo: Blucher, 2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua**: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2018, IBGE, 2020. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/17270-pnad-continua.html?edicao=23205&t=sobre>>. Acesso em: 01 jun 2020.

PEREIRA, Gabriela Imbernom. **Letramento digital e professores de LE**: formação para o uso das novas tecnologias em sala de aula. 2009. Dissertação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

PONTES, Alexsandro Duarte Alves. **Google sites**: uma contribuição para o letramento digital na prática docente. 2015. Dissertação. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

RAMOS, Daniela Karine, FRONZA, Fernanda Cerveira Abuana Osório, CARDOSO, Fernando Luiz. Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários. **Estudos de psicologia**, v. 35, n.2, pp.217-228, 2018.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jaqueline. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTOS, Mirian Bastos do Carmo. **Uso do aplicativo whatsapp no processo de alfabetização e multiletramento na educação de jovens e adultos**. 2018. Dissertação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644453311>

SANTAELLA, Lúcia. A aprendizagem ubíqua na educação aberta. **Revista Tempos e Espaços Em Educação**, v.07, n.14, pp.15-22, 2014.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*: Campinas, v.23, n.81, p.143-160, 2002.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social na mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2008



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)