

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
COORDENAÇÃO DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E TÉCNICAS DE
ENSINO**

TEÔNIA DE ABREU FERREIRA

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL FANFICTION NA SALA DE AULA

MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2020

TEÔNIA DE ABREU FERREIRA

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL FANFICTION NA SALA DE AULA

Trabalho de Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Walmor Cardoso Godoi

CURITIBA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL FANFICTION NA SALA DE AULA

por

TEÔNIA DE ABREU FERREIRA

Esta Monografia foi apresentada em 17 de setembro de 2020 como requisito parcial para a obtenção do título de especialista em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Walmor Cardoso Godoi
Prof. Orientador

Ricardo Fernandes da Silva
Membro titular

Andrea de Souza
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

AGRADECIMENTOS

Certamente estes parágrafos não irão atender a todas as pessoas que fizeram parte dessa importante fase de minha vida. Portanto, desde já peço desculpas àquelas que não estão presentes entre essas palavras, mas elas podem estar certas que fazem parte do meu pensamento e de minha gratidão.

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Walmor Cardoso Godoi, pela sabedoria com que me guiou nesta trajetória.

Aos meus colegas de sala, Denise Eduarda, Teresinha e Teresa Cristina.

Agradeço aos meus amigos Renato, Nalva Thomas, Lourdes, Ilza, Sirleni, Marias, Dulce e Lea Nazaré, que me motivaram quando eu mais precisei e me deram seu apoio nas horas mais difíceis, me conduzindo a resgatar o otimismo.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento à minha família, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa.

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligências, habilidades e atitudes.

(MORAN, José)

RESUMO

FERREIRA, Teônia de Abreu. Gênero Textual Digital *Fanfiction* em sala de aula. 2020. 92 fls. Monografia – Especialização em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Ponta Grossa, 2020.

O propósito deste trabalho, deu-se ao se diagnosticar que mais de 50% dos estudantes de um 7º. ano/língua portuguesa/3º bimestre, não desempenhavam as habilidades de leitura e escrita de forma satisfatória. O objetivo geral desta monografia foi utilizar o gênero digital/*fanfiction* como ferramenta para desenvolver e/ou aperfeiçoar as habilidades leitora e escritora, e conseqüentemente o interesse, o hábito e o prazer pela leitura. Para efetuar-lo elaborou-se uma sequência didática, cujo objeto de conhecimento foi o gênero *fanfiction*. Este termo, é abordado nesta monografia como prática social e transformadora da trajetória de vida. O gênero narrativo foi selecionado em função da atração que exerce sobre os adolescentes, principalmente por possibilitar uma configuração narrativa (personagens, indumentárias, heróis, vilões, enredo, clímax, narrador, tempo e espaço), onde os faniquireiros podem expressar sua imaginação e criação, bem como compartilharem sua produção e fazer amigos, nesse ambiente virtual, este, hospedados em plataformas *fanfic*. Quanto a metodologia, empregou-se o aporte teórico de Rojo (2012), Soares (2002, 2006), Kleiman (1995, 2005), Vargas (2005), Santaella (2007, 2015), Moran (2018), Marcuschi (2010), Xavier (2009, 2010), entre outros pesquisadores não menos importantes. Utilizou-se também, duas plataformas digitais: <https://www.spiritfanfiction.com/> e <http://plataforma.prolivro.org.br/>. O critério de seleção pautou-se no tipo de informações e dados disponibilizados nas plataformas. Foram escolhidas por apresentarem configurações claras e didáticas, para a produção, consumo e compartilhamento dos *fanfics*, e promover pesquisas e ações de fomento à leitura. Ao final da sequência didática proposta, registrou-se que 73% da população de estudantes, havia melhorada a produção de leitura e escrita, utilizando os recursos do ambiente digital.

Palavras Chaves: Gênero *fanfiction*. Plataforma digital. Formação docente. Tecnologia digital.

ABSTRACT

FERREIRA, Teônia de Abreu. Textual genre Digital Fanfiction in the classroom. 2020. 92. Monograph - Specialization in Technology, Communication and Teaching Techniques - Federal Technological University of Parana. Ponta Grossa, 2020.

The purpose of this work was given when it was diagnosed that more than 50% of students in a 7th year / Portuguese language / 3rd bimester, did not perform their reading and writing competence satisfactorily. The general objective of this monograph was to use the digital / fanfiction genre as a tool to develop and / or improve reading and writing competence, and consequently the interest, habit and enjoyment in reading. To do this, a didactic sequence was elaborated, whose object of knowledge was the genre fanfiction. This term is approached in this monograph as a social practice that transforms life's trajectory. The narrative genre was selected due to the attraction it exerts on adolescents, mainly because it allows for a narrative configuration (characters, costumes, heroes, villains, plot, climax, narrator, time and space), where fanatics can express their imagination and creation, as well as sharing their production and making friends, in this virtual environment, this one, hosted on fanfic platforms. As for the methodology, the theoretical contribution of Rojo (2012), Soares (2002, 2006), Kleiman (1995, 2005), Vargas (2005), Santaella (2007, 2015), Moran (2018), Marcuschi (2010) was used), Xavier (2009, 2010), among other no less important researchers. Two digital platforms were also used: <https://www.spiritfanfiction.com/> and <http://plataforma.prolivro.org.br/>. The selection criteria were based on the type of information and data made available on the platforms. They were chosen because they present clear and didactic configurations for the production, consumption and sharing of fanfics, and promote research and actions to encourage reading. At the end of the proposed didactic sequence, it was registered that 73% of the student population, had improved the production of reading and writing, using the resources of the digital environment.

Keywords: Fanfiction genre. Digital platform. Teacher training. Digital technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página de abertura da plataforma <i>spirit</i>	53
Figura 2 – Página que apresenta as categorias populares.....	53
Figura 3 – Página que destaca o gênero fantasia.....	54
Figura 4 – Página que apresenta as aulas de português/gramática.....	54
Figura 5 – Exemplo de crossovers.....	55
Figura 6 – As redes sociais mais consumidas no mundo.....	57
Figura 7 – Arqueiro verde.....	62
Figura 8 – Homem aranha.....	62
Figura 9 – Mulher gato.....	62
Figura 10 – Batman.....	62
Figura 11 – Loki.....	63
Figura 12 – Thor.....	63
Figura 13 – Guardiões da galáxia.....	63
Figura 14 – Personagens mais acessados pelos estudantes.....	64
Figura 15 – Livros mais retirados da biblioteca da escola e sala de leitura.....	68
Figura 16- Alice no país das maravilhas.....	69
Figura 17 – Lagarta azul.....	69
Figura 18 – Harry Potter com os vingadores, guardiões da galáxia.....	69
Figura 19 – Saga: Crepúsculo/Lua Nova/Eclipse/Amanhecer.....	70
Figura 20 – História sem fim.....	70
Figura 21 – As crônicas de Nárnia.....	70
Figura 22 – Publicações – Diário de um banana.....	71
Figura 23 – Aspectos positivos/Atividade/Gênero digital fanfic.....	72
Figura 24 – Aspectos negativos do uso do gênero fanfic, segundo alguns docentes.....	73

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Pessoas que influenciaram o gosto pela leitura: por faixa etária.....	44
Tabela 2 – Motivo para ler: Por faixa etária.....	44
Tabela 3 – Letramento – Gênero Fanfic/7º.ano/Língua Portuguesa.....	56
Tabela 4 – Programa Nacional do Livro Didático/PNLD/2019.....	59
Tabela 5 – Ações desenvolvidas ao longo da atividade.....	66

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 OBJETIVOS.....	13
1.1.1 Objetivo geral.....	13
1.1.2 Objetivos específicos.....	13
1.2 Justificativa.....	14
2 REVISÃO TEÓRICA.....	17
3 METODOLOGIA.....	25
4 GÊNERO DIGITAL <i>FANFICTION</i> NA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	28
4.1 O DESAFIO DOCENTE PARA SE APODERAR DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	28
4.2 MUDAR A FORMA DE ENSINAR PARA RESPEITAR A FORMA DE APRENDER.....	37
4.3 REVISAR A PRÁTICA DOCENTE POR MEIO DO GÊNERO <i>FANFICTION</i>.....	45
4.3.1 ETAPAS: SONDAEM, INTERAÇÃO COM A INTERFACE DIGITAL E DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA <i>FANFIC</i>.....	46
Sondagem em sala de aula/7º.ano/língua portuguesa.....	46
O contato com a interface digital.....	48
Prática pedagógica alinhada a BNCC e ao Currículo Paulista.....	49
Mão na massa/Grandes aventuras/Rotas alternativas.....	51
5 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	75
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	79
APÊNDICE I – Proposta de sequência didática: Gênero <i>fanfiction</i>.....	85
APÊNDICE II – Gênero fábula: “Uma festa bizarra”	91

1 INTRODUÇÃO

Ao longo do exercício da docência, observou-se que muitos estudantes dos anos finais não apresentavam interesse pela leitura e escrita. Esta constatação, também é uma preocupação de pesquisadores, educadores, pedagogos entre outros profissionais que atuam na área da Educação. Logo, diversas publicações, debates, fóruns, palestras entre outras ações de ordem acadêmica e práticas, veem sendo efetuadas para mudar esse quadro. Entre elas, citamos a Base Nacional Comum Curricular/Ensino Fundamental (BNCC) homologada em dezembro de 2017 e o Currículo Paulista da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, homologado em agosto de 2019. Nestes documentos, as pautas em destaques, entre outras, são o uso da tecnologia em sala de aula e sua apropriação como ferramenta de apoio no processo de ensino aprendizagem.

A elaboração de ambos os documentos se fez necessária em função da nova configuração social, que está posta pela cultura digital, e conseqüentemente a sua releitura e interpretação das competências e habilidades que os estudantes devem desenvolver para atuar e lidar com as realidades desenhadas pelo século XXI.

Tanto a BNCC e o Currículo Paulista, enfatizam a necessidade do aprimoramento educacional digital, para que os estudantes se insiram na cultura digital, uma vez que, denominá-los nativos digitais, não é sinônimo de domínio das tecnologias digitais. E para enfrentar este desafio, as habilidades a leitora e escritora, são tratadas de forma bastante incisiva nos anos iniciais e finais da educação básica, com a finalidade, entre outras, de formar cidadãos críticos e participativos nas ações sociais.

Assim, uma das práticas didáticas possíveis para o educador inserir-se e apropriar-se da educação/cultura digital, além de investimento na formação continuada, é o “domínio” do uso das ferramentas digitais, por exemplo, empregando-as no processo de ensino e aprendizagem do objeto de conhecimento/gênero textual tratado no 7º. ano do ensino fundamental. Diante dessa assertiva, surgiu a ideia de abordar este objeto de conhecimento de forma

diferenciado e com uma dimensão lúdica, cuja construção e desenvolvimento seriam de cunho cooperativa, colaborativa e participativa, entre docente e estudante. E para desencadear esse procedimento/prática de ensino, cogitou-se o gênero digital *fanfiction*. Entretanto, neste cenário, se fez presente a interrogativa: “*Como o docente pode explorar o gênero digital fanfiction no processo de ensino aprendizagem, do objeto de conhecimento/gênero textual, nas aulas de língua portuguesa para estudantes do 7º. ano/ensino fundamental?*”

Posto o desafio, se fez ciente que a tecnologia digital introduziu novos gêneros emergentes, entre eles o gênero digital *fanfiction* (que não nasceu em ambiente digital, mas foi nele que se popularizou e desenvolveu). Segundo Barbosa¹,

Fan fiction (fanfictiontion ou fanfiction) é uma narrativa ficcional escrita e divulgada por fãs em blogs, sites e em outras plataformas, que parte da apropriação de personagens e enredos provenientes de produtos midiáticos como filmes, séries, quadrinhos, videogames etc., sem que haja a intenção de ferir direitos autorais ou obter lucros. Portanto, tem como finalidade a construção de um universo paralelo ao original e (...) também a ampliação do contato dos fãs com as obras que apreciam para limites mais extensos. (...).

Em outros termos, o *fanfiction* é um novo gênero literário elaborado por leitores de livros, HQ, games, filmes, séries etc., que redigem seus roteiros a partir de narrativas já existentes. Dessa forma, os leitores se tornam eles mesmos autores de novas tramas e argumentos para as personagens, estes, muitas vezes reconfigurados adquirindo outras personalidades.

Assim, para efetuar a prática de ensino, do objeto de conhecimento gênero textual/7º. ano, usando a gênero digital *fanfiction*, delineou-se:

¹ BARBOSA, Jacqueline P. **As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC.** Professora do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) – Departamento de Linguística Aplicada – da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

1.1 OBJETIVOS

Os objetivos deste trabalho são apresentados nesta seção.

1.1.1 Objetivo Geral

Utilizar o gênero digital/*fanfiction* como ferramenta para desenvolver e/ou aperfeiçoar as habilidades leitora e escritora, e conseqüentemente o interesse, o hábito e o prazer pela leitura.

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Identificar as plataformas digitais que hospedam o gênero textual *fanfiction*;
2. Incentivar o debate dos assuntos abordados nas rodas de conversas, com conhecimento de causa;
3. Verificar os aspectos positivo e negativo (apresentados nas tabelas) no uso da plataforma digital <https://www.spiritfanfiction.com/>, para a aprendizagem do gênero *fanfiction*, para estudantes do 7º. ano do ensino fundamental;
4. Elaborar uma proposta de sequência didática usando a plataforma digital em conexão com outro gênero textual/fábula.
5. Usar a plataforma digital pró-livro <https://prolivro.org.br/quem-somos/sobre-o-ipl/>, visando conhecer o perfil leitor e os hábitos de leitura, de crianças e jovens e conseqüentemente, interferir, por meio de uma proposta: sequência didática/gênero *fanfiction*, para que o hábito de ler amplie.

1.2 JUSTIFICATIVA

Hoje, a maneira de se relacionar, trabalhar, estudar, aprender entre outras competências, ganharam significados e comportamentos diferenciados, com o advento da *internet*. Esta, um espaço virtual que solicita nova forma de interação por meio da linguagem verbal e não verbal, assim, colocando em questionamento o processo tradicional de ensino aprendizagem (que se pautava no “conteudismo”, educação bancária e transferência hierárquica do conhecimento do docente), endossado pelos currículos escolares. Neste contexto, cabe lembrar o papel do Currículo Paulista da Educação Infantil e do Ensino Fundamental.

Documento homologado em agosto de 2019, registrou-se que houve preocupação do Estado de São Paulo em dialogar com as ferramentas tecnológicas virtuais, disponibilizadas na *web*. No que diz respeito a Língua Portuguesa, esta apresenta como principal norteador de seu desempenho, as habilidades de leitura e escrita, como o currículo anterior a 2019, porém com outra ressignificação (ao contemplar oralidade e escuta/prática de linguagem), uma vez que está alinhado as habilidades digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular/Ensino Fundamental (BNCC)² – as habilidades estão agrupadas em quatro diferentes práticas de linguagem: Leitura, Produção de Textos, Oralidade e Análise Linguística/Semiótica (se refere ao estudo de textos em múltiplas linguagens, incluindo as digitais: como os memes, os gifs, as produções de youtubers etc.).

Com as inovações tecnológicas, a popularização dos artefatos de computação e a *internet*, se instalaram novos parâmetros de ensino, teorias e métodos de ensino aprendizagem, entre outros ideários da área da educação, para atender as exigências da contemporaneidade, como também o estudante do século XXI, cuja estrutura cognitiva é diferenciada dos estudantes dos séculos

² BRASIL. Base Nacional Comum Curricular/Ensino Fundamental/Anos Iniciais e Finais. Homologada em 2018. Disponível em: <
http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em 20 maio 2020.

anteriores, uma vez que eles apresentam raciocínio dinâmico, são objetivos, ansiosos e estão conectados à *internet* e às redes sociais por muitas horas.

Diante desse quadro, compreendeu-se que há oportunidades de o docente mudar sua prática de ensino, tornando-a atraente e divertida por meio da apropriação e uso dos artefatos tecnológicos e as linguagens ofertadas pelas TICs. Entre essas linguagens, destaca-se o gênero digital *fanfiction*. Este, é adaptável às diversas realidades literárias e situações comunicacionais. Esta flexibilidade, aliada a inovações tecnológicas amplia o processo criativo da produção textual em ambientes virtuais.

Os gêneros digitais estão conquistando espaços nas mídias sociais e na sala de aula. Essa nova forma de acessar e lidar com os conteúdos virtuais, vem mudando a maneira de interagir, produzir e compartilhar textos, como pode-se constatar na construção do gênero textual *fanfiction*.

O *fanfiction* é uma possibilidade de prática didática eficaz e prazerosa para docentes e discentes a qual, com o apoio da tecnologia digital, torna o processo de ensino aprendizagem lúdico e significativo, como também desenvolve no estudante as habilidades de linguagem em contato com o letramento digital, caracterizando ações cooperativas e interativas. Nesse cenário, o trabalho com o gênero narrativo *fanfiction* busca desenvolver no estudante, estratégias de convivência, trabalho colaborativo, respeito a diversidade, leituras críticas em vários ambientes (físico e digital), resolução colaborativa de problemas, autonomia etc. conduzindo-os a solucionarem problemas, lidarem com os contrastes da vida e a inserirem no mercado de trabalho de forma a estarem se reinventando, de acordo com os desafios impostos pela sociedade do século XXI.

O desenvolvimento desse trabalho tratará, a saber:

- O desafio docente para se apoderar das tecnologias digitais.

- O conhecimento vem sendo ressignificado pelas TIC³ (Tecnologias da Informação e Comunicação). Estas, são manuseadas por muitos educadores apenas para produção de textos e acesso as redes sociais, e não na transformação da prática de ensino. Compreende-se que, por meio de propostas de sequência didática, por exemplo, o emprego do gênero digital *fanfiction*, no processo de ensino aprendizagem, podem-se inserir o docente nos processos de inovação e melhora educativa, e o estudante, em um acervo de conteúdos digitais ricos, assim, oportunizando-o novos contextos de atividades pedagógicas, recursos e ferramentas para aprender.

- Mudar a forma de ensino para respeitar a forma de aprender.

Para o desencadeamento da proposta da sequência didática gênero narrativo digital *fanfiction*, se fez necessário pesquisar, estudar e se apropriar de conceitos como gênero textual, sequência didática, *fanfic* etc. Nesse âmbito, o texto traz reflexões sobre tais conceitos, pautando assim, os procedimentos para desencadear a proposta a ser trabalhada.

- Revisitar a prática docente por meio do gênero *fanfiction*.

Esta redação, abordará o uso dos recursos da plataforma digital que hospeda o gênero *fanfiction*, e as etapas empregadas para o desencadear da proposta/ sequência didática gênero narrativo digital *fanfiction*.

Por fim, gênero narrativo digital *fanfiction* desenvolve a estrutura cognitiva, que acaba por dinamizar o processo de ensino aprendizagem.

³ Entende-se que TIC [...] consistem em quaisquer formas de transmissão de informações e correspondem a todas as tecnologias que interferem e medeiam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ou [...] um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam, por meio das funções de hardware, software e telecomunicações, a automação, comunicação e facilitação dos processos de negócios, da pesquisa científica, de ensino e aprendizagem, entre outras. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tecnologias_da_informa%C3%A7%C3%A3o_e_comunica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 20 set. 2020.

2 REVISÃO TEÓRICA

Observa-se que a fundamentação teórica que segue, vai ao encontro, não apenas do trabalho de forma acadêmica/científica, mas também apropriar-se de conceitos que sustentam as ações de práticas de ensino, e com isso subsidiar o docente no seu trabalho didático.

Com a homologação da Base Nacional Comum Curricular (2018) e do Currículo Paulista (2019), as pautas, entre outras, de ambos os documentos, tratam da urgência do docente em se inserir na cultura digital, e usar as linguagens e ferramentas digitais na sua prática de ensino.

A luz dessa urgência, corrobora a quinta competência geral da BNCC (utilização das tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética) reiterada pelo Currículo Paulista⁴, a saber:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (...).

Ainda o Currículo Paulista⁵, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sustenta para o componente de Língua Portuguesa a perspectiva do processo de ensino aprendizagem,

A seleção dos gêneros de cada campo de atividade a serem trabalhados deve considerar os tradicionalmente abordados pela escola, mas também é fundamental contemplar aqueles resultantes de novas práticas de linguagem potencializados pela tecnologia. Conforme a BNCC, cabe à escola: [...] contemplar de forma crítica essas novas práticas de linguagem e produções, não só na perspectiva de atender às muitas demandas sociais que convergem para um uso qualificado e ético das Tecnologias

⁴ SÃO PAULO. **Currículo Paulista**, 2019, p. 29. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/sites/7/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf>>. Acesso em 21 maio 2020

⁵ SÃO PAULO. **Currículo Paulista**, 2019, p.102 e103. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/sites/7/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf>>. Acesso em 21 maio 2020.

Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) – necessário para o mundo do trabalho, para estudar, para a vida cotidiana etc. –, mas de também fomentar o debate e outras demandas sociais que cercam essas práticas e usos (BRASIL, 2017, p.67).

Ambos os documentos dialogam e vão ao encontro das exigências educacionais da contemporaneidade. Todavia, a forma de se relacionar com o ensino e as mudanças trazidas pela tecnologia digital, não tem sido acompanhada por muitos professores. Para mudar esse quadro, se faz necessário que o docente se atualize por meio de cursos de formação continuada e compreenda que participar de comunidades virtuais, é uma ferramenta de avaliação. É possível mapear as atividades dos estudantes e intervir na construção do conhecimento crítico. Esse fato, caracteriza o conjunto de práticas escolares, com também estimula o protagonismo, dessa forma, efetuando a formação integral do estudante. Nesse processo, a tecnologia digital é determinante, segundo o Currículo Paulista⁶,

A forte presença da tecnologia na vida de todos tem ressignificado o cotidiano, alterado práticas, modos de interação, as maneiras como executamos as mais variadas tarefas. A leitura e a escrita vêm ocupando novas plataformas, novos canais de circulação. As tecnologias em geral e as linguagens – as digitais em particular – alcançam crianças e adolescentes no modo como concebem seus processos pessoais de aprendizagem. O papel da escola, sintonizada com as novas formas de produção do conhecimento na cultura digital, consiste em inserir, de maneira eficaz, os estudantes das diferentes etapas de ensino nas mais diferentes culturas requeridas pela sociedade do conhecimento. Assim, além do letramento convencional, os multiletramentos e os novos letramentos se fazem necessários para a formação integral dos estudantes e, dessa forma, para a inserção nas culturas: letrada, artística, do movimento, científica, popular, digital, entre outras. É preciso considerar que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) envolve postura ética, crítica, criativa, responsável. Essa postura precisa ser trabalhada na escola

⁶ SÃO PAULO. **Currículo Paulista**, 2019, p. 40. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/sites/7/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf>>. Acesso em 21 maio 2020.

associada ao desenvolvimento de competências e habilidades voltadas à resolução de situações problema, ao estímulo ao protagonismo e à autoria. [...]. (São Paulo, 2019, 40)

Dessa maneira, é possível viabilizar o desenvolvimento das competências e habilidades tratadas em ambos os documentos, possibilitando os estudantes a apropriar-se das linguagens da cultura digital e dos novos letramentos para explorar, elaborar e compartilhar conteúdos em diversas mídias.

O currículo Paulista trata da importância de apropriar-se dos novos letramentos. Este, no interior da discussão de formação de professores, assume conceito plural. Assim, refletir e apropriar-se de algumas definições e abordagens de letramento digital, é um desafio, diante do confronto com as novas práticas de leitura e escrita propiciadas pelos usos dos artefatos tecnológico e da *internet*. Segundo Buzato (2010)⁷,

Está cada vez mais claro que a linguagem e tecnologia hoje não são coisas que se pode olhar separado. Letramento digital é apenas um dos conceitos em que se vê claramente que essa intersecção é problemática e merece pesquisa.

O autor afirma também, que o letramento sempre foi digital. Agregar o adjetivo de dois gêneros (digital) ao substantivo masculino letramento, o termo “letramento digital”, este, ganhou outro status e ressignificado, quando da entrada de máquinas que processam dados, conectadas a um sistema global de rede de computadores interligados que utilizam um conjunto de protocolos com a finalidade de otimizar o trabalho e a comunicação entre os seres humanos.

A sofisticação dos artefatos tecnológicos, as plataformas virtuais, os ambientes digitais, a *internet* etc. trouxeram novas características de construção de textos *online*, múltiplas semioses, e a interatividade virtual, e com elas, a atração e atenção de milhões de jovens, cuja apreensão do conhecimento

⁷ BUZATO, Marcelo. **Letramento Digital**. Entrevista à Sociedade de Linguística Aplicada, da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Novembro 2010/TV Sala - Letramentos Digitais (www.sala.org.br). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0-Fc0i0x7oA>. Acesso em 10 jun.2020.

adquiriu um aspecto diferenciado, como pode-se observar, por exemplo, na construção textual postadas nas plataformas que hospedam o gênero *fanfiction*. Este é um dos vários gêneros possíveis de serem explorados em atividade de produção de textos, como também desenvolver o hábito da leitura.

Gênero *fanfiction* são histórias ficcionais que são baseadas em diversos personagens e enredos que são elaborados por diversas mídias (BARBOSA, Jacqueline, 2019, p.15).

Segundo Vargas (2005) *fanfiction* são histórias redigidas por fãs. Eles partem de histórias (HQ, gibis, romances, contos, fábulas, entre outros tipos de gêneros) que os inspiram, e ao longo da tessitura adquirem vida própria, ou seja, o enredo, as personagens, os cenários etc. ganham novas configurações e narrativas. Nesta criação, o que importa é a criatividade e o compartilhamento dos *fanfics* disponibilizados nas plataformas digitais. Nesse procedimento, os direitos autorais são irrelevantes, uma vez que a produção é colaborativa e compartilhada.

A construção do gênero *fanfiction* solicita códigos e estratégias, procedimentos esses, que despertam no estudante o interesse pela investigação de letras e livros, uma vez que para reconstruir cenas, personagens, enredos e cenários se faz necessário nutrir a imaginação com literatura. Neste âmbito, o gênero digital promove o desenvolvimento das habilidades leitora e escritora.

No processo de elaboração do *fanfiction*, se manifesta a construção de hipertextos, que de acordo com Rojo (2012), eles se apresentam e funcionam em formato de redes, ou seja, o hipertexto gerando novas interações, por meio de palavras, imagens e sons, configurando assim, o mecanismo de hipermídia. Nesta, o multiletramento é o melhor lugar para ser executado, dado que na hipermídia todos estão conectados criando produtos e trocando experiências. Segundo Rojo (2012, p.13), “(...) *as características do multiletramento, (...) este articulador de diferentes modalidades de linguagens, contempla uma postura colaborativa e um mecanismo híbrido de linguagens, modo, mídias e culturas.*”

Há *softwares* que ofertam diferentes perspectivas e possibilidades de aprendizagem por meio de diferentes linguagens. Segundo (Marcuschi, 2010), “*o trabalho com gêneros textuais é um excelente ensejo para se lidar com a*

língua em seus mais diversos usos autênticos no cotidiano". Essa ideia observa-se na construção de hipertextos, por exemplo, na produção do gênero narrativo/*fanfiction*. Segundo Xavier, "*hipertexto é uma maneira própria de dispor, compor e superpor, entrelaçadamente em uma mesma plataforma enunciativa*". (XAVIER, 2009, p. 92). Ainda, de acordo com esse autor, o "(...) *hipertexto é uma forma híbrido, dinâmico e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas (...)*". (Xavier 2010, p. 208). Esse modelo de interação, permuta a construção textual: o hipertexto quebra essa linearidade em unidades ou módulos de informação, consistindo de partes ou fragmentos de textos. (SANTAELLA, 2007, p. 49).

Essa forma de aprendizagem contempla práticas sociais imbricada à leitura e à escrita, e estas, por sua vez são o nutriente dos letramentos. Este, segundo Kleiman (2005)⁸,

Um evento de letramento inclui atividades que têm as características de outras atividades da vida social: envolve mais de um participante e os envolvidos têm diferentes saberes, que são mobilizados na medida adequada, no momento necessário, em prol de interesses, intenções e objetivos individuais e de metas comuns. Daí ser um evento colaborativo. (KLEIMAN, 2005, p. 23).

A colaboração e cooperação virtuais tornam-se interativas graças as redes digitais. Segundo Santaella (2014),

As redes digitais se constituem não só em malhas de comunicação planetária, por onde perpassam compartilhamentos, solidariedades, controvérsias e conflitos, mas, sobretudo, constituem-se em espaços de difusão e acesso à informação e saberes. Não há conhecimento sem comunicação, nem comunicação sem mediação das informações e dos dispositivos. (SANTAELLA, 2014, p.15)

Para desenvolver a proposta da sequência didática/gênero *fanfiction*, se fez necessário inteirar-se dos conceitos de letramento digital. Com a sofisticação

⁸ KLEIMAN, Angela. "**Preciso**" ensinar o letramento? Disponível em: <<https://oportuguesdobrasil.files.wordpress.com/2015/02/kleiman-nc3a3o-basta-ensinar-a-ler-e-escrever.pdf>>. Acesso em 14 jun. 2020.

da tecnologia digital, um novo espaço de construção de leitura e escrita se impôs. De acordo com Soares (2002)⁹,

A escrita na tela possibilita a criação de um texto fundamentalmente diferente do texto no papel – o chamado hipertexto que é, segundo Lévy (1999, p. 56), “um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”. O texto no papel é escrito e é lido linearmente, [...] o hipertexto – é escrito e é lido de forma multilinear, multi-seqüencial, acionando-se links ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida. A dimensão do texto no papel [...] a página é uma unidade estrutural; o hipertexto, ao contrário, tem a dimensão que o leitor lhe der: seu começo é ali onde o leitor escolhe, com um clique, a primeira tela, termina quando o leitor fecha, com um clique, uma tela, ao dar-se por satisfeito ou considerar-se suficientemente informado – enquanto a página é uma unidade estrutural, a tela é uma unidade temporal. (SOARES, p. 150).

No contexto da cultura digital, a qual os fanfiqueiros estão inseridos, o conceito letramento digital, é concebido no plural, “*um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos*”. (KLEIMAN, 1995, p. 19).

No âmbito do letramento digital, cabe destacar, Jenkins, (2006, p. 29, apud por Romancini, R. 2014)¹⁰,

“Quase todos os novos letramentos envolvem habilidades sociais desenvolvidas por meio da colaboração e práticas de rede. Tais habilidades são desenvolvidas a partir de fundamentos do letramento tradicional, habilidades de pesquisa, habilidades técnicas e habilidades crítico-analíticas ensinadas em sala de aula.” (JENKINS et ali, 2006, p. 29).

⁹ SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: www.cedes.unicamp.br. Acesso em 10 ago.2020.

¹⁰ ROMANCINI, R. **Letramentos digitais e educação: primeiros passos**. (Publicado em 2014). Disponível em: <https://www.cenpec.org.br/acervo/letramentos-digitais-e-educacao-primeiros-passos#:~:text=Em%20entrevista%20%C3%A0%20Sociedade%20de,%C3%A9%20problem%C3%A1tica%20e%20merece%20pesquisa.%E2%80%9D>. Acesso em 10 ago.2020.

O letramento digital é também uma apropriação dos recursos tecnológicos que efetiva o exercício da prática da escrita e leitura que circulam na *internet*.

Para Soares, o letramento:

“(…) é o conjunto de práticas socialmente construídas que envolvem leitura e escrita, geradas por processos sociais mais amplos e responsáveis por esforçar ou questionar valores, tradições e formas de distribuição de poder presentes nos contextos sociais” (SOARES, 2006, p.74).

Com a *internet*, sofisticou o gênero fantástico, ao introduzir novas maneiras de ler, escrever e de relacionar-se.

“Os internautas que participam dessa cultura utilizam a *internet* como um instrumento para organização das comunidades de fãs, que apresentam características peculiares criadas socialmente pelos seus membros para publicar seus trabalhos” (ALVES, 2014, p. 43).

De acordo com Vargas (2005), a *internet* popularizou o gênero digital *fanfic*. Esse fato, fez surgir centenas de plataformas digitais disponibilizando o gênero *fanfictions* e paralelamente o surgimento de comunidades de fãs. Estas, ampliaram-se, rompendo até mesmo fronteiras geográficas e linguísticas.

Nesse cenário, o papel do docente é determinante. Assim como o estudante, ele está em uma cultura de transição, onde novas formas de aprender e estudar estão se configurando. Logo, se faz preciso ele tornar-se proficiente no uso dos recursos tecnológicos digitais, que o rodeia, como por exemplo, o acesso à *Web*. Esta, uma ferramenta que o verte ativo na construção do seu próprio conhecimento, tornando-se assim, educador explorador e mediador no processo de ensino aprendizagem com seus alunos. Como mediador, ele lapida as respostas dos estudantes, para que eles possam evoluir e avaliar sua aprendizagem de modo diferente, e dessa forma, fazê-los criarem sobre os objetos de conhecimento ministrados. O futuro da Educação é híbrida e personalizada. Ou seja, efetuar a prática de ensino de forma ativa, por exemplo,

por meio da aula invertida e metodologia ativa, ambas, possibilitam que o aluno estude no seu ritmo, com o material didático orientado pelo professor. Nesse processo estão conectados: docente, estudante, tecnologias digitais e produção de saberes, pilares para se trabalhar com desenvolvimento de projetos na unidade escolar, viabilizando um caminho de pesquisa e reflexão para corpo docente e discente. (MORAN, 2018, cap.4)

É evidente que os assuntos não se esgotam nesse referencial, posto que ele é extenso, complexo e abarca várias abordagens, conceitos, área de pesquisa e escolas teóricas.

3 METODOLOGIA

O procedimento metodológico foi de cunho exploratório, de abordagem qualitativa e pesquisa bibliográfica. Esta, parte do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas em textos impresso e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Assim, a plataforma que hospeda os *fanfictions* e a revisão teórica que irão embasar o trabalho, em especial os assuntos que abordam a prática didática com gêneros textuais, o uso das novas mídias digitais na educação, multiletramento, construção de textos usando o gênero digital *fanfiction* etc. com ênfase, nos pesquisadores : Santaella (2007, 2015), Marcuschi (2010), Vargas (2005), Moran (2018) Soares (2002,2006), Rojo (2012), Xavier (2009 e 2010), Kleiman (1995, 2005), entre outros, não menos importantes. Dessa forma, a metodologia empregada tem como finalidade enriquecer informações e/ou conhecimentos sobre o uso do gênero digital *fanfiction*, no processo de ensino aprendizagem para estudantes do 7º. ano da educação básica.

A pesquisa bibliográfica contemplou os seguintes passos: a) acesso a ferramenta de pesquisa: Google acadêmico e bibliotecas virtuais etc., b) seleção de textos pertinentes à pesquisa, c) o processo de leitura, fichamento e escrita, ações estas, para fomentarem critérios acadêmico-teórico, a compreensão com mais propriedade de conceitos como: *mídias na educação*, gênero digital/*fanfiction*, letramento digital, multiletramento, entre outros pertinentes ou estudos.

Quanto investigação qualitativa, se deu na seleção de sites que hospedam *fanfiction*.

As plataformas digitais que hospedam os *fanfics*, apresentam interface interativa, colaborativa e lúdica viabilizando a construção e trocas de saberes e informações, assim, configurando o exercício do letramento digital. “A escrita e a leitura de *fanfictions* constituem práticas de letramento (...) pelo fato de seus participantes fazerem uso daquelas habilidades apreendidas nos meios escolares (...) que chegam a constituir (...) comunidades literárias.” (VARGAS, 2005, p. 18).

A seleção do site, pautou-se pela configuração, idoneidade, conteúdos e critérios de postagem, entre outros recursos, como a aba aulas/gramática. Feito essa apuração, elegeu-se a plataforma <https://www.spiritfanfiction.com/>.

- Selecionou-se a plataforma *Spirit fanfics*, pois das várias que foram acessadas compreendeu-se que ela apresenta uma interface mais interativa, lúdica, como também disponibiliza uma página/língua portuguesa para subsidiar os fanfiqueros na escrita de suas narrativas e no esclarecimento de dúvidas, de cunho gramatical.
- Plataforma de autopublicação de livros, sejam eles no formato de Fanfics ou de Histórias Originais;
- O fanfiquero, ele mesmo publica sua história rapidamente sem precisar de uma editora;
- Os conteúdos são adicionados à esta plataforma por terceiros, ou seja, pelos usuários dela, não tendo a administração desta plataforma qualquer responsabilidade por eles, nos termos do Marco Civil (Lei n.º 12.965/2014);
- É proibido ofender membros da plataforma, sejam eles usuários ou administradores, pode resultar em advertência ou banimento do agressor, conforme a gravidade ou reincidência, entre outras diretrizes;
- A plataforma digital é um instrumento que apoia o processo de ensino aprendizagem para a re(construção) de conhecimentos, juízos de valor, compartilhamento de informações e saberes e interatividade no ambiente escolar.

Para operacionalizar a proposta da sequência didática/ gênero digital *fanfiction* (vide apêndice I), estruturou-se os seguintes procedimentos, a saber:

- Elencar regras básicas para produzir e compartilhar os textos na comunidade de fanfiqueros;
- Acessar o ambiente virtual com ética e respeito aos internautas, como também a diversidade cultural;
- Realização do cadastro no site hospedeiro/*fanfic* escolhido;
- Roda de conversa (sala de informática da escola);

- Escolha da fábula “A festa bizarra” (vide apêndice II);
- Contextualização da fábula e levantamento da situação problema (diálogo x agressão física);
- Sugestão e registro de soluções possíveis;
- Levantamentos das personagens e construção do cenário. A partir dessa ação, iniciou busca na *internet*, para a localização das personagens e suas possíveis mutações (personalidade, comportamento, caráter moral, valores de juízos bom/mau etc.) que habitaram outros cenários, dimensões e mundos (selva, deserto, o fundo do mar, a lua, anéis de saturno, século XXV, teletransporte, viagem no tempo etc.);
- A busca, remeteu a uma série de imagens que dialogavam com a fábula, quando não, pode-se fazer uma adaptação, valendo-se da imaginação e criatividade do estudante. Agregado a ação da pesquisa, infere-se que ela leva a descoberta de música, poesia, HQ, entre outros assuntos.

A metodologia, contemplou também, o acesso a plataforma digital pró-livro

<https://prolivro.org.br/quem-somos/sobre-o-ipl/>, por apresentar:

- Plataforma digital colaborativa que reúne informações sobre as práticas de leitura ao redor do país e incentiva a conexão entre essas experiências.
- Conhecer o perfil leitor e os hábitos de leitura, também de crianças (com 5 anos ou mais) e jovens, enquanto estudantes da Educação Básica.
- É a única plataforma de pesquisa em âmbito nacional que tem por objetivo avaliar o comportamento leitor do brasileiro.

Por fim, a apresentação dos dados por meio de tabelas e figuras, cujas finalidades foram organizar e interpretar os dados, com informações imediatas dos resultados obtidos, permitindo inferências sobre o desempenho dos estudantes, ao longo do desenvolvimento da sequência didática e/ou de informações que se relacionam entre si.

4 GÊNERO DIGITAL *FANFICTION* NA EDUCAÇÃO BÁSICA

4.1 O DESAFIO DOCENTE PARA SE APODERAR DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Com a revolução dos meios de comunicação, a popularização dos artefatos tecnológicos e *internet*, a rede mundial de computadores se instalou uma nova forma de pensar, agir, estudar, enfim, outro modo de viver, caracterizando o que se denomina Cultura Digital. Tal fenômeno social ramificou-se em toda a parte do mundo e em vários contextos, entre eles à Educação.

A TIC vem mudando a forma de elaborar e compreender informações e conhecimentos. Neste âmbito, quatro desafios se fazem presente na Educação, a saber: *Equidade* (ampliar o acesso à *internet*/recursos tecnológico com/de qualidade, seja qual for a região em que se encontram o estudante); *personalização do ensino* (aprendizagem de acordo com o ritmo e habilidades de aprendizagem dos estudantes); *qualidade de acesso ao artefatos tecnológicos* (recursos digitais diversificados, interativos e dinâmicos) e *professor habilitado/capacitação* (para trabalhar com os recursos tecnológicos no processo de ensino aprendizagem, e criar novas estratégias pedagógicas). Tais desafios, quando enfrentados, propiciará aos estudantes, autonomia e responsabilidade por sua aprendizagem.

A contemporaneidade solicita dos estudantes do século XXI, cada vez mais, estarem conectados aos recursos tecnológicos, pois se trata de informações e conhecimentos que permitem mobilizar-se no mundo virtual, para garantir a sobrevivência no mundo real. Para que o estudante e o corpo docente possam transitar entre esses dois universos, mediados pelas tecnologias digitais e solucionar os problemas que o cotidiano nos impõe, se faz necessário habitar o mundo híbrido/ensino híbrido, ou seja, a mescla entre o ambiente offline e online ao longo do processo de ensino e aprendizagem. Também chamada *blende learning*, ele promove a fusão entre o ensino presencial e propostas de ensino online.

Segundo Sasaki¹¹ (2015),

“(...) o ensino híbrido é uma mistura metodológica que impacta a ação do professor em situações de ensino e a ação dos estudantes em situações de aprendizagem”. A adoção do ensino híbrido em um nível mais profundo exige que sejam repensadas a organização da sala de aula, a elaboração do plano pedagógico e a gestão do tempo na escola. [...] o papel desempenhado pelo professor e pelos alunos sofre alterações em relação à proposta de ensino tradicional e as configurações das aulas favorecem momentos de interação, colaboração e envolvimento com as tecnologias digitais”. (*apud* Plataforma de Educação Geekie e Fundação Lemann).

O ensino híbrido, quando dominado, empodera o educador. O trabalho mecânico, como transmissão de conteúdo, correção de exercícios, anotações na lousa etc. pode ser executado pelos artefatos tecnológicos. Assumindo outras demandas de ensino, o docente pode elaborar estratégias pedagógicas, atuar como mediador da aprendizagem, curador e provocador de objetos de conhecimento, entre outros, procedimentos da sua prática didática.

Neste cenário, para efetuar-lo se faz necessário a equipe gestora, o corpo docente e discente e a comunidade, cogitarem o uso da tecnologia digital, a partir da finalidade do projeto pedagógico da escola, ou seja, utilizadas em função de qual projeto? Que tipo de estudantes queremos formar? Em que sociedade queremos que eles habitem? Diante dessas interrogativas, e agregando outras, como vamos incorporar as tecnologias no desenvolvimento das habilidades presentes no Currículo Escolar/Paulista e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na prática de ensino/aprendizagem? Cabe aos docentes se apropriarem das novas tecnologias, ou não haverá diálogo entre a unidade escolar e a prática pedagógica do educador.

Os estudantes do século XXI nasceram em uma cultura digital, e muitos docentes ministram aulas com os formatos do século XX. O entendimento e a apropriação que o professor deve fazer das novas tecnologias, não se resumem

¹¹ SASSAKI. C. Revista Nova Escola. **Ensino híbrido: Conheça o conceito e entenda na prática**. Disponível em: < <https://novaescola.org.br/conteudo/104/ensino-hibrido-entenda-o-conceito-e-entenda-na-pratica>>. Acesso em 10 jul. 2020.

a digitalizar às aulas etc. mas sim, exige que ele se apodere das ferramentas digitais para se inserir no mundo de seus estudantes, e aprender, interagir e compartilhar com eles, as diferentes expressões comunicativas que as redes sociais constroem e disponibilizam. Esse procedimento é importante para um bom desempenho do processo pedagógico.

A tecnologia digital é um dos apoios para a execução de uma sequência didática com qualidade. Agregada a ela, se faz necessário ofertar formação continuada para os professores. Segundo Kenski ¹²(1998, p. 61)

Favoráveis ou não, é chegado o momento em que nós, profissionais da educação, que temos o conhecimento e a informação como nossas matérias-primas, enfrentarmos os desafios oriundos das novas tecnologias. Esses enfrentamentos não significam a adesão incondicional ou a oposição radical ao ambiente eletrônico, mas, ao contrário, significam criticamente conhecê-los para saber de suas vantagens e desvantagens, de seus riscos e possibilidades, para transformá-los em ferramentas e parceiros em alguns momentos e dispensá-los em outros instantes. (KENSKI, 1998, p.61)

Os recursos tecnológicos são aliados na elaboração de um projeto político pedagógico consistentes. Este, ao ser executado promove uma Educação democrática e inclusiva. Ou seja, não são os artefatos digitais que promovem a qualidade de ensino, mas sim, o compromisso de fazer com que os estudantes se apropriem dos bens culturais elaborados e possa, e a partir deles, produzir inovações.

O uso da tecnologia digital, é um apoio a Educação qualitativa. Usá-la como mediação na prática de ensino é importante para tirar o estudante da sala de aula e conectá-lo com o mundo, outras culturas, formas de pensar e agir diferentes, como também o professor se apropriar e trazer o que há de mais significativo para o ambiente escolar, para poder aprender em qualquer tempo e lugar. A tecnologia como aliada, permite acionar Ambientes Virtuais de Aprendizagem, e trafegar entres links e plataformas ampliando o repertório de

¹² KENSKI, V. M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**. n.08, p. 58 -71 mai/ago. 1998.

informações, conhecimentos, conceitos, conteúdos de atividades etc., dessa forma, potencializando o que cada modalidade de ensino oferta, por meio das mídias, fóruns, blogs, chat, e-mail, WhatsApp etc., como também acesso as publicações, videoaulas, entre outros, processos motivador de ensino aprendizagem. Neste âmbito, o docente aprimora sua concepção de ensinar e aprender. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais¹³ (BRASIL, 1998),

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis (...). A presença de aparato tecnológico na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores (BRASIL, 1998, p. 140).

Já as Diretrizes Curriculares: Tecnologia e Educação/Anos iniciais e finais da educação básica (2019, p.6),¹⁴ destaca as competências de números 5 e 6, a saber:

Utilizar diferentes linguagens (...) para se expressar e compartilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. (...) Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. SÃO PAULO, 2019, p.6)

¹³ BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

¹⁴ SÃO PAULO. Diretrizes Curriculares: Tecnologia e Educação. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/sites/7/2020/02/diretrizes-curriculares-tecnologia-e-inovacao.pdf>>. Acesso em 23 jul. 2020.

Em ambos os documentos, o emprego da tecnologia digital na educação, é necessário para enriquecer a formação do estudante, seja no contexto pessoal, coletivo e profissional. Com o apoio dos artefatos tecnológicos, o acesso aos objetos de conhecimento, pode ser executado, dentro e fora do ambiente escolar.

Hoje, não se faz preciso o estudante e o professor estarem presencialmente e juntos, todos os dias para aprender, a sala de aula pode ser reorganizada, com o apoio da tecnologia, como um conjunto de espaço e tempo significativos para a aprendizagem de ambos. O aprendizado pode iniciar em sala de aula, biblioteca virtual, AVA, em casa, no trabalho e continuar em um laboratório, por exemplo, por meio da conexão em rede. Neste cenário, a escola se torna muito mais prazerosa, dinâmica e flexível, comparada a unidade escolar tradicional, e o professor deixa de ser um “depósito” de informações, e torna-se um educador/mediador de significados intelectuais, éticos e sociais.

A tecnologia digital é uma grande facilitadora de processos de interconexão com todas as realidades que são importantes para aprender. Segundo J. Moran (2013)¹⁵, a forma de ensinar mudou.

Sobre qualquer tema, há textos, vídeos e animações muito ricos, variados, que transmitem as informações básicas de forma adequada. O professor seleciona os mais relevantes e elabora um roteiro orientador para os alunos no ambiente virtual. Os alunos leem, veem e fazem algumas atividades previstas e em classe o professor ajuda os alunos na ampliação do conhecimento prévio que eles trazem e adapta as atividades aos grupos e à cada aluno, sempre que possível. O papel do professor é o de ajudar na escolha e validação dos materiais mais interessantes, (impressos e digitais), roteirizar a sequência de ações prevista e mediar a interação com o grande grupo, com os pequenos grupos e com cada um dos alunos. É um papel mais complexo, flexível e dinâmico. (MORAN, 2013)

O papel do educador na sociedade digital, é conduzir o aluno a se expressar de forma crítica, elaborar soluções de problemas com

¹⁵ MORAN. J. **Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf>. Acesso em 20 jul. 2020.

responsabilidade e ética, entre outras aprendizagens. Contudo, essa demanda, solicita a compreensão do uso das novas ferramentas pedagógicas. Cabe lembrar que o professor não precisa ser um especialista em tecnologia, porém, ele precisa desse suporte tecnológico para dar apoio ao estudante, e fazê-lo que se sinta motivado a explorar e a trabalhar com essas linguagens integradas/rede, e ser protagonista de sua aprendizagem.

O uso da tecnologia no processo de ensino aprendizagem, à primeira vista, seduz o estudante. É nesse instante que o educador deve mostrar que a aprendizagem daquele objeto de conhecimento é significativo e tem valor para a trajetória de vida dele. Neste âmbito, os recursos tecnológicos são apoios, que viabilizam projetos de vida e personalização no processo de aprender. Para tanto, é necessário um planejamento pedagógico estruturado e flexível, para atender a todos os estudantes, como também os conduzir a encontrarem sentido e relevância no seu processo de ler e compreender o mundo.

Segundo J. Moran¹⁶ (2017),

As tecnologias permitem o registro, a visibilização do processo de aprendizagem de cada um e de todos os envolvidos. Mapeiam os progressos, apontam as dificuldades, podem prever alguns caminhos para os que têm dificuldades específicas (plataformas adaptativas). Elas facilitam como nunca antes múltiplas formas de comunicação horizontal, em redes, em grupos, individualizada. É fácil o compartilhamento, a coautoria, a publicação, produzir e divulgar narrativas diferentes. A combinação dos ambientes mais formais com os informais (redes sociais, wikis, blogs), feita de forma inteligente e integrada, nos permite conciliar a necessária organização dos processos com a flexibilidade de poder adaptá-los à cada aluno e grupo. (MORAN, 2017)

Toda unidade escolar, possui uma cultura própria, ou seja, a comunidade a qual ela pertence possui juízos de valores característicos, atitudes e

¹⁶ MORAN.J. Metodologias ativas e modelos híbridos de educação. YAEGASHI, S. e outros (Orgs). Novas Tecnologias Digitais: **Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017. Disponível em: <https://www2.unicentro.br/proen/files/2018/08/Metodologias_Ativas.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2020

comportamentos particulares, forma de ver e tratar a escola de modo especial, entre outras, identidades que a configuram. Neste cenário, o uso e apropriação da tecnologia da/na educação, principalmente em escolas das periferias dos municípios, não apresenta uma funcionalidade operante. Fato esse, que se dá, muitas vezes, devido à falta de investimentos em formação técnico-pedagógica dos educadores e ausência de estímulos do uso das mídias e redes sociais, por parte da equipe gestora e das condições estruturais, não apenas pedagógica, mas também física da escola.

Cabe a comunidade, a equipe gestora e corpo docente e discente, acionarem política públicas de inserção de tecnologias digitais na unidade escolar. Esse benefício, promove a integração delas, na prática pedagógica, tanto do docente, como no cotidiano escolar, principalmente, para que a sala/laboratório de informática¹⁷, já instalados, não se torne inoperante. Ele deve tomar vida e se integrar a comunidade.

Compete ao corpo docente usar as tecnologias digitais/educação, bem como fazer a sensibilização/ponte entre o sistema operacional/técnico e o pedagógico. Para tanto, esse movimento solicita duas etapas: a) o “domínio” dos artefatos tecnológicos, conhecer e selecionar as plataformas digitais/educacionais, arquitetura básica do computador/software/hardware, entre outros, saberes tecnológicos. Estes, quando já conhecidos, como integrá-los no cotidiano da unidade escolar? Interrogativa, esta, que pode ser respondida, pelo professor, por exemplo, mapeando: como melhor ilustro às aulas; como sensibilizo os estudantes para determinado objeto de conhecimento; como os tornos consumidores e produtores de textos (verbal e não verbal); entre outros procedimentos didáticos. E a segunda etapa, é a da inovação educacional, ou seja, o que o docente pode fazer diferente, do recurso didático que desenvolvia antes? Este motivador, torna o ensino dinâmico, a

¹⁷ A Secretaria de Educação e Esporte, e outras secretarias criaram o ProInfo. De acordo com MEC, “O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) é um programa educacional criado pela Portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997, para promover o uso pedagógico das tecnologias de informática e comunicações (TICs) na rede pública de ensino fundamental e médio.” Disponível em: <

elaboração das aulas de forma criativa e lúdica, a abordagem dos objetos de conhecimento, efetuada de forma diferenciada etc.

Não somos ingênuos em endossar, que as mutações introduzidas pela cultura digital, não causam impacto e mudanças na organização das instituições escolares, entre elas, a desmotivação dos docentes para lidar com as mídias, as redes sociais e as novas tecnologias digitais, aquela causada pela má formação dos professores. Todavia, as novas tecnologias em sala de aula, devem ser compreendidas e acessadas, pois constituem ferramentas de apoio para facilitar o processo de ensino aprendizagem, tanto para docentes como discentes.

Segundo Pucci (2003, p. 14)¹⁸,

A tecnologia invade progressivamente a vida dos homens em todas as suas configurações: do interior de sua casa, passando pelas ruas de sua cidade, no contato direto com os alunos em sala de aula, lá estão os aparelhos tecnológicos a dirigir as atividades, condicionando o modo de pensar, sentir, raciocinar, relacionar das pessoas. Combater a tecnologia equivale hoje em dia a opor-se ao espírito do mundo contemporâneo. (PUCCI, 2003, p.14)

Embora, muitos docentes foram formados no modelo de educação do século XX, não podemos fechar os olhos para a educação do século XXI, moldada pela cultura digital. Devemos nos apoderar das novas ferramentas tecnológicas e usá-las a favor de uma Educação com qualidade.

A sociedade vem mudando ao longo das décadas, e com ela novas forma de linguagem e comunicação emergem, e conseqüentemente novos gêneros textuais (verbal e não verbal). Estes, trazem uma outra organização semântica, contextual etc. Esse fato, implica a necessidade de ressignificar a leitura e a produção da escrita nas plataformas digitais. Entre elas, as que disponibilizam a inserção e criação do gênero digital *fanfiction*¹⁹.

¹⁸ PUCCI, B. Indústria cultural e educação. In: VAIDERGORN, J; BERTONI, L.C.(Orgs): **Indústria Cultural e Educação (ensaios, pesquisas e formação)**. Araraquara: JM. Editora, 2003.

¹⁹ Segundo Ceia, (2013) "**Fan fiction** [literalmente, significa "ficção de ou criada por fãs"] surge como um ponto de reencontro entre obra e fã, já que o fascínio dos leitores por este fenômeno não está apenas na possibilidade de acesso a novas histórias relacionadas com um universo que já os havia cativado, mas também com a possibilidade de se envolverem de forma mais ativa

É fato que o uso da linguagem e das atividades humanas foram reconfiguradas pela tecnologia digital, e em muitos procedimentos, com por exemplo, na elaboração de um *fanfic*, a expressão da individualidade e a consolidação da personalidade, refletem a tendência do usuário (fanfiquero), suas escolhas de uso das palavras, frases, imagens etc. estruturando e compondo o estilo do texto *fanfic*. Neste processo, há a transição da prática pedagógica tradicional/analógica para as novas tecnologias digitais aplicadas à educação. Em outros termos, a passagem de uma educação, antes direcionada para o ensino, agora orientada para a aprendizagem.

O educador, por meio da tecnologia digital/educação, pode ressignificar o uso das linguagens (verbal e não verbal). Entre elas, destacamos o gênero digital *fanfiction*, que se configura nas plataformas disponibilizadas em *sites* que hospedam essa modalidade de literatura. Sua forma de expressão é inúmera e adaptáveis às diversas realidades e situações de comunicação. Com a flexibilidade e inovações tecnológicas, ambas possibilitaram a adaptação e criação, por exemplo, do gênero digital *fanfiction*. Este, está conquistando espaços nas mídias sociais e na sala de aula. Ele vem desempenhando um papel determinante nas práticas de leitura e escrita no ambiente digital. Esse fato, possibilita nova forma de acessar e lidar com os conteúdos pedagógicos, mudando a forma de interagir, produzir e compartilhar textos.

Em continuidade a essa reflexão (tecnologia digital/educação, sala de aula e papel do educador), no capítulo que segue, propõe-se uma sequência didática, a qual o emprego da tecnologia digital é uma aliada no processo de ensino aprendizagem do objeto de conhecimento: gênero narrativo *fanfiction*, abordado no 7º.ano, 3º bimestre, na disciplina língua portuguesa.

com o mundo ficcional à sua escolha, através da criação das suas próprias histórias, podendo os leitores tornar-se autores ficcionais.(...) Algumas obras clássicas poderão ser consideradas como resultantes de um exercício semelhante a *fanfiction*, uma vez que tiveram origem em outras histórias a elas anteriores. Exemplo disto será o caso da *Eneida* de Virgílio, que tem grandes semelhanças com a *Iliada*, ou *Canterbury Tales* de Chaucer, que conterão versões reformuladas de outros contos, segundo <[fanlore.org/wiki/Fanfiction](https://edtl.fcsn.unl.pt/encyclopedia/fanfiction/)>, que também informa que as obras de Jane Austen foram reescritas tendo sido as sobrinhas da autora as suas primeiras autoras ficcionais. Também é sabido que na década de 1960 os seguidores de *Star Trek* publicavam *fan fiction* nas suas *fanzines*, das quais é exemplo *Spockanalia*. (...)”. **Dicionário de termos literários**. Disponível em: < <https://edtl.fcsn.unl.pt/encyclopedia/fanfiction/>>. Acesso em: 21 jun. 2020.

4.2 MUDAR A FORMA DE ENSINO PARA RESPEITAR A FORMA DE APRENDER

Na grade curricular do 3º. bimestre para o 7º.ano da disciplina de língua portuguesa, um dos objetos de conhecimento, que deve ser ministrado, é gênero textual. Este, apresenta conceitos amplos e complexos, cabendo ao professor no desencadear do processo de ensino aprendizagem, torná-lo compreensível e útil, ao se fazer necessário no cotidiano. Assim, para realizar essa tarefa, selecionou-se o gênero digital fanfic, por inferir que seu caráter lúdico, interativo, desafiador e colaborativo, seria atrativo para os jovens, e atingir-se-ia, a finalidade da proposta, a saber: desenvolver o gosto e hábito para leitura e escrita.

Iniciou-se pesquisando o conceito gênero textual. Segundo Marcuschi (2003, p.3)²⁰,

“(...) os gêneros textuais não se caracterizam como formas estruturais estáticas e definidas de uma vez por todas. Bakhtin [1997] dizia que os gêneros eram tipos "relativamente estáveis" de enunciados elaborados pelas mais diversas esferas da atividade humana. São muito mais famílias de textos com uma série de semelhanças. Eles são eventos linguísticos, mas não se definem por características linguísticas: caracterizam-se, como já dissemos, enquanto atividades sóciodiscursivas. Sendo os gêneros fenômenos sócio-históricos e culturalmente sensíveis, não há como fazer uma lista fechada de todos os gêneros. [...] Quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares. Pois, como afirmou Bronckart (1999:103), "a apropriação dos gêneros é um mecanismo fundamental de socialização, de inserção prática nas atividades comunicativas humanas", o que permite dizer que os gêneros textuais operam, em: certos contextos, como formas de legitimação discursiva, já que se situam numa relação sócio-histórica com fontes de

²⁰ MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/133018/mod_resource/content/3/Art_Marcuschi_G%C3%AAneros_textuais_defini%C3%A7%C3%B5es_funcionalidade.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2020.

produção que lhes dão sustentação muito além da justificativa individual.

O gênero textual é concebido como um instrumento de comunicação e socialização, compreende-se que o gênero digital *fanfiction*²¹, corrobora com essa assertiva, no momento em que o estudante socializa suas produções por meio das plataformas digitais.

Diante da plasticidade do gênero textual digital em adaptar-se em diferentes realidades e situações comunicativas, e com a facilidade de acesso à pesquisa, produção, compartilhamento e interatividade virtual, possibilitado pela *internet*, novos gêneros foram criados e sofisticados, assumindo, dessa maneira, diferentes formas de serem disponibilizados em múltiplos artefatos digitais. Esse cenário, mudou a relação entre leitor e escritor.

Sendo a *fanfiction* uma manifestação e expressão de comunicação e produção de textos verbais e não verbais, ela faz parte do texto digital.

Segundo Costa²² (2015),

Fanfic, conforme Azzarri e Custódio (2013), envolve escrita criativa, autoria e metalinguagem, circula nas nuvens, em sítios específicos e é um termo reduzido que significa “ficção de fã”, faz parte da cultura pop e é construído de maneira essencialmente colaborativa. É uma forma de hibridizar a cultura popular e a literatura canônica. [...] A hipertextualidade se faz presente na Fanfic porque esse gênero faz parte do texto digital que une som, imagem e palavra escrita. (COSTA, 2015, p.2)

Dado a versatilidade de produção textual do gênero digital *fanfic*, compreendeu-se que ela é uma ferramenta lúdica a ser empregada no processo

²¹ **Fanfiction**, vocábulo de origem inglesa, constituído a partir da união das palavras *fan+fiction*, pode ser traduzida para o português brasileiro como ‘ficção de fã (histórias que fãs escrevem sobre personagens ou universos ficcionais de sua preferência). *Fanfic* é a forma reduzida da palavra *fanfiction*.

²² COSTA, E. A. **Fanfics: um jeito de aprimorar letramentos**. Disponível em: <<https://www.escrevendoofuturo.org.br/arquivos/5459/textosseminarios-02dez2015-texto-17-fanfics.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2020.

de ensino aprendizagem, referente ao objeto de conhecimento gênero textual. Este, de acordo com, Jover-Faleiros (2013)²³,

Como nos ensina Bakhtin, gêneros textuais definem-se principalmente por sua **função social**. São textos que se realizam por uma (ou mais de uma) *razão determinada* em uma *situação comunicativa* (um contexto) para promover uma *interação específica*. Trata-se de unidades definidas por seus conteúdos, suas propriedades funcionais, estilo e composição organizados em razão do objetivo que cumprem na situação comunicativa. [...] isso significa que, a cada vez produzo um texto, seleciono um gênero em função daquilo que desejo comunicar; em função do efeito que desejo produzir em meu interlocutor; em função da ação que desejo produzir no meio em que me inscrevo. (JOVER-FAVERO, 2013)

Em outros termos, os gêneros textuais variam em função da intencionalidade comunicativa, e com as peculiaridades em relação à linguagem, à estrutura e aos argumentos. Cabe atentar que cada gênero textual apresenta estruturas e características específicas, todavia, esse fato não o torna inflexível e engessado.

A versatilidade, a plasticidade e as várias leituras que a concepção de gênero textual oferta, decidiu-se apropriar-se de um deles, a saber: gênero digital fanfic., por se inferir que ele é uma ferramenta divertida e atrativa para um público infanto-juvenil.

Fomentando esse trabalho, pesquisou-se o conceito de sequência didática, que aparentemente parece simples, porém seu planejamento e desenvolvimento, solicitam estudo e estratégia de gestão de tempo e conteúdo a ser efetuado. Segundo Antoni Zabala²⁴ (1998), sequências didáticas são:

“[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais,

²³ JOVER-FALEIROS, Rita. **O conceito de gênero textual e seu uso em sala de aula.**

Disponível em:< https://novaescola.org.br/conteudo/194/o-que-e-um-genero-textual?qclid=Cj0KCQjwo6D4BRDgARIsAA6uN18Kd15tcBVLcpcSO99ztR4ygCw05dH1_4D_e8rMm9UJKW8LcFZKMAEaAmBhEALw_wcB>. Acesso em 13 jun. 2020

²⁴ ZABALA, A., **A prática educativa: como ensinar**. Trad. Ernani F. da Rosa – Porto Alegre: ArtMed, 1998.

que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”, tem a virtude de manter o caráter unitário e reunir toda a complexidade da prática, ao mesmo tempo que [...] permitem incluir as três fases de toda intervenção reflexiva: planejamento, aplicação e avaliação. ” (ZABALA, 1998, p.18).

Outro aspecto determinante na construção da sequência didática, é considerar a participação ativa dos estudantes na construção do plano de aula, ou seja, mediado pelo educador, eles tornaram-se protagonistas e responsáveis pela aquisição e construção dos seus saberes. Nesse contexto, quando o aluno participa do processo de ensino aprendizagem, por meio de roda de conversa e diálogos, ele se torna co-autor do conhecimento, e não um mero executor de tarefas. Em outros termos, o discente é cúmplice na descoberta e elaboração de conhecimentos.

No cenário (sala de aula virtual ou presencial) a cumplicidade é dinamizada, por meio de ações pedagógicas que podem compor a sequência didática. Esta, é um dos desafios da prática docente, o qual pode ser enfrentado, inferindo algumas indagações, a saber:

Segundo Meirelles²⁵ (2014),

1. Como definir o tema da sequência didática?, 2. O que levar em conta na sondagem inicial?, 3. Como estabelecer conteúdos e objetivos?, 4. De que modo atrelar atividades e objetivos?, 5. Que critérios usar para encadear as etapas?, 6. Como estimar o tempo que dura a sequência?, 7. Qual a melhor forma de organizar a turma?, 8. Como flexibilizar as atividades?, 9. Posso mudar os planos no meio do caminho? e 10. Como avaliar o que a turma aprendeu? (MEIRELLES, 2014).

Esses passos propostos, envolvem o estudante, professor, objeto de conhecimento, contexto cultural da sala de aula e avaliação, que quando

²⁵ MEIRELLES, Elisa. **Como organizar sequências didáticas**. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1493/como-organizar-sequencias-didaticas?gclid=CjwKCAjwxqX4BRBhEiwAYtJX7d0W-fKu-TPSQkd63OX3ZH0BC6ZvYBEnnqVfzPkHawzy9DVAMGAuxhoCI3MQAvD_BwE>. Acesso em 10 jun. 2020.

conectados por meio de um planejamento eficaz, conduz o aluno a aprendizagem significativa, ou seja, possibilita novos saberes que agregam ou ressignificam o conhecimento prévio que ele traz e compartilha na aula (virtual ou presencial).

Ensinar é um desafio. O verbo solicita por parte do educador, pesquisa; estudos constantes; estratégias didáticas; expertise pedagógica; preparo emocional, ético, psicológico; aperfeiçoar o senso crítico, estabelecer relação comunicativa etc. Por outro lado, o verbo exige, também estrutura operacional, como “domínio”, acesso e manipulação dos artefatos tecnológicos digitais e linguagem de programação (ou seja, saber como a aplicativo ou plataforma funciona, isso muda a maneira como o sujeito usa a tecnologia). Neste âmbito, o processo de ensino aprendizagem do gênero digital *fanfiction*, conectado ao gênero narrativo fábula²⁶ – (a releitura de contos de aventuras, lendas, crônicas, fábula etc. , é uma *fanfic*, pois estamos criando uma história nova dentro do mundo pré-existente/textos originais) – adquiriu empenho diferenciado, uma vez que, no início do desencadear do plano de aula, que partiu de uma roda de conversa, a estrutura narrativa de ambos os gêneros (*personagens* – protagonista, antagonista, e coadjuvante; *narrador* – personagem/observar ou onisciente; *foco narrativo* – primeira ou terceira pessoa; *tempo* – psicológico ou psicológico; *espaço* – cenário onde ocorre a história; *enredo* e *roteiro*) mostrou-se para os alunos, bastante interessante, uma vez que os gêneros narrativos representam um importante espaço/virtual/físico para a disseminação de valores no convívio social, como ética, amizade, empatia, respeito às diferenças e a cultura do outro, humildade, companheirismo, generosidade, entre outras atitudes. Portanto, podemos dizer que tais narrativas (que contemplam: desenvolvimento, clímax e desfecho) são textos eficazes no que se refere aos aspectos didático-pedagógicos, já que abordam conflitos intrínsecos à vida dos

²⁶ Segundo Bagno (2006, p.44), apud CARVALHO & MENDONÇA,“(…) o **gênero fábula** como uma narrativa tradicional que remonta a “estágios muito arcaicos da civilização humana”, servindo geralmente como um meio de fixação e de memorização dos valores morais do grupo social. Trata-se de um rico instrumento pedagógico, segundo o autor, que permite um trabalho articulado com a língua oral, a leitura e a língua escrita, ampliando, ainda, uma reflexão sociológica e antropológica por meio do pensamento e da ação dos personagens criados.(…)”. CARVALHO, M.A.F. & MENDONÇA, R.H. (org.). **Práticas de leitura e escrita**. Disponível em:< http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf>. Acesso em: jun. 2020.

jovens em sociedade, expresso nos HQ, fanfics, entre outros tipos de produções textuais. Segundo Rojo²⁷ (2013),

Esses jovens, a partir das suas próprias necessidades e objetivos, desenvolveram novas maneiras de criar, distribuir e negociar significados [...], nas quais se confundem os papéis de leitor, espectador e, de maneira híbrida, constroem produções [...] resultado de ressignificação e reenquadramento de referências e objetos culturais diversos em gêneros multissemióticos. (ROJO, 2013, p. 8).

Diante de uma nova situação de comunicação, imposta pelas TIC/*internet* (que transforma a maneira de escrever, ler, armazenar dados e pensar) , a elaboração de um plano de aula (atividades/etapas/estrutura de planejamento do objeto de conhecimento a ser ensinado que compõe sequência didática), solicita que o docente transforme o que é registro de suas intenções (plano aula/ensino tradicional) em aprendizagem significativa. De acordo com Moreira (2010)²⁸,

“[...] se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não literal e não arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva.” (MOREIRA, 2010, p. 2).

Com o apoio da TIC, a busca por novos conhecimentos adquire significado. Neste momento, está ocorrendo a interação entre o saber do aluno e o disponibilizado pelas redes sociais, *internet* etc. Estas, usados de forma planejada (por meio da instrumentalização e capacitação do docente) produz resultados excelentes, quando não, apresentam ausência de interatividade entre estudantes e professores, comprometendo os objetivos propostos na aula. Não

²⁷ ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo de (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

²⁸ BNCC – **Aprendizagem significativa – Breve discussão acerca do conceito**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/191-aprendizagem-significativa-breve-discussao-acerca-do-conceito?highlight=WyJtb3JhZXMiXQ==>>. Acessado em 27jul. 2020.

basta o uso combinado dos meios de comunicação, prática de ensino e tecnologias digitais, é necessário o planejamento educacional/sequência didática. A abordagem pedagógica que os vai combinar precisa estar associada a finalidade da aula, do ensino, à interação que se quer provocar, promover e à produção da aprendizagem que se deseja. Para tanto, a ação de elaborar uma sequência didática deve envolver: a) o diálogo com o projeto político pedagógico da escola e estar conectado a uma proposta curricular em que há desafios, de maneira que fomente nos estudantes a passagem de um estado apático para ator protagonista, b) a reflexão sobre a sua prática docente e c) orientações para desenvolver nos estudantes, posturas que os tornem responsáveis pelo seu processo de aprendizagem e sua atuação no seu projeto de vida. Todo esse procedimento, constitui um desafio para o docente, como também um processo de aprendizagem que aprimora sua prática de ensino.

Realizar e potencializar um plano de aula, ocorre quando o educador, ao trabalhar o objeto de conhecimento: gênero digital fanfic, tenha consciência de alguns fatores. Segundo, Jover-Faleiros (2013)²⁹, a saber:

“Quais as razões para selecionar o gênero fanfic?
Quais características o configuram?
Quais as funções específicas do gênero selecionado?
Quais objetivos de aprendizagem (específicos à área) o gênero selecionado propicia atingir junto a seu grupo de alunos?
Que saberes prévios e estratégias de leitura ativa o gênero selecionado mobiliza?”

Em outros termos, construir um plano de aula solicita relações interativas entre educador/estudante (vice-versa), a definição da finalidade do objeto de conhecimento nessa relação, e o papel do docente e do discente na organização dos recursos didáticos e no processo avaliativo. Neste procedimento, as tempestades de ideias e posturas, se fazem presentes na condução da produção e compartilhamento das histórias criadas pelos alunos, assim,

²⁹ JOVER-FALEIROS, Rita. **O conceito de gênero textual e seu uso em sala de aula.** Disponível em:< https://novaescola.org.br/conteudo/194/o-que-e-um-genero-textual?gclid=Cj0KCQjwo6D4BRDgARIsAA6uN18Kd15tcBVLcpcSO99ztR4ygCw05dH1_4D_e8rMm9UIKW8LcFZKMAEaAmBhEALw_wcB>. Acesso em 13 jun. 2020

registrando nessa prática pedagógica, não apenas a assinatura no seu texto, como também o aprimoramento das habilidades leitora e escritora, e conseqüentemente atitudes críticas diante do projeto de vida de cada estudante.

O processo de desenvolvimento da proposta da sequência didática/gênero digital *fanfiction* vem ratificar as tabelas que seguem:

Tabela 1 – Pessoas que influenciaram o gosto pela leitura: faixa etária

FAIXA ETÁRIA	TOTAL	FAIXA ETÁRIA								
		5 a 10	11 a 13	14 a 17	18 a 24	25 a 29	30 a 39	40 a 49	50 a 69	70 e mais
(%)										
Base: Amostra	5012	458	242	426	605	433	836	694	1073	246
Mãe ou responsável do sexo feminino	11	23	22	20	15	9	8	6	4	2
Algum professor ou professora	7	11	12	9	9	9	7	6	5	3
Pai ou responsável do sexo masculino	4	5	7	6	5	3	5	5	3	3
Algum outro parente	4	7	6	5	4	4	4	5	3	3
Outra pessoa	4	3	5	5	6	4	3	4	3	2
Marido, esposa ou companheiro(a)	1	0	0	0	0	1	2	2	1	0
Padre, pastor ou algum líder religioso	1	0	0	0	0	1	1	1	1	2
Não / Ninguém em especial	67	50	47	55	61	67	70	72	80	84

Fonte:

http://prolivro.org.br/home/images/2016/RetratosDaLeitura2016_LIVRO_EM_PDF_FINAL_CO_M_CAPA.pdf (acesso em: 23 jul. 2020).

Tabela 2 – Motivo para ler: por faixa etária

FAIXA ETÁRIA	TOTAL	FAIXA ETÁRIA								
		5 a 10	11 a 13	14 a 17	18 a 24	25 a 29	30 a 39	40 a 49	50 a 69	70 e mais
(%)										
Base: Está lendo algum livro atualmente	1.147	151	78	102	158	106	202	130	186	34
Por gosto ou interesse pessoal	47	45	45	47	55	43	46	43	48	37
Por motivo religioso	22	2	4	11	10	15	31	36	38	57
Por indicação da escola	10	24	29	21	11	12	1	3	2	0
Para se distrair	8	19	16	8	9	6	6	2	4	3
Por motivo profissional	7	1	0	6	9	17	12	9	5	0
Porque ganhou o livro	5	9	6	8	5	3	3	6	3	0

Fonte:

http://prolivro.org.br/home/images/2016/RetratosDaLeitura2016_LIVRO_EM_PDF_FINAL_CO_M_CAPA.pdf (acesso em: 23 jul. 2020).

Em ambas as tabelas, observa-se que o papel do professor e da escola, principalmente, na faixa etária de 11 a 13 anos, idade dos estudantes frequentando o 7º.ano, é primordial na formação, não apenas educacional, mas para cidadania, convivência social, cultura etc. para que o indivíduo possa aprimorar habilidades e competências para lidar com as dificuldades ao longo da trajetória da vida pessoal e profissional. Para tanto, adquirir o hábito da leitura é determinante, em um século, em que o domínio dos códigos/sinais/grafias, em muito contexto, é a preservação da vida.

Por meio da unidade escolar e comprometimento docente, o estudante aprende a estabelecer relações e compreender a forma de organização da sociedade e da cultura a qual está inserido. Este processo de médio a longo prazo, é viável desenvolvê-lo, através da execução de projetos e/ou proposta realizadas de forma colaborativa, pela comunidade escolar, corpo docente, equipe gestora e família. Assim, uma iniciativa, aqui registrada (monografia), partiu das professoras de língua portuguesa e da sala de leitura/Programa Nacional do Livro Didático, ambas ao verificar a falta de interesse dos estudantes pela leitura e escrita. Diante dessa constatação, elaborou-se a proposta de trabalhar no 3º bimestre, o objeto de conhecimento gênero textual narrativo/digital/*fanfiction* com estudantes do 7º.ano, no componente curricular língua portuguesa.

É nesse cenário de tal proposta será apresentada e desencadeada nos capítulos que seguem.

4.3 REVISITAR A PRÁTICA DOCENTE POR MEIO DO GÊNERO *FANFICTION*

O que há de novo? Tecnologia? Currículo? Educação a distância? Metodologias? Estes, juízos de valores perpassarão a proposta desse capítulo, cuja finalidade, é conduzir o docente a reflexão sobre a sua prática de ensino, e subsidiá-lo na elaboração de sua sequência didática, a ser aplicada com estudantes do 7º. ano do ensino fundamental, da disciplina Língua Portuguesa.

Um dos objetos de conhecimento a ser trabalhado, no 3º. bimestre, com estudantes do 7º. ano, são gêneros textuais. Estes, na área da linguística, apresentam um amplo debate. Diante dessa complexidade, contudo, sem

negligenciar o aporte científico, vamos nos atentar a um ponto dessa constelação da Linguística, a saber: o gênero digital *fanfiction*. Este, enquanto ferramenta pedagógica a ser explorado com estudantes do 7º. ano, pode se mostrar eficiente, quando executada com planejamento, trabalho em equipe e com objetivo determinado (motivar os estudantes à prática leitora e escritora).

Para realização da proposta gênero narrativo digital *fanfiction*, elencou-se algumas etapas, que compreende-se desenhar um planejamento eficaz, a saber: **a)** sondagem (mapeamento das posturas dos estudantes diante de textos verbais); **b)** o contato com a interface digital (manuseio dos artefatos tecnológicos, de forma que otimize a praticidade de seu uso no cotidiano. O domínio deles, torna o desempenho do trabalho fácil e ágil, como também agrega a portabilidade); **c)** prática pedagógica alinha a BNCC e ao Currículo Paulista (documentos que norteiam os processos de reflexão, planejamento e prática pedagógica nas unidades escolares. Suas diretrizes e orientações pautam as habilidades e competências, entre outros princípios, a serem desenvolvidas no desencadear da sequência didática); e **d)** rotas alternativas (por meio do gênero digital *fanfiction*, o interesse e “gostosura” da leitura, são despertadas no estudante).

Entende-se que o gênero *fanfiction*, é uma possibilidade de prática didática eficaz e prazerosa para docentes e discentes a qual, com o apoio da tecnologia digital, torna o processo de ensino aprendizagem lúdico e significativo, como também desenvolve no estudante as habilidades de linguagem em contato com o letramento digital, caracterizando ações cooperativas e interativas. Isto posto, seguem as etapas de planejamento para execução da sequência didática.

4.3.1 ETAPAS: SONDAGEM, INTERAÇÃO COM A INTERFACE DIGITAL E DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA FANFIC

Sondagem em sala de aula/7º. ano/língua portuguesa

Na sondagem (mapeamento das ações e comportamentos dos estudantes diante do processo de ensino aprendizagem do objeto de

conhecimento/gênero textual), registrou-se como eles aprendem e as reações cognitivas diante da produção de textos verbais e não verbais, e com linguagem mista ou híbridas. Observa-se que os estudantes, ao acessarem à *internet*, possuíam pouca familiaridade de navegação (janela para o mundo dos *sites*)³⁰, no que diz respeito a exploração da tecnologia digital como ferramenta de aprendizagem. Neste contexto, a pesquisa, a leitura e apreensão do assunto letramento, – “(...) *estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva as práticas sociais que usam a escrita (...)*”, segundo SOARES, (2001, p. 46), subsidia os docentes na manipulação dos artefatos digitais a se tornarem proativos, como também na descoberta de novas ferramentas digitais, assim, transcendendo o universo analógico e conseqüentemente subsidiando seus alunos na manipulação, com conhecimento de causa, dos recursos disponibilizados no ambiente digital/tela computador.

Segundo Teixeira (2019, p. 33)³¹, apud Dias e Novais (2009),

“[...] o computador, quando comparado ao livro ou ao caderno, apresenta uma variedade muito maior de tarefas a serem realizadas. [...] O computador, por outro lado, é um condensador de diversas ações, relacionadas não só à escrita. Nele se encontram não só as ações de ler e produzir textos (antes separadas entre livros e máquinas de escrever, caneta ou lápis), mas também escutar música, assistir filmes, conversar com amigos, jogar jogos e várias outras ações possíveis (DIAS; NOVAIS, 2009, p. 5-6).

Em outros termos, o computador viabiliza acesso a centenas de informações, potencializando no internauta processos cognitivos que conduzem as novas maneiras de ler e escrever na tela. Logo a necessidade de “dominá-lo”, ou seja, não basta teclar e/ou clicar, é preciso compreender o que está

³⁰ **Como navegar na internet.** Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/como-navegar-na-internet/>>. Acesso em: 23 jun. 2020.

³¹ TEIXEIRA, A. & GOMES, S. S. **Letramento digital no ensino médio: um estudo do gênero *fanfiction* nas aulas de Língua Portuguesa.** Debates em Educação | Maceió | Vol. 11, Nº. 24 | maio/ago. | 2019 | DOI: 10.28998/2175-6600.2019v11n24p331-348 334. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/7014>>. Acesso em: 13 jun. 2020.

processando e como é feito. Essa observação é pertinente, pois o denominado jovens/nativo digital, deve ser considerado com prudência.

O contato com a interface digital.

A *Internet* e os dispositivos e interfaces digitais produziram novas possibilidades de navegação em ambientes virtuais. Todavia, não basta ter acesso a *internet* e a um programa de navegador, se faz necessário desenvolver competências, entre elas, o letramento digital (“*habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital*”). Dudeney, Hockly e Pegrum³² (2016, p. 17). O domínio dessa ferramenta digital possibilita, potencializar a educação híbrida, a execução das competências socioemocionais, a participação ativa em salas invertidas, entre outras mudanças no processo de ler e redigir os códigos em suporte digital, dessa forma, inserindo o corpo docente e discente, a equipe gestora e a comunidade na cultura digital.

Essa ideia vai ao encontro do contexto educacional imposto pelo século XXI, que enfatiza novas tendências tais como: foco em resolução educativa, personalização de ensino, competências (adaptabilidade, empatia e abertura para o novo), protagonismo do estudante e inserção na cultura digital. Endossando essas tendências, Brasil e os Estados, elaborarão vários documentos (currículos, diretrizes, parâmetros educacionais etc.), entre eles, a BNCC³³. Esta, contempla, entre seus princípios, ampliar o letramento, cuja concepção vai além do processo de alfabetização e da leitura de textos escritos e imagéticos. É nesse âmbito que a proposta da sequência didática gênero digital *fanfiction* se pautou para transitar do analógico ao digital.

³² DUDENEY, Gavin. HOCKLY, Nicky. PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Trad. Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

³³ Base Nacional Comum Curricular é um documento que apresenta os direitos de aprendizagem de todos os alunos da educação básica, e tem por objetivo orientar a aprendizagem em todas as escolas brasileiras e promover oportunidades iguais para todos os estudantes.

Prática pedagógica alinhada a BNCC e ao Currículo Paulista.

Alinhar o processo de ensino aprendizagem do gênero *fanfiction* as habilidades do Currículo Paulista e da BNCC, têm a finalidade de desenvolver no estudante, estratégias de convivência, trabalho colaborativo, respeito a diversidade, leituras críticas em vários ambientes (físico e digital), resolução colaborativa de problemas, autonomia etc. conduzindo-os a solucionarem problemas, lidarem com os contrastes da vida e a inserirem no mercado de trabalho de forma a estarem se reinventando, de acordo com os desafios impostos pela sociedade do século XXI.

Neste âmbito, a BNCC veio para quebrar o ensino vertical e aprimorar o ensino em rede. Para isso, o documento que norteia as políticas educacionais, destaca, entre outras diretrizes, a competência nº5/cultura digital, que aborda, segundo BNCC³⁴,

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018).

Cabe lembrar que BNCC é um documento que traz o “**o que**” e o “**quando**” os objetivos de aprendizagem devem ser desenvolvidos. Ao docente cabe o processo de ensino-aprendizagem, que é: o “**como**” esses objetivos serão alcançados. Para alcançá-los, cada Estado construiu seu currículo, considerando as culturas regionais, para contemplar as dez competências da BNCC como também outras diretrizes. No que se refere ao Currículo Paulista, este está alinhando as inovações e princípios trazidos pela BNCC.

³⁴ Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>>. Acesso em 23 jul.2020

O Currículo Paulista em conformidade com a BNCC, enfatiza o papel das Tecnologias com o intuito de promover formas diferenciadas de ensinar, voltadas a um currículo ajustado as necessidades da sociedade do século XXI.

Ao abordar, na área de linguagens/língua Portuguesa, os novos letramentos, segundo o Currículo Paulista (2019, p. 107),³⁵

A aprendizagem e a educação contemporâneas devem compreender os novos letramentos em relação ao que se denomina “nova técnica” e “novo ethos”. Sobre “nova técnica”, [...] hoje, com computadores conectados à internet, alguém com conhecimentos básicos pode criar uma grande variedade de artefatos com um número finito de operações técnicas como “digitar, clicar, recortar, arrastar”. Dessa maneira, é possível criar, por exemplo, um texto multimodal e enviar para um grupo de pessoas, para uma comunidade ou rede, com quase nenhum custo. Desenvolvem-se, dessa forma, novas práticas de criação e de interpretação de textos, que deixam de implicar apenas texto verbal, mas que agregam imagens, em movimento ou estáticas, sons e várias outras possibilidades. (SÃO PAULO, 2019, p.107)

Em consonância com a BNCC, o Currículo Paulista destaca-se o trabalho com textos verbais e não verbais, voltados à formação do leitor e escritor. Esse trabalho pode ser desenvolvido com eficácia, por meio da exploração do gênero digital *fanfiction*. Hospedado em uma plataforma digital, o fanfiquero, que é um leitor e escritor, constrói suas histórias, que lhe permite integrar uma cadeia discursiva, cujos códigos de expressão e fabulação, o identifica em uma comunidade. Nesse processo, a formação desse leitor/escritor vai além do reconhecimento dos elementos estruturais do texto — enredo, narrador, personagem, tempo, espaço, no caso das narrativas. Dessa forma aprimorando a capacidade de relacionar diversas linguagens textuais (HQ, filmes, livros, revistas etc.), como também a percepção dos efeitos de sentidos decorrentes da intertextualidade temática e da polifonia (diferentes vozes nos textos).

³⁵ SÃO PAULO. **Currículo Paulista**. Disponível em: http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portais/84/docs/pdf/curriculo_paulista_26_07_2019.pdf. Acesso em 12 jun. 2020

Mão na massa/ Grandes aventuras/Rotas alternativas –

Despertar a curiosidade de aprender. Esta ação contemplará os tópicos, a saber:

- Metodologia Ativa – É a aprendizagem significativa baseada em resoluções problemas, problematização das ações do cotidiano, proposição de soluções, responsabilidade e participação. Estas, se realizam por meio de um processo de ação-reflexão-ação e avaliação formativa, ambas permitem a identificação do que os estudantes sabem, e não sabem e oportuniza novas situações de ensino aprendizagem. Atenta-se que há vários tipos de metodologia ativa, neste texto, endossa-se o ensino híbrido e aprendizagem baseada em projeto.
- Sujeito da pesquisa – Estudantes/fanfiqueiros.
- Tipo de pesquisa qualitativa/exploratória/bibliográfica – Levantamento dos *sites* hospedeiros de *fanfiction*.
- Coletas de dados (tabela/letramento e figuras/personagens mais acessados).
- Análise dos resultados – Buscar compreender a relação entre *fanfiction*, leitura e produção de textos de ficção.

Com a sofisticação da internet, o gênero digital *fanfiction* contribuiu para a divulgação de livros, séries ou sagas, utilizando, ora os mesmos personagens, ora criando outros, de acordo com as mudanças no enredo, nos cenários e da narrativa em elaboração.

Os *sites* que hospedam o gênero digital *fanfiction* (narrativa ficcional escrita e compartilhada por fãs, a partir de obras originais, como: mangá, HQ, livros, filmes, games, bandas série de TV, entre outras publicações favoritas), viabilizam aos fanfriqueiros, a criação e a continuidade da narrativa, dessa forma, expandindo-a, mudando-a, criando outros personagens, cenários, entre outras configurações que reescreve a história original, enfatizando, assim, o aspecto divertido, empatia e as releituras possíveis.

Assim, inicia-se o procedimento “mão na massa”:

I. Pesquisa dos sites hospedeiros de fanfiction

Realizou-se o levantamento dos sites que hospedam fanfics. Observou-se que há vários internacionais, nacionais, interativos ou não, alguns muitos

acessados e famosos, outros nem tanto. Inicialmente selecionou-se os mais conhecidos, (os que seguem), após optou-se pelo *spirit fanfics*.

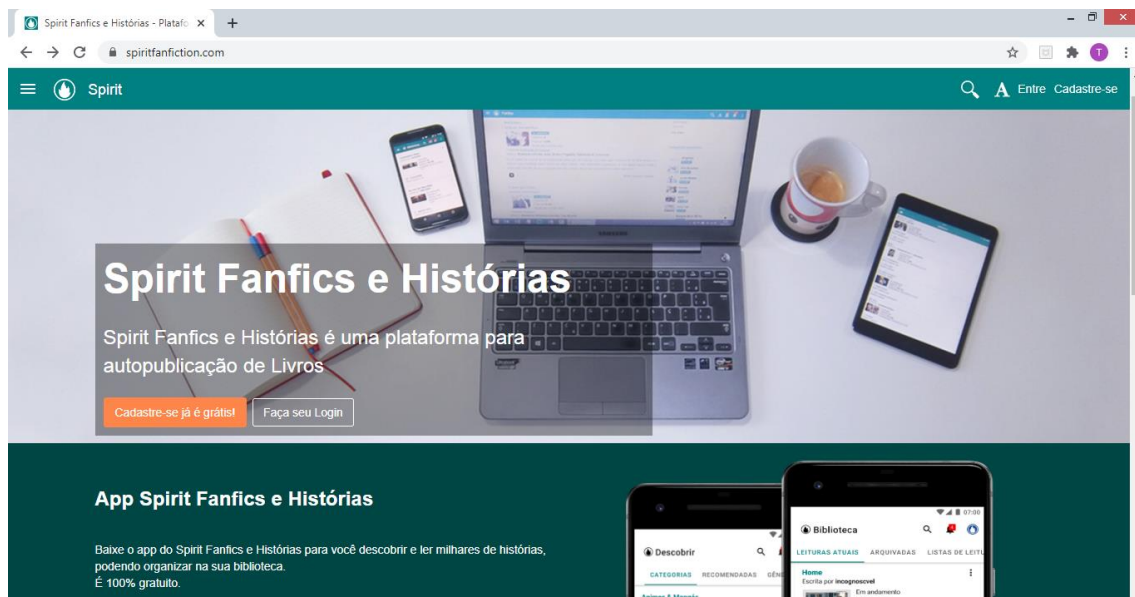
- Fanfic Net – <https://www.fanfiction.net/>
- Nyah! Fanfiction - <https://fanfiction.com.br/>
- Wattpad – <https://www.wattpad.com/>
- Fanfics Brasil – <https://fanfics.com.br/>
- Spirit Fanfics – <https://www.spiritfanfiction.com/>

II. Seleção da plataforma

- *Spirit* é uma plataforma de autopublicação de textos, em formato de *fanfiction* ou histórias originais, possibilitando aos fãs editoriar suas narrativas e publicá-las em vários dispositivos digitais.
- É constantemente atualizada, não apenas pelos usuários (no compartilhamento de suas narrativas, comentários e sugestões).
- No âmbito operacional, novos padrões de tecnologias estão sendo adaptados, objetivando melhorar a estrutura do *site*, e conseqüentemente, garantir que os fanfiqueros naveguem em um ambiente virtual seguro.
- Âmbito social, o site:

As *fanfics* são um fenômeno sociocultural disseminado pelas redes sociais e *sites*, e estimulam o desenvolvimento e amadurecimento da expressão escrita e da leitura, por meio da produção de conteúdo narrativo baseado em temas da cultura pop. Sua relevância é confirmada pelo crescimento da publicação de trabalhos acadêmicos abordando a importância das *fanfictions* para a cultura e produção literária. [...] com um alcance de público nacional e em países de língua portuguesa, como Portugal e Angola. [...] Com o lançamento do aplicativo *Spirit* para dispositivos móveis, a rede foi ampliada de maneira expressiva, facilitando a portabilidade da utilização das mesmas ferramentas disponibilizadas pelo *site*. (<<https://www.spiritfanfiction.com/sobre>>. Acesso em 12 jul. 2020.)

Figura 1 – Página de abertura da plataforma Spirit.

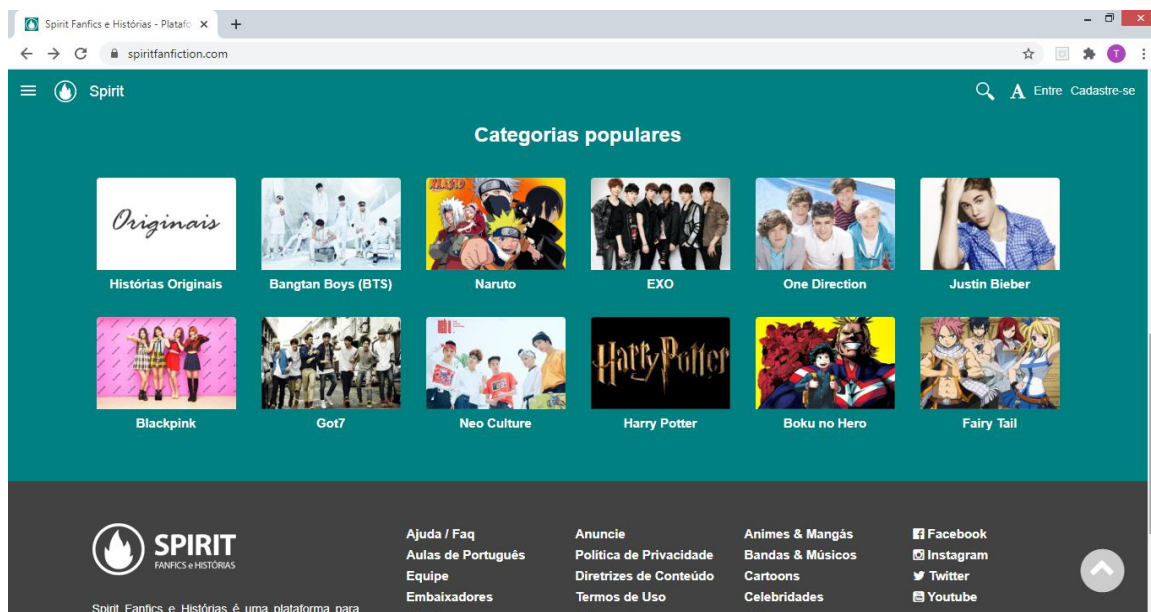


Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/> (acesso em: 20 jul. 2020)

III. O site organiza-se em várias categorias

A figura 2, apresenta imagens, que remetem a ideia ou tema central da história. Esta, é acompanhada por uma sinopse, possibilitando ao fã queira ler e dar continuidade a ela.

Figura 2 – Página que apresenta categorias populares



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/categorias> (acesso em: 20 jul. 2020).

Figura 3 – Página que destaca o gênero fantasia.



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/generos/fantasia> (acesso em: 20 jul. 2020).

O site apresenta vários gêneros, selecionou-se o fantasia, por dialogar com o gênero fábula (vide apêndice II), proposto na sequência didática (vide apêndice I)

Figura 4 – Página que apresenta aulas de português/gramática



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/aulas> (acesso em: 20 jul. 2020).

Para subsidiar o fanfiquero na redação de suas histórias (fig. 4), o site disponibiliza aulas de português, estas, com sinopses do assunto selecionado.

IV – Crossover

Há vários tipos de *fanfiction*, que se faz presente de acordo com o conteúdo da trama. Dentro de nossa proposta, referente a prática de ensino para alunos do 7º ano/língua portuguesa, selecionamos o **Crossover**. Segundo o dicionário popular de *fanfic*³⁶,

No *crossover*, os personagens de uma história se misturam com outra. Pode acontecer com um personagem existindo ou sendo transportado para um outro mundo que já existe, ou personagens de diferentes histórias interagindo. Embora o gênero *crossover* seja extremamente popular entre os escritores de *fanfics*, às vezes os próprios trabalhos originais realizam isso, como em “Os vingadores - Guerra Infinita”, que uniu diversos personagens do universo Marvel em um único filme.

Segundo o Dicionário Básico de HQs³⁷, **crossover**, “é formado por pelo menos duas revistas que se juntam para contar uma história compartilhada. A trama reveza entre as HQs envolvidas. O mínimo de edições necessárias para configurá-lo são duas, e não há máximo”.

Exemplos de crossovers:

Figura 5 – Exemplo de crossovers: Novíssimos X-Men/Guardiões da Galáxia: O Julgamento de Jean Grey/Vingadores/Campeões: Mundos Colidem/Gwen-Aranha/Teia de Seda/Mulher-Aranha: Mulheres-Aranha.



³⁶ STEIN, T. Dicionário Popular *Fanfic ou Fafiction*. Disponível em: < <https://www.dicionariopopular.com/fanfic/>>. Acesso em: 2 jun. 2020.

³⁷ Dicionário Básico para leitores de HQs. Disponível em: , <http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>>. Acesso em: 13 jul. 2020.

V – Coleta de dados (tabelas e figuras)

a) Sondagem (mapeamento/letramento)

Tabela 3 – Letramento – Gênero Fanfic/7º. ano/Língua Portuguesa³⁸

Desconhecimento do gênero digital <i>fanfiction</i>	%
Sim	25%
Não	75%
Participação em qualquer tipo de redes sociais	
Sim	91%
Não	09%
Preferência em escrever e ler em plataformas digitais	
Sim	79%
Não	21%

Fonte: Tabela elaborada pela autora

A tabela 3 registra algumas variáveis que permitiram mapear o conhecimento a priori do estudante, e a partir dessa ação, orientar o processo de ensino aprendizagem do gênero *fanfiction*.

A variável desconhecimento do gênero digital *fanfiction* assinala que 75% dos alunos não tinham ciência dessa ferramenta digital.

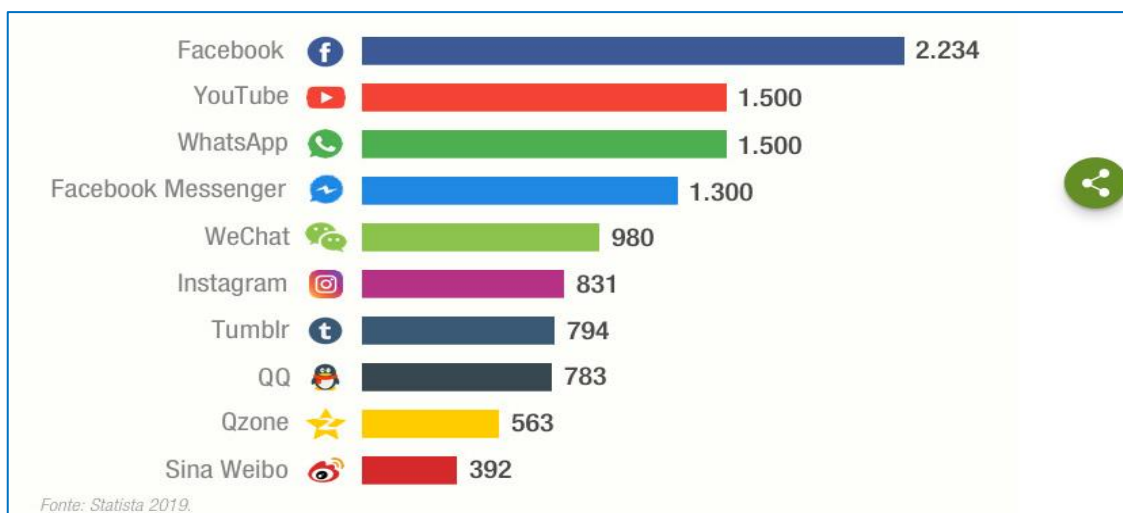
Quanto aos 25% dos estudantes, já experimentaram, porém não deram prosseguimento a narrativa, alegando que em determinado momento, sentiam-se cansados e não apresentavam mais ideias para dar continuidade a história.

O acesso as redes sociais (como evidência a figura 6), mostra um percentual significativo, com 91%. Nesses aplicativos, são postados: *emoticons*, fotos, narrativas, imagens, vídeos, *gifs* etc. a serem compartilhados pela *web*. Tais acesso se mostraram úteis, enquanto um meio de produção e divulgação de textos verbais e não verbais. Já 09%, corresponde a não acesso as redes sociais, segundo os estudantes, por falta de crédito no celular.

³⁸ Tabela 3 -Baseada no artigo - TEXEIRA, Andreia e GOMES, Suzana S. **Letramento digital no ensino médio: um estudo do gênero *fanfiction* nas aulas de língua portuguesa.** Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/7014/pdf#>> Acesso em: 23 jun. 2020.

A última variável registra 79%, pela preferência em usar o ambiente digital, ao invés do caderno ou livro físico.

Figura 6 – As redes sociais mais consumidas em todo mundo.



Fonte: As redes sociais mais consumidas em todo mundo (dados em milhões de usuários)³⁹

Observa-se que as redes sociais (espaços virtuais de relacionamento entre pessoas e empresas) mais acessadas no mundo, ocupam um lugar imprescindível em nosso cotidiano. Há vários tipos de redes sociais, cada uma com públicos específicos e objetivos diferentes. Entre eles, estabelecer contatos pessoais, como relação de amizade, grupo de trabalho escolar, compartilhar e buscar informações sobre temas variados etc. Diante de muitas possibilidades de relacionamentos que as redes sociais ofertam, uma delas, é a escrita e compartilhamento de narrativas, e após, transposta para plataformas que hospedam *fanfictions*. Assim, configurando, a transposição a esse espaço de textos escritos, visuais ou verbo-visuais, muitas vezes com fins críticos e/ou humorísticos, para a plataforma/gênero *fanfiction*.

³⁹ **As redes sociais mais consumidas em todo mundo (dados em milhões de usuários- 2019)**. Disponível em: <<https://www.iberdrola.com/compromisso-social/como-redes-sociais-afetam-jovens>>. Acesso em 21 jul. 2020.

Por fim, as variáveis que contemplam a tabela 3, ofertou *feedback* para direcionar as atividades com o gênero digital *fanfiction*.

b) De volta ao presente/Sala de Leitura/Viagens fantásticas.

A sala de leitura da unidade escolar não é um apêndice da biblioteca, mas sim um espaço pedagógico destinado a leitura, representação teatral, leituras de poesias e poemas, diálogo, debate, orientações para pesquisas, compartilhar livros e narrativas, criar personagens, ou seja, é um lugar lúdico e democrático. Essas ações de vida são promovidas pelos estudantes, com orientação da professora, (esta, geralmente com formação acadêmica na área de ciências humanas e/ou linguagens e suas tecnologias).

O Programa sala de leitura⁴⁰ com o apoio do Programa Nacional do Livro e Material Didático (PNLD)⁴¹ possibilitou a instalação de um ambiente, com a finalidade de desenvolver um trabalho interdisciplinar que apoie o currículo escolar e incentive a leitura como fonte de conhecimento, informação e entretenimento, contribuindo para a formação de leitores críticos, criativos e autônomos.

Cabe observar, que entre as políticas públicas desempenhadas pelo Ministério da Educação, está o PNLD. Este, é destinado a avaliar e a disponibilizar obras didáticas, pedagógicas e literárias, entre outros materiais de apoio à prática educativa, de forma sistemática, regular e gratuita, às unidades escolares públicas. Esta ação amplia ou renova o acervo das bibliotecas escolares, por meio de novas publicações e/ou vários exemplares do mesmo livro.

⁴⁰ O **Programa Sala de Leitura** foi criado pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo por meio da Resolução SE – 15, de 18/02/2009 que “dispõe sobre a criação e organização de Salas de Leitura nas escolas da rede estadual de ensino”. Desde sua implantação, vem ocupando um espaço significativo no cotidiano escolar, oferecendo aos estudantes da Educação Básica a oportunidade de acesso a livros, revistas, dicionários, outros recursos complementares.

⁴¹ BRASIL. Programa Nacional do Livro e do Material Didático. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12391:pnld&catid=318:pnld&Itemid=668>. Acesso em: 25 jul. 2020.

Tabela 4 – Programa Nacional do Livro Didático (PNLD/2019)

Etapa Ensino	Escolas Beneficiadas	Alunos Beneficiados	Total de Exemplares	Valor de Aquisição
Educação Infantil	74.409	5.448.222	646.795	R\$ 9.826.136,60
Anos Iniciais do Ensino Fundamental	92.467	12.189.389	80.092.370	R\$ 615.852.107,23
Anos Finais do Ensino Fundamental	48.529	10.578.243	24.523.891	R\$ 224.516.830,94
Ensino Médio	20.229	6.962.045	20.835.977	R\$ 251.830.577,40
Total Geral	147.857	35.177.899	126.099.033	R\$ 1.102.025.652,17

Fonte: PROGRAMAS DO LIVRO – Dados Estatísticos – Direcionado à aquisição e à distribuição de livros aos alunos da educação infantil, dos anos iniciais e finais do ensino fundamental e do ensino médio (2019). <<https://www.fnde.gov.br/index.php/programas/programas-do-livro/pnld/dados-estatisticos>>. Acesso em 23 jul. 2020.

A tabela 4, mostrar, entre outras variáveis, a quantidade de exemplares para cada ciclo da educação básica, porém, não discrimina os gêneros literários/obras (fábulas, HQs, contos, crônicas, romances, ficção científica, dicionários etc.), que compõem o acervo ofertado a unidade escolar.

Observa-se que a catalogação dos livros (título, autor(es), tradutor(es), número da edição, editor, local, data de publicação, número de páginas e ISBN da obra, gênero e faixa etária), geralmente, é efetuada pela professora da sala

de leitura, com a colaboração de alguns docentes. Neste trabalho participativo, verificou-se que o acervo escolar foi enriquecido com publicações, a saber: Literatura Brasileira em HQs (sítio do pica-pau amarelo, turma da Mônica, o menino maluquinho, Dom Casmurro, O Cortiço, Memórias de um Sargento de Milícias, Grande Sertões Veredas, Os Sertões, Triste fim de Policarpo Quaresma, Memórias Póstumas de Brás Cubas etc.) e Internacional (crônicas de Nárnia, Alice no País da Maravilha, Harry Potter, Diário de um banana, O Diário de Anne Frank, O Gigante de meias vermelhas, A volta ao mundo em 80 dias, Coleção/Júlio Verne, Box/Saga Crepúsculo/Lua Nova/Eclipse/Amanhecer etc.), entre outras obras. Assim, disponibilizando em lotes/caixas/livros um total de 126.099.033 exemplares para às escolas públicas.

Com destaque para anos finais do ensino fundamental, com um total de 24.523.891 exemplares, a terceira modalidade básica de ensino, atrás da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, apresenta um número de exemplares maior do que o ensino médio (20.835.977). Esse fato se dá, partindo do pressuposto que os estudantes do ensino médio já leram ou folhearam, ao longo da sua trajetória escolar, uma parte do acervo distribuído nas escolas públicas pelo PNLD, e bem como estão com foco no ENEM, e ingresso na Faculdade, assim, elegendo como prioridade, o estudo dos objetos de conhecimento tratados nas disciplinas constantes na grade curricular do ensino médio.

Os anos finais do ensino fundamental contemplam, entre outros, o 6º e o 9º. Segundo alguns especialistas da educação, são anos difíceis e complicados para o estudante, pois correspondem a uma etapa de passagem de sua vida. Nesta, o corpo, as responsabilidades e necessidades, desenham outras configurações sociais. A passagem do 5º para o 6º ano, cuja faixa etária, oscila entre de 10 ou 11 anos, idade que marcam a entrada na pré-adolescência, e do 9º. Ano para a 1ª. série do ensino médio, a faixa etária no ensino regular, oscila entre 14 a 15 ano, idade que assinala a entrada na adolescência. Nesta, o estudante está em processo de construir sua identidade, autoafirmar-se, autoestima, fazer escolhas bem sucedidas, ser protagonista de algo, entre outras mudanças, de ordem física, psicológica e social. Esse cenário, que quase todo

ser humano transita, há vários fatores bons, porém, não fáceis de atuar, entre eles, o estado de desassossego emocional, que nos conduz a buscar soluções possíveis, entre elas, a Leitura e Escrita.

Na modernidade, é quase impossível viver sem essas habilidades, pois no modo de produção Capitalista e com a instalação da 4ª Revolução Tecnológica, dominar a leitura, ser criativo e protagonista de suas ações, é uma postura, em muitos momentos, de sobrevivência. Assim, a faixa etária compreendida entre 12/13 anos /7º.ano, mostra-se bastante propícia a direcionar, e orientar a descoberta de livros, principalmente de aventuras e HQs, bem como o incentivo à leitura infanto-juvenil e conseqüentemente os clássicos. Diante desse cenário, a interpretação os dados mostrados na tabela 02, dialoga com a realidade social/faixa etária (12/13 anos) dos estudantes dos anos finais, em comparação com as necessidades dos alunos do ensino médio, que estão prestes a concluir os ciclos da educação básica, e ingressarem na faculdade ou no mercado de trabalho.

Os parágrafos do item VI, a sala de leitura foi um dos espaços pedagógicos onde tudo foi planejado e desenhado.

c) Personagens mais acessadas na *internet*:

Muitos jovens sonham em possuir as características e habilidades de heróis e vilões. Assim, imaginar ser um deles, é um exercício de criatividade, e quando dá certo, por exemplo, por meio dos *fanfics*, o resultado empolga os fanfiqueros. Esta postura, foi fomentada por personagens que estavam no auge, presentes no universo cinematográfico, nas camisetas, nos kits lanches, nos brinquedos, nos materiais escolares, nos brindes, entre outros suportes de divulgações. Este fato, também acabou por direcionar a seleção das personagens, que seguem.

Figura 7 – Arqueiro verde



Fonte:

Arqueiro verde - <https://br.pinterest.com/pin/761319511991230516/>Fonte: Homem aranha - https://cinemacao.files.wordpress.com/2012/06/homem_aranha-6077.jpg

Figura 8 – Homem aranha



Figura 9 – Mulher Gato



Figura 10 - Batman

Fonte: Mulher Gato – <https://multiversodaarte.com.br/marvel-e-dc-herois-do-desenho/>Fonte: Batman <https://www.pinterest.co.uk/pin/772859986027007605/>

Figura 11 – LOKI



Figura 12 – THOR



Fonte: Loki – <https://br.pinterest.com/pin/635148353680151746/>

Fonte: Thor – <https://br.pinterest.com/pin/26951297743357115/>

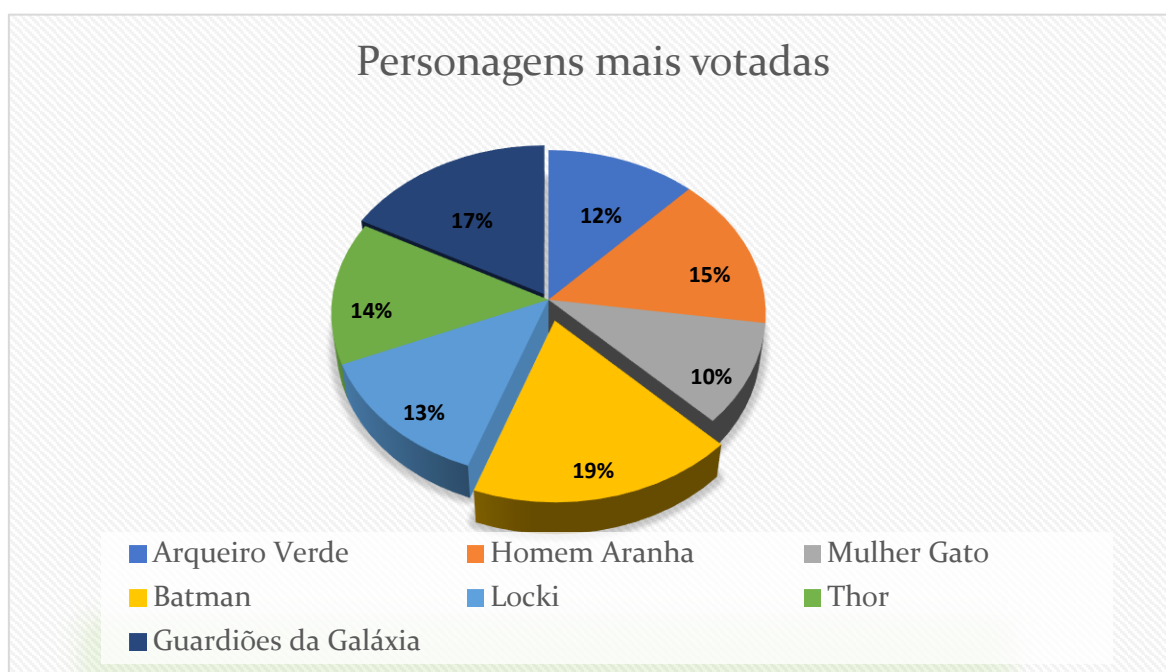
Figura 13 – Guardiões da Galáxia



Fonte: Guardiões da Galáxia – <https://www.pinterest.co.uk/pin/431430839299569954/>

As aulas que se seguiram na Sala de leitura, em alguns momentos, foram muito tumultuadas, porém divertidas e criativas. Os estudantes, em debate, conversas e disputas para eleger as personagens dos HQs do Marvel Comics e Guardiões da Galáxia, que mais admiravam. Assim, diante da “batalha” das personagens mais fortes, inteligentes, poderosas, vilãs, entre outros adjetivos, propôs-se uma votação. Elencou-se alguns e a votação teve início, com os prós e os contras, cujo resultado, está representado na figura 14.

Figura 14 – Personagens mais votadas pelos estudantes.



Fonte: Figura elaborada pela autora.

Tais personagens sobressaíram, na votação, devido a três movimentos, a saber:

i) A exibição nos cinemas e na Netflix dos Vingadores⁴² I, II e III/Studio Marvel Comics, como também a Liga da Justiça.

⁴² **Vingadores** – Grupo de super-heróis de HQ publicados no EUA pela editora Marvel Comics. O grupo também aparece em adaptações da Marvel para o cinema, jogos eletrônicos etc. Os heróis mais conhecidos: Capitão América, Thor, Homem de ferro, Homem-formiga, Vespa e Hulk. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vingadores>>. Acesso em 28 set. 2020.

Bastante presente, durante a votação, estava a Liga da Justiça⁴³, com Batman (cavaleiro das trevas, e sua batcaverna em estilo dark e sombrio), que ocupou o primeiro lugar.

Os guardiões da galáxia I e II, a personagem Groot (a árvore humanoide), foi a mais votada pelas meninas. Já Rocky (o guaxinim geneticamente modificado) admirado pelos meninos.

Segundo os estudantes, os filmes apresentam ação, guerra intergaláxia, ficção científica, viagens no espaço, efeitos especiais etc. Todos esses recursos presentes nos HQs, são mais intensos no cinema, isso fez com que as películas estivessem presentes na votação.

ii) Em São Paulo, o Memorial da América Latina apresentou uma mostra: Batman 80 anos. A exposição abrangeu o período de setembro/2019 a fevereiro/2020. Para estudantes da rede pública, o ingresso, teve um valor simbólico. Assim, muitos tiveram oportunidade de conhecer a batcaverna, o batmóvel, e vários dos arqui-inimigos de Batman, entre eles, o Coringa, e a Mulher Gato. Durante a votação das personagens, o Coringa disputou páreo a páreo com a Mulher Gato, que acabou sendo eleita com dois votos a seu favor.

iii) A sala de leitura recebeu alguns volumes da publicação: Marvel – Edição de 10º. aniversário. De capa dura, HQs coloridos e com prefácio de Stan Lee. As retiradas dos exemplares pelos estudantes, sobressaíram em relação as publicações de Mafalda, Mauricio de Souza, Ziraldo, Calvin & Haroldo, Monteiro Lobato etc.

Observa-se que outros personagens não foram excluídos da elaboração dos *fanfics*, porém os apresentados na figura 14, foram os mais presentes nas narrativas criadas pelos estudantes.

⁴³ As personagens da **Liga da Justiça** é uma equipe de super-heróis criados pela editora estadunidense DC Comics, inspirada na Sociedade da Justiça, outra equipe de super-heróis, mas essa criada nos anos 40. Entre seus membros, destacam-se: Superman, Batman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, Flash e também conhecidos como os "Cinco Magníficos". Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_membros_da_Liga_da_Justi%C3%A7a>. Acesso em: 18 set. 2020.

VI – Construção da história e compartilhamento (estudantes da 7º.ano/Língua Portuguesa) – Variáveis observadas ao longo da construção do gênero *fanfiction*.

Tabela 5 – Ações desenvolvidas ao longo da atividade⁴⁴

Ações desenvolvidas ao longo da Atividade	%
Prática de leitura e escrita/interação leitor/autor e texto	29
Plataforma <i>fanfiction</i> /aprendizagem da língua portuguesa/norma-padrão	13
Personagem/principal: desencadeia toda ação narrada	21
Processo Narrativo – Início, meio e “fim”	17
Intrigas narrativas – Sustentam o fato narrado	20

Fonte: Tabela elaborada pela autora

Ao longo da construção e desenvolvimento do gênero *fanfiction*, elegeu-se algumas variáveis com o intuito de acompanhar e analisar o desempenho dos estudantes na atividade. Registrou-se que na prática de leitura e escrita/interação leitor/autor e texto, com 29% foi bastante significativa, posto que, o 7º ano, o qual a proposta desse trabalho foi aplicada, estavam quase todos desmotivados para qualquer tipo de leitura.

⁴⁴ Tabela 5 – Baseada no artigo – TEXEIRA, Andreia e GOMES, Suzana S. **Letramento digital no ensino médio: um estudo do gênero *fanfiction* nas aulas de língua portuguesa.** Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/7014/pdf#>> Acesso em: 23 jun. 2020.

No que diz respeito a variável aprendizagem da língua portuguesa norma-padrão, com 13% de acesso ao *site* <https://www.spiritfanfiction.com/aulas> (gramática/dicionário para fanfiqueros), foi surpreendente, dado que na sala de aula há alguns dicionários da língua portuguesa e raramente são consultados, a não ser, quando solicitado pela professora. O valor 13%, mostra um valor expressivo de interesse em redigir as narrativas/fanfic de forma correta, com o mínimo de equívocos na escrita em língua portuguesa. Essa ação demonstra respeito, não apenas na redação de seu próprio texto, como também para com os leitores de sua produção. Fato esse, que despertou o interesse pela leitura de forma mais atenta e criteriosa.

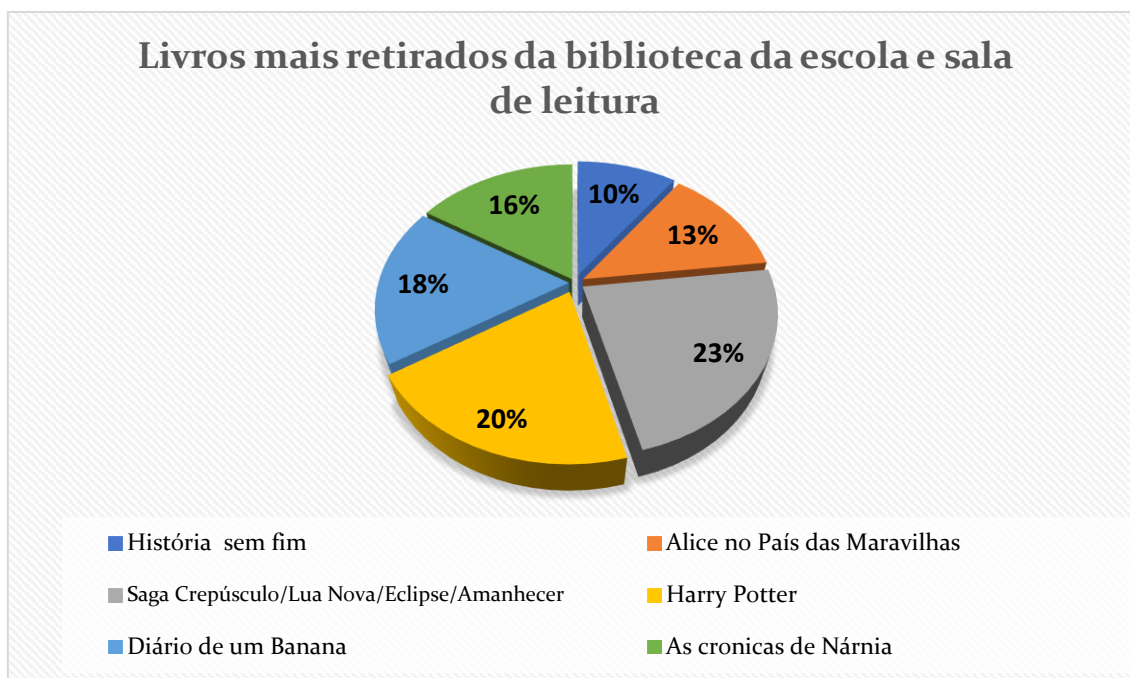
A variável, personagens principais, com 21%, assinala que tantos os heróis quanto os vilões, geralmente são os mesmos ao longo da construção da narrativa, porém houve momentos, quando o vilão estava em apuros, outros vilões surgiram para ajudá-lo e compactuar com o delito. Essa postura dos estudantes, registra criatividade e soluções de problemas, diante de situações, cuja narrativa/fanfic precisa continuar.

Quanto a variável, processo narrativo (início, meio e “fim”), com 17%, registra que houve simetria na elaboração da narrativa, ou seja, mesmo as personagens viajando no tempo, ou se deslocando para um mundo paralelo, outras galáxias, houve coesão e coerência, ou seja, um plano de raciocínio lógico, que situava o leitor de forma inteligível, e o conduzindo a ler as próximas publicações/*fanfiction*.

A última variável da tabela 5, intrigas narrativas/sustentam o fato narrado, com registro de 20%, vai ao encontro da variável processo narrativo (17%). Ambas se fazem necessárias para dar continuidade as histórias/*fanfiction*. Logo, investimentos nessas variáveis (ações), ocorreram de forma mais assídua.

Os estudantes, já conhecendo vários personagens Marvel, Turma da Mônica e Ziraldo, partiram desses saberes, e incrementaram suas histórias. Essa observação, vai ao encontro a metodologia ativa, já mencionada, ou seja, os saberes dos estudantes trazidos para a sala de aula, quando resgatado, é um estimulador para o processo de ensino aprendizagem.

Figura 15 – Livros mais retirados da biblioteca da escola e sala de leitura



Fonte: Figura elaborada pela autora

Com o incentivo, a orientação e a mediação da professora responsável pela da sala de leitura, que contribuiu para a elaboração e o desenvolvimento da sequência didática/gênero *fanfic*/7º ano/Língua Portuguesa, às visitas, o acesso e as retiradas de livros da Sala de Leitura (a qual o estudante não é obrigado a frequentar, e cujo uso, é um trabalho e investimento de médio a longo prazo realizado pelo corpo docente), e da biblioteca escolar, ampliou de 17% para 58%. Esse fato, foi importante, pois despertou o interesse de ler HQs, entre os estudantes de outros anos, uma vez que o “telefone sem fio” e o *whatsApp* foram os principais meios de divulgação, do desenvolvimento, construção e publicação de *fanfic*, naquele bimestre.

Livros mais retirados da biblioteca da escola e sala de leitura.

Alice no País das Maravilhas (Lewis Carrol)

Harry Porter (J.K. Rowling)

Saga Crepúsculo/Lua Nova/Eclipse/Amanhecer (Stephenie Meyer)

História sem Fim (Michael Ende)

As crônicas de Nárnia (Clive Staples Lewis) e Diário de um banana (Jeff Kinney).

Figura 16 – Alice no país das maravilhas



Figura 17 – Lagarta azul



Fonte: Alice no país das maravilhas – [https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_\(filme_de_2010\)](https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_(filme_de_2010))

Fonte: Lagarta azul – https://pt.wikipedia.org/wiki/Lagarta_azul

Figura 18 – Harry Potter com os vingadores, guardiões da galáxia, pantera negra e capitã marvel.



Fonte: <https://entrelentos.com/harry-potter-a-influencia-dos-filmes-na-marvel/>

Figura 19 – Saga: Crepúsculo/
Lua Nova/Eclipse/
Amanhecer (Stephenie Meyer)



Figura 20 – História sem Fim (M.Ende)



Fonte: História sem fim (livro e filme) – <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27570/>

Fonte: Box/Publicações/Saga – [https://id.wikipedia.org/wiki/Twilight_\(seri_novel\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Twilight_(seri_novel))

Figura 21 – As crônicas de Nárnia (Clive Staples Lewis)



Fonte: <https://www.impactnoticias.com.br/2019/12/23/as-chronicas-de-narnia/>

Figura 22 – Publicações – Diário de um banana (Jeff Kinney)



Fonte: Publicações avulsas. <https://www.clasf.com.br/cole%C3%A7%C3%A3o-di%C3%A1rio-de-um-banana-em-s%C3%A3o-paulo-12183418/>

Fonte: Box/Diário de um banana. <https://www.amazon.com.br/Box-Di%C3%A1rio-Banana-10-Volumes/dp/B06Y44T6FX>

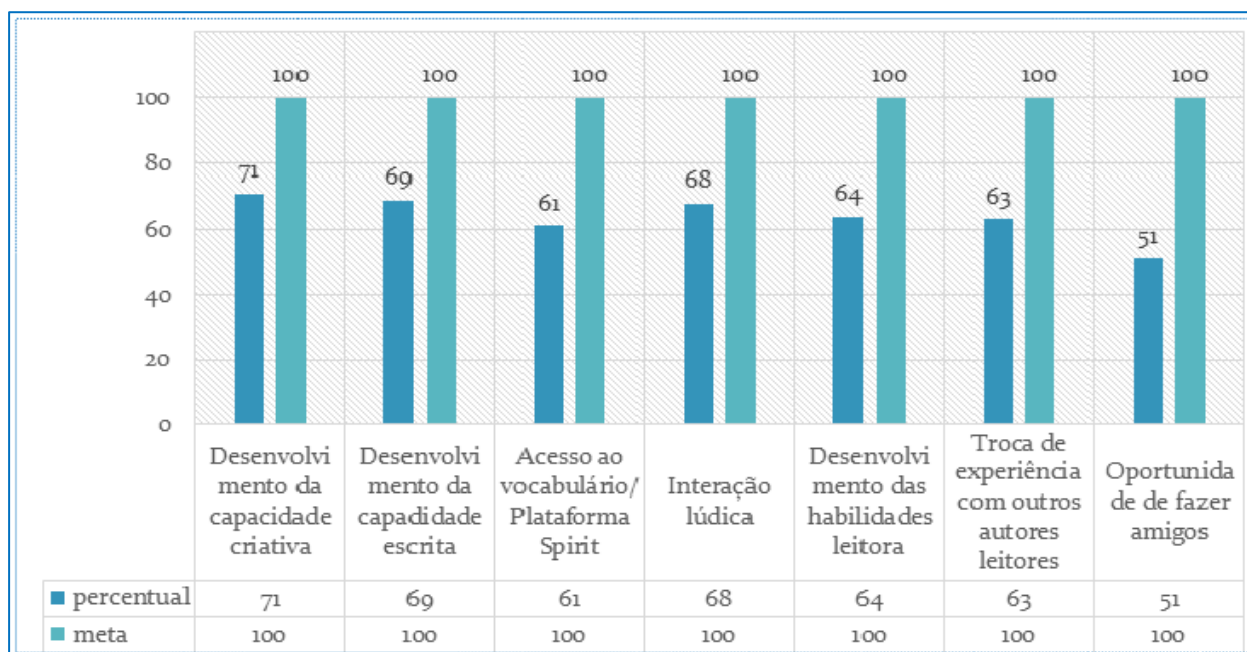
A figura 15, os livros da série Harry Potter, com 20% de retirada, não superando a Saga Crepúsculo/Lua Nova/Eclipse/Amanhecer 23%. Esta escolha segundo alguns estudantes, os livros produziram cinco filmes do gênero fantasia e romance, e a atriz Kristen Stewart, além de ser bonita é bastante empoderada. Já as publicações de Harry Potter produziram oito filmes de fantasias, onde a magia solucionava quase tudo, enquanto que na saga de Stephenie Meyer, muitas vezes era a inteligência e a astúcia das personagens, que apresentavam soluções possíveis na trama.

Quanto ao Diário de um banana, com 18% de retirada, ocorreu devido a uma situação peculiar. Em uma das avaliações, no primeiro bimestre, da disciplina língua portuguesa, uma das questões constava um fragmento de texto retirado do livro Diário de um banana, o qual o estudante deveria realizar interpretação e sublinhar os conectivos textuais. Muitos gostaram da questão, outros nem tanto. Esse contato com a obra despertou a curiosidade de uma das estudantes, que levou a personagem Greg Heffley, a fazer parte da votação (vide figura 14). Inconformada com a exclusão da personagem, fez muita propaganda de como as histórias dos livros, são semelhantes com as deles. Esse discurso, foi reforçado pela professora, que acabou convencendo o 7º ano a lerem alguns dos livros da série, que caiu no gosto dos estudantes.

A Sala de leitura recebeu do PNLD, entre outras publicações, Alice no País das Maravilhas, Crônicas de Narnia e História sem fim, porém, estas, em novas edições. Com capa dura, ilustrações colorias que ocupam paginas inteiras das obras e encadernação de excelente qualidade, acabaram por despertar a curiosidade dos estudantes, pelo meno, para serem folheadas.

As três obras ganharam versão cinematográficas. Esse fato, aliado a beleza das publicações, formaram uma dupla perfeita para que a professora da sala de leitura convence os estudantes do 7º ano a retirá-las. Logo, suas posições na figura 15 são significativas, aos compará-las com o acervo da sala de leitura, o qual muitos livros foram indicados pelas docentes de língua portuguesa, de maneira incisiva, por meio de um discurso indireto, subliminar, remetendo a obrigatoriedade de se ler, logo, as retiradas de exemplares, nem sempre ocorreram.

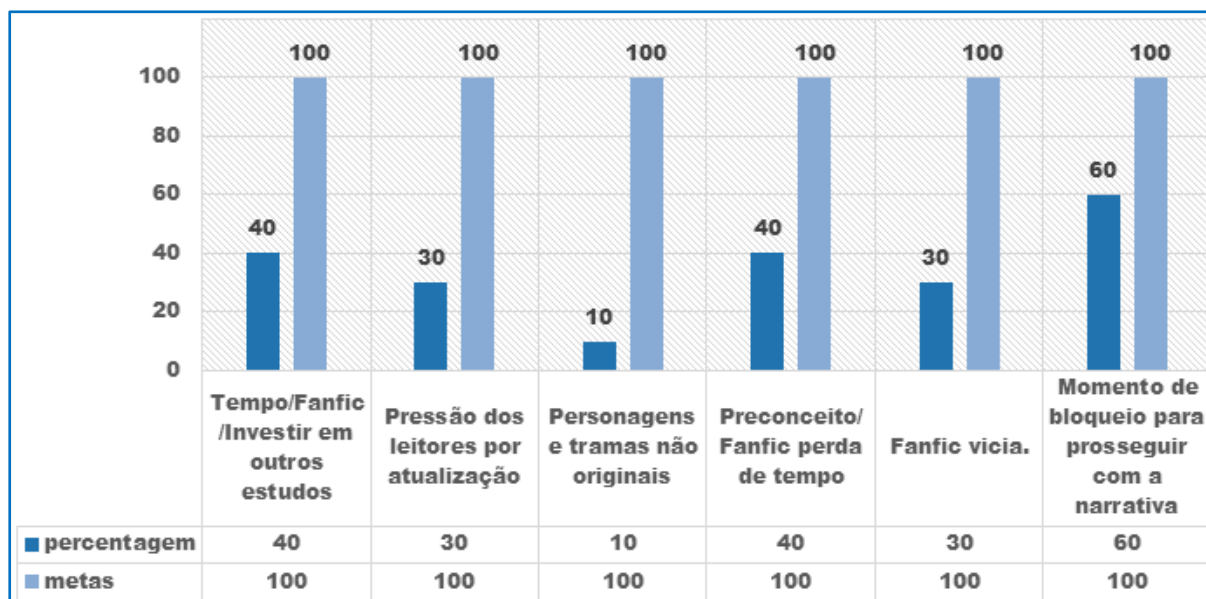
Figura 23 – Aspectos Positivos – Atividade/Gênero digital *fanfiction*⁴⁵



Fonte: Figura elaborada pela autora

⁴⁵ Figura 23 – Baseada no artigo - ALENCAR. Daniele A. e ARRUDA. Maria I. M. **Fanfiction: escrita criativa na web**. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/pci/v22n2/1981-5344-pci-22-02-00088.pdf> > Acesso em: 11 jul. 2020.

Figura 24 – Aspectos negativos, do uso do gênero *fanfiction*, segundo alguns docentes⁴⁶



Fonte: Figura elaborada pela autora

As variáveis constantes na figura 23, tem a finalidade de acompanhar a atividade/gênero *fanfiction* desempenhada pelos estudantes. Observa-se que nos itens desenvolvimentos da criatividade e escrita, foram bastantes expressivo, para uma turma do 7^o.ano que escreviam pouco, como também, o acesso a gramática/vocabulário/plataforma *spirit* com 61%, assinala o interesse em escrever corretamente para seus leitores. Tais ações, dinamizaram a habilidade leitora, com 64%, que por sua vez impulsionou as trocas de experiências com outros fanfiqueros, (63%). Os percentuais desses indicadores, consideram-se exitosos, posto que a sala de aula em questão, não apresenta atitude para leitura e compartilhamento de textos lidos, assim com o desencadear da situação de aprendizagem gênero digital/*fanfiction*, esse quadro pode mudar.

⁴⁶ Figura 24 – Baseada no artigo – ALENCAR. Daniele A. e ARRUDA. Maria I. M. **Fanfiction: escrita criativa na web**. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/pci/v22n2/1981-5344-pci-22-02-00088.pdf> > Acesso em: 11 jul. 2020.

Todo projeto ou programa, apresentado em qualquer instituição ou empresa, sempre apresenta os prós e contras. Essa polaridade é sempre bem vinda, pois somente agrega conhecimento e faz com que pontos de vista diferentes, sejam repensados e aprimorados.

Como observa-se, na figura 24, muitos docentes acreditam que objeto de conhecimento/gênero textual abordado no 7º ano, por meio de *fanfiction*, não agrega quase nada na formação leitora e escritora do aluno, uma vez que, 40% acha que é uma perda de tempo investir nessa prática de ensino, pois o tempo despendido poderia ser aplicado nos estudos de outras disciplinas (40%). Endossando essa postura, destacam-se que as variáveis: *fanfiction* vicia (30%), as personagens e tramas não são originais (10%). Compreende-se que os percentuais não são significativos, e podem ser mitigados, por meio das orientações e mediações dos docentes. O vício pode ocorrer no uso do celular, por exemplo, ou em qualquer outro artefato ou hábito efetuado ao longo da vida. Já o uso das personagens e tramas não originais, esta, é a principal ideia e proposta dos fanfiqueros, é nesse ato, que a criação se dá. Quanto a variável, há momento de bloqueio na elaboração dos capítulos da narrativa/*fanfiction* (60%). Isso pode acontecer, pois se faz necessárias outras leituras para fomentar ideias, associado ao “descanso” do texto, para após, ser retomado e reescrito ou dar continuidade as narrativas. Em outros termos, 60%, nesse contexto, é um indicador que não denota, desprestígio, no que diz respeito a atividade gênero *fanfiction*.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A partir dos dados utilizados que contemplou uma população de estudo, – sala de aula com aproximadamente 32 estudantes, do 7º. ano/língua portuguesa. Sendo 65% meninas 35%meninos, cuja faixa etária, oscilava entre 12 a 13 anos.

Os estudantes da rede pública estadual de ensino, 90% habitavam um bairro da periferia da zona oeste de São Paulo, cujas família, principalmente pais e mães, aproximadamente 84%, trabalhavam em serviços operacionais, que não exigem formação profissional especializada.

Destaca-se a escolaridade das famílias. Os pais, cerca 93% não concluíram a educação básica, sendo 61% não concluíram os anos finais, e 32% não concluíram os anos iniciais.

Critérios de seleção para população estudada (7º. ano/componente curricular/língua portuguesa). A saber:

a) as avaliações ao longo do 1º e 2º. bimestres, mostraram que 71% dos estudantes obtinham média entre 4.8 e 5.4, **b)** o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita mostraram-se preocupantes, dado que 61% dos estudantes liam e não entendiam o conteúdo do texto. Quanto a escrita, 71% dos estudantes mostravam-se enfadonhos, cansados e com muitos equívocos gramaticais, e **c)** na sala de leitura, mesmo com o incentivo da professora para a retiradas de livros, ao longo do ano, oscilava em torno de 17%.

Para os estudantes do 7º ano, são ministradas 6 aulas por semana, porém nem todas foram direcionadas para o desenvolvimento/atividade do gênero *fanfiction*, pois a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo, solicita a execução de projetos e programas que devem ser realizados ao longo do ano letivo, os quais fazem parte da grade curricular da educação básica. Outro fato que cabe registrar, que a maior parte do desenvolvimento da sequência didática/gênero digital *fanfic*, foram desenvolvidos no laboratório de informática

da escola (Programa ACESSA SP), contudo, nem sempre ele estava disponível, pois outras disciplinas também o solicitavam.

Com o término da proposta da sequência didática/gênero narrativo digital *fanfiction*, registrou-se um novo cenário/ensino aprendizagem na sala de aula de 7º ano/língua portuguesa, a saber:

- As avaliações, no final do 3º. bimestre, verificaram-se que as notas melhoraram. A média final da turma, oscilou entre 6.3 a 7.1.
- Por meio da sondagem, mapeamento, orientação e acompanhamento do processo de elaboração do *fanfiction*, no final da proposta da sequência didática, observou-se que 74% dos estudantes aumentaram o nível de compreensão e leitura textual.
- No diz respeito a prática de leitura e produção textual, 79% dos estudantes preferem usar o computador para fazer as tarefas escolares ao invés do caderno e do livro físico.
- As retiradas de livros infanto-juvenis e HQs da sala de leitura e biblioteca da escola, passou de 17% para 58%.
- O gênero digital *fanfiction*:
 - Contemplou o esperado: ampliou o interesse pela leitura e escrita;
 - Ampliou a habilidade intelectual dos estudantes na apropriação do objeto de conhecimento (organização das ideias, clareza de expressão, originalidade etc.);
 - Despertou o interesse por pesquisa, principalmente por de HQ, utilizando a internet e posteriormente o interesse migrou para outros tipos de literatura;
 - Autoavaliação e avaliação cooperativa. Ou seja, o estudante passou a adquirir responsabilidade (analisar suas próprias aptidões, atitudes, comportamentos, pontos fortes, necessidades e êxitos na execução de propósitos) por sua formação escolar;
 - Acesso e permanência com mais constância a sala de leitura e biblioteca escolar.

Por fim, inferimos que a tecnologia digital é mais que um instrumento de acesso a *internet*, redes sociais etc., mas sim, um território.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscando-se soluções possíveis, partiu-se de um planejamento, o qual contemplou um conjunto de diagnóstico e mapeamento, estes, processos que registraram os porquês das dificuldades e desinteresse dos estudantes nos procedimentos de leitura e escrita. Realizado o levantamento, cogitou-se o que poderia motivar o interesse pela leitura, promover a visita, a permanência e a retirada de livros, revistas etc. na sala de leitura e biblioteca da unidade escolar.

Os objetivos geral e específicos foram alcançados, como pode-se verificar na análise dos dados. Ao final do desdobramento e execução da sequência didática/gênero textual *fanfiction*, observou-se que a apuração final foi exitosa. O grupo de 32 estudantes, ao longo dos exercícios de produção textual e leitura em sala de aula/desenvolvimento da sequência didática/gênero narrativo/*fanfiction*, registrou-se, como mostra a análise de dados, melhoramento nos procedimentos de leitura e escrita

Quanto aos objetivos específicos, ocorreu de forma exitosa, ao verificar-se, que a proposta da sequência didática/gênero digital/*fanfic* fomentou atitudes críticas, criativas, colaborativas no desenvolvimento das atividades. Ou seja, os estudantes passaram a manifestarem-se nas rodas de conversas e nos debates com conhecimento de causa, como também a realizarem pesquisas, antes do início da aula.

A sequência didática proposta, mostra que ocorreu a valorização das habilidades leitoras e escritora utilizando os recursos do ambiente digital, assim, proporcionando aos estudantes o conhecimento de práticas inovadoras de letramentos digitais, interesse em pesquisas, aprendizagem e compartilhamento colaborativo para a produção, distribuição, publicação e consumo das obras elaboradas pelos fanfiqueiros/estudantes. Pode-se afirmar que o trabalho com o gênero digital *fanfiction* possibilita: a) ressignificar o processo de leitura e escrita, não apenas no âmbito escolar, como também no percurso de/da vida do estudante, b) maior familiaridade com os artefatos tecnológicos e c) desenvolvimento de projetos pedagógicos interdisciplinares, assim, ampliando o diálogo e o trabalho colaborativo com o corpo docente.

Por fim, cabe mencionar, que o desenvolvimento desse trabalho/proposta de sequência didática possibilitou acionar por parte do docente, a ampliação dos estudos sobre multiletramentos, elaboração de planos de aulas e a produção textual (verbal e não verbal) em plataformas virtuais, – como instrumento de pesquisa, considerando as necessidades e demandas que os estudantes do século XXI trazem consigo, alinhados aos objetivos do componente curricular de língua portuguesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Elizabeth. C. A. **Fanfiction: escrita, colaboração e reescrita no ambiente digital**. International Congress of Critical Applied Linguistics Brasília, Brasil, out. 2015. Disponível em:

<<http://www.uel.br/projetos/iccald/pages/arquivos/ANAIS/AGENCIA/FANFICTION%20ESCRITA%20COLABORACAO%20E%20REESCRITA.pdf>>. Acesso em 12 jul.2020.

_____. Um estudo sobre *fanfiction*: a leitura e a escrita no ambiente digital. Revista **Eventos Pedagógicos v.5**, n.1 (10. ed.), número especial, p. 38 - 47, jan./maio 2014. Disponível em:

<<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/viewFile/1387/1011>>. Acesso em 23 de maio 2020.

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: HUCITEC, 1988.

BARBOSA. Jaqueline P. **As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC**. Disponível em:

<<https://www.escrevendoofuturo.org.br/arquivos/8327/as-praticas.pdf>> Acesso em 20 maio 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação e Esporte – ProInfo. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/acessibilidade-sp-940674614/349-perguntas-frequentes-911936531/proinfo-1136033809/12840-o-que-e-o-proinfo#:~:text=O%20Programa%20Nacional%20de%20Tecnologia,de%20ensino%20fundamental%20e%20m%C3%A9dio.>>>. Acesso em 12 jul. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>>. Acesso em 23 jul.2020

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – **Aprendizagem significativa – Breve discussão acerca do conceito**. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/191-aprendizagem-significativa-breve-discussao-acerca-do-conceito?highlight=WyJtb3JhZXMiXQ==>>. Acessado em 27jul. 2020.

CARVALHO, M.A.F. & MENDONÇA, R.H. (org.). **Práticas de leitura e escrita**. Disponível em:< http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf>. Acesso em: jun. 2020.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Unesp, 1999.

COSCARELLI, C.V. e CAFIERO, D. Ler e ensinar a ler. In: COSCARELLI, C. (Org.) **Leituras sobre a leitura: passos e espaços na sala de aula**. Belo Horizonte: Vereda, 2013.

COSTA. E. A. **Fanfics: um jeito de aprimorar letramentos**. Disponível em: < <https://www.escrevendoofuturo.org.br/arquivos/5459/textosseminarios-02dez2015-texto-17-fanfics.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2020.

Dicionário de termos literários. Disponível em: < <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/fanfiction/>>. Acesso em: 21 jun. 2020.

DUDENEY, Gavin. HOCKLY, Nicky. PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Trad. Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

GAROFALO, D. **Como usar os gêneros digitais em sala de aula**. Disponível em:< <https://novaescola.org.br/conteudo/11857/como-usar-os-geros-digitais-em-sala-de-aula>>. Acesso em: 23 jun. 2020.

GERALDI, João Wanderley. **O texto na sala de aula**. São Paulo: Ática, 2011. Livro eletrônico.

JOVER-FALEIROS, Rita. **O conceito de gênero textual e seu uso em sala de aula**. Disponível em:< <https://novaescola.org.br/conteudo/194/o-que-e-um-genero->

[textual?gclid=Cj0KcQjwo6D4BRDgARIsAA6uN18Kd15tcBVLcpcSO99ztR4yqCw05dH1_4D_e8rMm9UIKW8LcFZKMAEaAmBhEALw_wcB](https://textual.gclid=Cj0KcQjwo6D4BRDgARIsAA6uN18Kd15tcBVLcpcSO99ztR4yqCw05dH1_4D_e8rMm9UIKW8LcFZKMAEaAmBhEALw_wcB)>. Acesso em 13 jun. 2020

KENSKI, V. M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**. n.08, p. 58 -71 mai/ago. 1998.

KLEIMAN, A. B. **Preciso “ensinar” o Letramento? Não basta ensinar a ler e escrever?** Disponível em: <
<https://oportuguesdobrasil.files.wordpress.com/2015/02/kleiman-nc3a3o-basta-ensinar-a-ler-e-escrever.pdf>>. Acesso em: 21 abril 2020.

_____ Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. (Org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

MARCUSCHI, L.A; XAVIER. A.C. (orgs.) **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

_____ **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. Disponível em:
<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/133018/mod_resource/content/3/Art_Marcuschi_G%C3%AAneros_textuais_defini%C3%A7%C3%B5es_funcionalidade.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2020.

MEIRELLES, Elisa. **Como organizar sequências didáticas**. Disponível em: <
https://novaescola.org.br/conteudo/1493/como-organizar-sequencias-didaticas?gclid=CjwKCAjwxqX4BRBhEiwAYtJX7d0W-fKu-TPSQkd63OX3ZH0BC6ZvYBEnnqVfzPkHawzy9DVAMGAuxhoCI3MQAvD_BwE>. Acesso em 10 jun. 2020.

MORAN. J. **Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: <
http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf>. Acesso em 20 jul. 2020.

_____ Metodologias ativas e modelos híbridos de educação. YAEGASHI, S. e outros (Orgs). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017. Disponível em: <

https://www2.unicentro.br/proen/files/2018/08/Metodologias_Ativas.pdf>.

Acesso em: 13 jul. 2020.

_____ **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3a Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166. Disponível em:

http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/midias_educ.pdf Acesso em: 29 jul.

_____ **Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática**. Editora Grupo A, Selo: Penso, Porto Alegre, 2018.

PUCCI, B. Indústria cultural e educação. In: VAIDERGORN, J; BERTONI, L.C.(Orgs): **Indústria Cultural e Educação (ensaios, pesquisas e formação)**. Araraquara: JM. Editora, 2003.

Revista Super Interessante. **Como navegar na internet**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/como-navegar-na-internet/>>. Acesso em: 23 jun. 2020.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. IN: ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____ Alfabetismo(s): Desenvolvimento de competências de leitura e escrita. In: ROJO, R. (Org.) **Letramentos Múltiplos: escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

SANT'ANNA, Ilza M. **Por que avaliar? Como avaliar? Critérios e instrumentos**. 13ª. Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

SANTAELLA, Lucia. A aprendizagem ubíqua na educação aberta. **Revista Tempos e Espaços em Educação**. v. 7. n, 14 setembro/dezembro 2014, p. 15-22. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/3446/3010>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

_____ **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____ **A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?** (2015) Disponível em:

<<http://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/download/3852/2515>>.

Acesso em: 19 maio 2020.

SANTOS, M. O. & GANZOROLLI, M. E. **Histórias em quadrinhos: formando leitores.** Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/tinf/v23n1/a06v23n1.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2020.

SASSAKI, C. Revista Nova Escola. **Ensino híbrido: Conheça o conceito e entenda na prática.** Disponível em: < <https://novaescola.org.br/conteudo/104/ensino-hibrido-entenda-o-conceito-e-entenda-na-pratica>>. Acesso em 10 jul. 2020.

SÃO PAULO. Diretrizes Curriculares: Tecnologia e Educação. Disponível em: < <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/sites/7/2020/02/diretrizes-curriculares-tecnologia-e-inovacao.pdf>>. Acesso em 23 jul. 2020.

SÃO PAULO. **Currículo Paulista.** Disponível em: http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/pdf/curriculo_paulista_26_07_2019.pdf. Acesso em 12 jun. 2020.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em 10 jul. 2020.

_____. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SPIRIT. Site. **Sobre o Spirit Fanfics e histórias.** Disponível em: <<https://www.spiritfanfics.com/sobre>>. Acesso em: 10 out. 2017.

STEIN, T. **Dicionário Popular Fanfic ou Fafiction.** Disponível em: < <https://www.dicionariopopular.com/fanfic/>>. Acesso em: 2 jun. 2020.

Dicionário Básico para leitores de HQs. Disponível em: , <http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>>. Acesso em: 13 jul. 2020.

TEIXEIRA, A. & GOMES, S. S. **Letramento digital no ensino médio: um estudo do gênero fanfiction nas aulas de Língua Portuguesa.** Debates em Educação | Maceió | Vol. 11, Nº. 24 | maio/ago. | 2019 | DOI: 10.28998/2175-6600.2019v11n24p331-348 334. Disponível em: < <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/7014>>. Acesso em: 13 jun. 2020.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. **O fenômeno *fanfiction***: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015.

XAVIER, A. C. S. **O Hipertexto na sociedade da informação**: a constituição do modo de enunciação digital. Tese de Doutorado, Unicamp: inédito, 2002.

_____. **A era do hipertexto: linguagem e tecnologia**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009.

_____. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (Orgs.). **Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção de sentido**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 207-220.

ZABALA, A., **A prática educativa: como ensinar**. Trad. Ernani F. da Rosa – Porto Alegre: ArtMed, 1998.

APÊNDICE I

Proposta de Sequência Didática – Gênero Textual Digital *Fanfiction*

SEQUÊNCIA DIDÁTICA – Gênero Textual Digital <i>Fanfiction</i>	
Assuntos/ objetos de conhecimentos a serem desenvolvidos no plano de aula	O uso da norma-padrão, os recursos de coesão e coerência no gênero <i>fanfiction</i> , marcas linguísticas e intertextualidade, a construção da argumentação em texto narrativos, os efeitos do discurso direto e indireto em textos narrativos, explorando o emprego do verbo imperativo e seu valor persuasivo no <i>fanfiction</i> , escolhas lexicais: adjetivos e advérbios, oficina de escrita.
Área/Disciplina	Linguagens e suas tecnologias Disciplina: Língua Portuguesa
Objeto de Conhecimento	Gênero Narrativo Digital <i>Fanfiction</i>
Gêneros visitados.	Fábula, autobiografia, relato de memória, autorretrato, poesia, HQ
Nível Escolar:	7º. Ano –Ensino Fundamental II – Anos finais.
Duração:	Período Letivo: 3º. Bimestre 2019 Duração aula: 45 minutos Quantidade de aulas: proposta 15, pois depende do perfil da turma.
Algumas Habilidades da BNCC alinhadas aos objetivos da proposta/Gênero Digital Fanfic	<p>(EF67LP01) Analisar a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrar possibilidades de uma escrita hipertextual.</p> <p>(EF67LP03) Comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade.</p> <p>(EF67LP06) Identificar os efeitos de sentido provocados pela seleção lexical, topicalização de elementos e seleção e hierarquização de informações, uso de 3ª pessoa etc.</p> <p>(EF67LP07) Identificar o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e perceber seus efeitos de sentido.</p> <p>(EF67LP08) Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações</p>

	<p>de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, gifs, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, sites na internet etc.</p> <p>(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p> <p>(EF07LP07) Identificar, em textos lidos ou de produção própria, a estrutura básica da oração: sujeito, predicado, complemento (objetos direto e indireto).</p> <p>(EF06LP05) Identificar os efeitos de sentido dos modos verbais, considerando o gênero textual e a intenção comunicativa.</p> <p>(EF07LP10) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.</p> <p>(EF67LP38) Analisar os efeitos de sentido do uso de figuras de linguagem, como comparação, metáfora, metonímia, personificação, hipérbole, dentre outras.</p>
<p>Pautas de organização e planejamento da sequência didática.</p>	<p>Como definir o tema da sequência didática?</p> <p>Finalidade é desenvolver bons leitores, precisa pensar qual desafio em relação à leitura quer apresentar à classe. Com base nele, procure os melhores gêneros textuais para trabalhar.</p> <p>O que levar em conta na sondagem inicial?</p> <p>Mapear as perguntas e respostas dos estudantes, e colocá-los em contato com a prática.</p> <p>Como estabelecer objeto de conhecimento e objetivos?</p> <p>O objeto de conhecimento e o que vai ser ensinado, e objetivo o que espera que os estudantes aprendam. Por exemplo: proposta/gênero narrativo <i>fanfiction</i>. O que deseja que o estudante saiba após terminar a sequência didática? "Pode ser: as características da linguagem do gênero narrativo, textualização tendo em vista suas condições de produção, as características do gênero em questão, estabelecer coesão e coerência, adequação à norma-padrão etc.</p> <p>De que modo atrelar atividades e objetivos?</p> <p>Definir o que ensinar e o que quer que a turma aprenda. Elencar estratégias as serem usadas para chegar aos resultados. Para que a classe conheça as</p>

	<p>características de determinado gênero, por exemplo, posso pensar em itens como: leituras temáticas, análises de textos de referência, análise de alguns trechos específicos e verificação do que ficou claro para a turma.</p> <p>Que critérios usar para encadear as etapas?</p> <p>Atentar para quais conhecimentos a classe precisa para passar de uma atividade para a seguinte (considera-se sempre que os estudantes têm necessidades de aprendizagem diversas).</p> <p>Como estimar o tempo que dura a sequência didática?</p> <p>A resposta não está relacionada à quantidade de atividades propostas, mas à complexidade dos conteúdos e objetivos que tem em mente. Para saber a duração de uma sequência didática, leva-se em conta o que determinou que os estudantes aprendam e quanto isso vai demorar.</p> <p>Qual a melhor forma de organizar a turma?</p> <p>Essas organizações são critérios didáticos que precisam ser cogitados com base nos objetivos de cada etapa e nas características da turma.</p> <p>Como flexibilizar as atividades?</p> <p>Participação e inclusão de todos. Ou seja, diferenciar os meios para igualar os direitos, principalmente o direito à participação e ao convívio.</p> <p>Posso mudar os planos no meio do caminho?</p> <p>Com os estudantes no laboratório de informática, é normal que alguns ajustes sejam necessários, como por exemplo, retomar alguns conteúdos que não ficaram claros nos bimestres anteriores ou mudar a estratégia de uma etapa que não combina com o perfil da turma</p> <p>Como avaliar o que a turma aprendeu?</p> <p>A avaliação pode ser feita de diferentes formas. Entre elas, registrar os progressos de cada estudante, observando como ele se sai nas atividades, desde a sondagem inicial, assim, fica claro entender quais foram os avanços dos estudantes.”</p>
Objetivo Geral:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o gênero digital/<i>fanfiction</i> como ferramenta para desenvolver e/ou aperfeiçoar as habilidades leitora e escritora, e conseqüentemente o interesse, o hábito e o prazer pela leitura.

<p>Objetivos Específicos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as plataformas digitais que hospedam o gênero textual <i>fanfiction</i>; • Incentivar o debate dos assuntos abordados nas rodas de conversas, com conhecimento de causa; • Verificar o aspecto positivo e negativos (apresentados nas tabelas) no uso da plataforma digital https://www.spiritfanfiction.com/, para a aprendizagem do gênero <i>fanfiction</i>, para estudantes do 7ª ano do ensino fundamental; • Elaborar uma proposta de sequência didática usando a plataforma digital em conexão com outro gênero textual/fábula.
<p>Procedimento Metodológico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quais as razões para selecionar o gênero fanfic; • Quais características o configuram; • Quais as funções específicas do gênero selecionado; • Quais objetivos de aprendizagem (específicos à área) o gênero selecionado propicia atingir junto a seu grupo de alunos; • Que saberes prévios e estratégias de leitura ativa o gênero selecionado mobiliza. • Formação de uma roda de conversa/discussão pautadas nas interrogativas, entre outras ações, que atuam como mote para fomentar o debate; • Levantar a situação problema que os fanfics abordam, pois também estão presentes no cotidiano. • Já ouvirão falar em fanfiction? • Vocês acham que tratam do que? • Dividir a turma em pequenos grupos, pois não há computadores no laboratório de informática/Sala ACESSA para todos os estudantes; • Acesso dos buscadores e sites que hospedam <i>fanfictions</i>; • Acesso a plataforma <i>spirit</i>, aberturas das abas e interação dos recursos ofertados; • Acesso ao <i>wi-fi</i> da unidade escolar; • Articulação com as TICs: celular e computador no laboratório de informática/Sala ACESSA. • Após algumas aulas, nova rodada de conversa/debate, avaliar o que foram produzidos, como e por quê. Nesta ação, há desconstrução e construção de conceitos, opiniões, juízos de valores etc.

	<ul style="list-style-type: none"> • Publicação e compartilhamento do produto final por meio <i>do WhatsApp, blog e plataforma fanfic.</i>
Produção Inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Local de Atividade – Laboratório de informática. • Texto de partida para construção do fanfic, o gênero narrativo fábula: “Uma festa bizarra” (vide apêndice II); • Escrita colaborativa/<i>fanfic</i> – Produção, distribuição e compartilhamento dos textos, por meio do sítio hospedeiro: https://www.spiritfanfiction.com/
Produção Final	<ul style="list-style-type: none"> • Retomada das etapas que pautaram as atividades; • Produção textual plataforma/fanfics; • Compartilhamento dos textos.
Processo avaliativo	<ul style="list-style-type: none"> • Os diferentes tipos de avaliações (ou tipos de resultados que elas mostram), são parâmetros para mensurar a aprendizagem do estudante. Considera-se essa ideia, empregamos ao longo da sequência didática, três tipos de avaliação. A saber: i) Diagnóstica (mapeia os saberes do estudante frente ao objeto de conhecimento a ser abordado), ii) Formativa (mensurar a aprendizagem do estudante ao longo da aula, por meio de debate e roda de conversa), e iii) Somatória (considerar as avaliações registrada ao longo da atividade, com a finalidade de valorizar as etapas de ensino e aprendizagem dos estudantes). <p>Neste âmbito, considera-se os três tipos processos avaliativos, não como julgamento ou comparação, mas sim, com a finalidade de se obter uma leitura holística do desempenho escolar dos estudantes da 7^o. Ano/3^obimestre/língua portuguesa. Embora cada tipo de avaliação ofereça um <i>feedback</i>, se faz necessário, cogitar o conjunto dos resultados.</p> <p>A avaliação ao longo do desenvolvimento da sequência didática, não ocorreu de forma isolada da prática de ensino, mas sim, permeou todo o processo de ensino aprendizagem, bem como o conclui no final do 3^o bimestre. Atenta-se que as avaliações estão vinculadas a proposta do objeto de conhecimento tratado, para manter a coerência epistemológica. Dessa forma, as avaliações organizadas e sistematizadas, não são ações neutras, ou técnicas, porém, uma prática de ensino aprendizagem dimensionada, de ciência e educação. Neste contexto, o professor é um mediador, um educador que interpreta e atribui sentidos e significados, não apenas a sua profissão, com também ao processo de ensino aprendizagem e a seus estudantes.</p>

<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rede de wi-fi; • Publicações infanto-juvenil e HQ disponibilizados na sala de leitura. • Laboratório de informática com computadores que funcionam; • Corpo docente, equipe gestora, comunidade e discentes, todos em comum acordo para efetuar a proposta da sequência didática; • Atentar e contemplar as habilidades do Currículo Paulista e da BNCC;
<p>Referência Bibliografia</p>	<p>BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em. 21jl. 2020.</p> <p>KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Sequenciação textual. In: Ler e compreender os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2012.</p> <p>MARCUSCHI; A. C. XAVIER, <i>Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção de sentido</i>. São Paulo, Cortez, 2009.</p> <p>MAGNABOSCO, Gislaine G. <i>Hipertexto e gêneros digitais: modificações no ler e escrever?</i> Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/14/13>. Acesso em 02 maio 2020.</p> <p>MEIRELLES, Elisa. Como organizar sequências didáticas. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1493/como-organizar-sequencias-didaticas?qclid=CjwKCAjwxqX4BRBhEiwAYtJX7d0W-fKu-TPSQkd63OX3ZHoBC6ZvYBEnnqVfzPkHawzy9DVAMGAuxhoCI3MQAvD_BwE>. Acesso em 10maio. 2020.</p> <p>MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo. <i>Experiências com Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação</i>. Maceió: Edufal, 2006.</p> <p>SILVA, E.D. & MERCADO, L.P.L. <i>Gêneros Digitais como material didático nas aulas de Língua Portuguesa</i>. Disponível em: <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/11341.pdf>. Acesso em. 02 mar. 2020.</p> <p>XAVIER, A. C. dos S. <i>Letramento digital e ensino</i>. Disponível em: http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf. Acesso em 12 maio. 2020.</p>

APÊNDICE II – Gênero Fábula – Uma festa bizarra

Maria ainda é uma criança, já suas irmãs, Lira e Lara são pré-adolescentes. Elas são curiosas, inteligentes e adoram aventuras, como você, querido leitor. As três meninas moram com seus pais, em uma casa modesta, porém confortável. Nela, há um pequeno jardim, o qual o cachorro Felisberto enterra seus ossinhos, que a mãe das meninas lhe dá todo fim de semana. Quem também gosta do jardim, e a gata Felícia. Ela é uma graça, seu charme está em seus olhos, além de ser estrábica, um deles, é verde e o outra cor de mel. Felícia se acomoda no peitoral da janela da sala à espreita dos passarinhos que vão se alimentar de insetos no jardim. Ao pousarem, Felícia dá um salto para pegá-los, contudo, quase sempre erra, e mete seu nariz em uma flor qualquer do jardim. Então, retorna ao parapeito, e aguarda a próxima vítima.

Em uma manhã de terça-feira, assim como em outros dias da semana, levantamos cedo, lavamos o rosto, colocamos o uniforme da escola, tomamos nosso café e após, escovamos os dentes. Ao calçar os sapatos, para ir à escola, vi uma lagarta dormindo dentro dele. Ela era comprida do tamanho de um lápis de cera, e de cor verde como a minha borracha, olhos grandes como o de minha gata e pelos curtos como a barba de meu pai.

Como estava um pouquinho atrasada para ir à escola, peguei meu sapato com a lagarta dentro dele, fui até o jardim e o chacoalhei. Então, ouvi um gritinho: Ei cuidado aí.

Agucei o ouvido para ouvir de onde vinha o gritinho, então vi que era a lagarta.

OH! Uma lagarta que dá gritinhos. Ouvi direito? Quem é você?

Meu nome é Madalena, e você me acordou de um sono com um sonho incrível. Posso saber por quê?

-----Maria, eu precisava dos sapatos para ir à escola, então pensei em colocar você no jardim e calçá-los. Não sabia que lagarta, Opa! Madalena estava sonhando. Que sonho é este tão incríiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiível?

-----Madalena – Não vou te contar. Você me acordou.

-----Maria – Desculpa – Conta vai, fiquei curiosa. Juro que foi sem intenção de acordar.

-----Madalena, eu estava em uma festa em um jardim maior que o seu. Era uma festa bizarra. Lá estavam a chapeuzinho vermelho vestida de Malévola, o coelho da Alice, sempre com pressa, ele havia tingido seus pelos com tinta preta e usava uma cartola cheio de caveirinhas, a Bela Adormecida tinha acordado e estava vestida como uma bruxa elegantíssima e segurando uma taça de vinho de maçã, o príncipe encantado estava desencantado, pois havia tomado toda a cerveja do reino do Thor, a Branca de Neve estava muito irritada, pois foi ao litoral de SAMPA ganhar um bronze e acabou com a pele toda vermelha, feito um camarão. Os Sete Anões, estavam usando trajes a rigor e formaram uma banda de *jazz*, com o nome “*The seven sinners*”. Já o Pinóquio, o tempo todo estava confabulando com *Groot* (personagem do filme Guardiões da Galáxia), de como entrar em um baile *Funk* para maiores de 18 anos. O Batman estava com um “papo de aranha” para com a Mulher Gato. O Homem Aranha enciumado, lançou uma teia em direção à boca do Batman. Aí começou a confusão. Então, chegou à lagarta azul que saltou do livro “Alice nos país das Maravilhas”, e com seus conselhos, terminou com a confusão.

Este era o melhor momento da festa, pois a lagarta azul, o que tinha de inteligente, conversador e gentil, tinha de tímido, porém não gostava de magoar uma dama. Eu, usando de toda minha sedução e beleza, o convidei para dançar, e momento que ele ia me dar a resposta, você me acordou.

Então querido leitor, o que você acha que a lagarta azul iria responder para Madalena que naquela festa estava irresistível?

-----Maria, ouve sua mãe dizer: Acorde! Está na hora de levantar-se e ir para à escola.

-----Maria, espreguiçou-se e esfregou seus olhos, e ainda com pedaços de sonhos, voltou a dormir. Abriu as janelas dos sonhos da lagarta Madalena, e saltou para dentro dele.

Então, querido leitor, como você continuaria essa fábula? ou o sonho? dentro de um sonho, de um sonho, de um sonho...