

GÊNERO DIGITAL *FANFICTION*: UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA DIGITAL *SPIRIT FANFICTION* NA PRODUÇÃO DE TEXTOS

Roberta Santana Barroso (UENF)

robertasantana460@gmail.com

Eliana Crispim França Luquetti (UENF)

elinafff@gmail.com

Clodoaldo Sanches Fofano (UENF)

clodoaldosanches@yahoo.com.br

Milena Ferreira Hygino Nunes (UENF)

milena.hygino@gmail.com

RESUMO

Este artigo discute a importância do ensino com o uso de *fanfiction* em práticas de leitura e escrita em sala de aula. As orientações discutidas a partir do pressuposto de que a utilização de ambientes digitais nas aulas de Língua Portuguesa promove significativamente o desenvolvimento do discurso e das competências linguísticas dos alunos, e proporciona oportunidades importantes para professores e alunos participarem no processo de compreensão e produção de textos no ciberespaço. Durante a construção deste artigo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica qualitativa por meio de recursos teóricos que subsidiam a busca de respostas para os temas discutidos. Desta maneira, com a exposição de estratégias didáticas, mostrou-se mecanismos de construções de textos a partir das *fanfictions* de modo a proporcionar o engajamento dos alunos para as produções escritas.

Palavras-chave:

Ferramenta digital. Produção textual. Gênero digital *Fanfiction*.

ABSTRACT

This article discusses the importance of teaching using *fanfiction* in reading and writing practices in the classroom. The guidelines discussed are based on the assumption that the use of digital environments in Portuguese language classes significantly promotes the development of students' speech and language skills, and provides important opportunities for teachers and students to participate in the process of understanding and producing texts in cyberspace. During the construction of this article, qualitative bibliographic research was carried out using theoretical resources that support the search for answers to the topics discussed. In this way, with the exposition of didactic strategies, mechanisms of text construction based on *fanfictions* were shown in order to provide students' engagement for written productions.

Keywords:

Digital tool. Text production. *Fanfiction* digital genre.

1. Introdução

A proposta deste trabalho se configura em uma abordagem didática para a produção de textos no gênero *fanfiction* ancorada em uma ferramenta digital *Spirit fanfiction* com foco no desenvolvimento do letramento digital, além de despertar os jovens o interesse pela escrita de narrativas e obras literárias. Para a escolha do material de ensino digital – *Spirit fanfiction* – foi realizada uma análise prévia conforme os critérios avaliativos de Sabota e Pereira (2017) em relação aos aspectos técnicos, teóricos e práticos, no que tange ao uso da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem, no qual é possível observar importantes contribuições.

Os elementos básicos da escola, imersos na cultura digital, vêm alterando os processos educacionais que precisam ser repensados e virtualizados para atender as demandas para a formação dos jovens leitores e produtores na cibercultura. É necessário revisar o currículo e elaborar novas práticas pedagógicas preparando o leitor/navegador para agir de forma crítica e criativa diante dos textos hipertextuais, multimodais e multissemióticos. Ao desenvolver tais competências permitirá que os estudantes cheguem a construção ativa do conhecimento. De acordo com Coscarelli (2006, p. 36), “o uso da tecnologia de informação no processo de ensino-aprendizagem cria novas condições de produção e recepção de texto e, conseqüentemente, de produção de conhecimento”.

A metodologia utilizada será de revisão bibliográfica qualitativa por meio de recursos teóricos que subsidiam a busca de respostas para os temas discutidos. Para tanto, fez-se uso de autores como Black (2006), Puendera (2013), Coscarelli (2006), Tenório (2013) e Sabota e Pereira (2017). O artigo tem por objetivo evidenciar possíveis contribuições no processo de produção dos estudantes a partir do gênero digital *fanfiction*.

2. Gênero digital *fanfic*: uma narrativa literária no universo ficcional

Para Costa e Campos (2013) os *fanfictions* são contos escritos por fãs, com novos mecanismos no processo de criação de práticas de leitura e produção de textos escritos em ambiente digital. As autoras afirmam que o gênero *fanfiction* merece atenção porque traz uma nova forma de ler e fazer textos, pois esses dois processos acontecem de forma espontânea e são puramente pelo prazer de realizá-los, assim como a

interação dos internautas na criação e no compartilhamento, portanto suas obras são propícias à construção do conhecimento pessoal e coletivo.

À medida que essas obras crescem, surgem oportunidades para os professores usarem este tipo de produção literária na sala de aula ao inserir elementos de aspectos linguísticos ou culturais relacionados com o ensino da língua materna ou estrangeira. De acordo com Ferreira e Ferreira, a fanfiction

[...] representa uma cultura participatória no contexto do ciberespaço, ou seja, uma cultura de fãs que se apropriam de produtos culturais, no desenvolvimento da história, do personagem, criando assim um novo produto. (FERREIRA; FERREIRA, 2012, p. 4)

A *fanfiction* é, na atualidade, amplamente aceita e divulgada por grupos de jovens usuários da mídia digital. No entanto, seu surgimento remonta à década de 1960 como forma de expressão da mídia e da cultura *pop* americana, tendo sido veiculado na edição impressa de revistas de ficção científica (Cf. SOUZA, 2014).

Nesse mesmo entendimento, Black corrobora afirmando que *fanfiction* é

[...] a escrita na qual os fãs usam narrativas midiáticas e ícones pop culturais como inspiração para criar seus próprios textos. Em tais textos, os autores imaginativamente estendem o enredo original ou linha do tempo original [...], criam novos personagens [...] e/ou desenvolvem novos relacionamentos entre personagens que já estão presentes na fonte original (como manipular um texto sobre a relação romântica entre Harry Potter e Hermione Granger). A *fanfiction* impressa tem existido em várias formas por muitos anos; no entanto, novas tecnologias agora permitem a fãs a oportunidade de se ‘conhecerem’ em espaços online onde podem escrever colaborativamente, trocar ideias, criticar e discutir sobre ficções uns dos outros. (BLACK, 2006, p. 172)

As *fanfics* pertencem, não exclusivamente, ao universo dos jovens, portanto é preciso que a educação compreenda e atue nessas produções de modo a interagir e desenvolver habilidades para que estes jovens possam atuar de forma consciente como leitores e produtores ativos nesses espaços. No processo desse novo estilo de escrita, as *fanfictions* constituem uma um caráter forte de intertextualidade. Nesse sentido, Tenório considera as *fanfictionss* formas de entretenimento no universo do grupo.

Um dos “passatempos” desses fãs é o *fanfiction*, definido como uma ficção criada por fãs com base na obra original, que hoje pode ser

facilmente encontrado em sites destinados à publicação desses textos. Este gênero digital que está em crescente produção e que desperta nos leitores a vontade de participar produzindo seu próprio texto a respeito da obra. Desta forma, a *fanfiction* se torna uma ótima ferramenta para se trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa, despertando no aluno a vontade de ler e se tornar produtor de textos. (TENÓRIO, 2013, p. 2)

Desse modo, é evidente a grande vantagem das abordagens das *fanfictions* pode fornecer motivação e participação despertando atenção para o ambiente escolar no engajamento dos estudantes na produção de textos. Nesse sentido, Black (2006), defende este gênero digital, no imaginário da cultura pop, um de seus principais combustíveis. Essa relação pode ser usada como um fator motivacional para os alunos praticarem a escrita na escola porque os alunos podem escolher qualquer assunto e universo que os leve a escrever.

2.1. A proposta

A proposta consiste na elaboração de um texto escrito, e até mesmo pode ser feita no formato de vídeo ou de podcast. Para a “contação” da história (curta) foram dadas as seguintes orientações para a produção da *fanfiction*: escolha das personagens (ficcional, filmes, livros, séries, personalidades do mundo real ou digital); escolha do ambiente; criar uma história com início, meio e fim; destacar o foco da história (aventura, romance, terror, etc.); descrever o lugar em que se passa a história; utilizar advérbios e conectivos de acordo com a passagem do tempo; incluir imagens, sons, vídeos que contribuam para a construção da história.

Antes da realização da atividade é sugerido a “navegação” por algumas *fanfics* escritas e na forma de vídeos para explorar suas características e aspectos de construção. No site *Spirit Fanfiction* é possível encontrar uma infinidade de textos e é possível fazer buscas por gênero, tema, idade indicativa entre outros. O *Spirit* é uma plataforma de auto publicação de livros, sejam eles no formato de *Fanfics* ou de histórias originais. Por último, durante a escrita do texto, os alunos realizarão a leitura e comentários nos textos produzidos por colegas.

A *fanfic* é sempre resultado de um processo colaborativo de escritajá que, nos sites dedicados à divulgação desses textos, os leitores podem comentar e sugerir alterações nos textos publicados. Dessa forma, é importante que essa dinâmica de leitura e escrita compartilhadas seja reproduzida também na sala de aula.

O material ora aqui apresentado e examinado, mediante avaliação realizada corrobora como material de ensino digital, podendo desempenhar a função de instrumento pedagógico no que se refere ao desenvolvimento do letramento digital, capaz de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem voltado para produção textual no gênero *fanfic* nas aulas de Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, o que torna viável no uso do trabalho docente. Diante de tal avaliação a plataforma é recomendada para sua utilização.

Para a vinculação digital da proposta foi necessário realizar a seleção da ferramenta na qual as produções seriam postadas. Para tal seleção foi utilizado o modelo SAMR de Ruben Puentera (2013) para a utilização das tecnologias digitais no processo educativo.

De acordo modelo SAMR de Ruben Puentera (2013) cujo propósito é incentivar o uso das tecnologias em relação aos fatores de *substituição*, *aumento*, *modificação* e *redefinição* que fornece uma estrutura que apoia as práticas educacionais dos professores por meio do uso de ferramentas tecnológicas como materiais na análise de material de ensino digital. Tal instrumento serve como condutor avaliativo para verificação de como a tecnologia é utilizada e quais resultados poderão ser obtidos por meio da execução das tarefas pelos alunos. Dentre os fatores analisados o primeiro nível temos o da *Substituição*, onde a tecnologia antiga, nesse nível, é substituída por outra, contudo fazendo o mesmo processo, onde os resultados obtidos não são significativos pelos alunos. Em um outro nível temos o *Aumento*, nesse processo a tecnologia é usada como recurso para melhorar as tarefas que eram realizadas antes, possibilitando assim uma forma mais rápida e eficiente no cumprimento das tarefas, porém a função permanece a mesma e os resultados ainda são pequenos.

No nível da *Modificação* é possível perceber que os objetivos não alcançados anteriormente poderão ser exequíveis por meio da utilização das tarefas com o propósito de modificar a forma que eram realizadas, nesse sentido a primícia da tarefa permanece a mesma, contudo alguns aspectos importantes foram modificados com novos objetivos que antes não poderiam ser alcançados sem o auxílio da tecnologia, o que é perceptível uma significativa evolução dos alunos. Finalmente, no nível da *Redefinição*, partes das tarefas ou todas as tarefas antigas são substituídas por novas o que se tornam indispensáveis para alcançar os objetivos pedagógicos e educacionais que antes não foram possíveis

serem alcançados, além de favorecer o trabalho colaborativo em detrimento a interação entre pares, nesse nível é possível verificar uma melhora potencializada nos resultados alcançados pelos alunos.

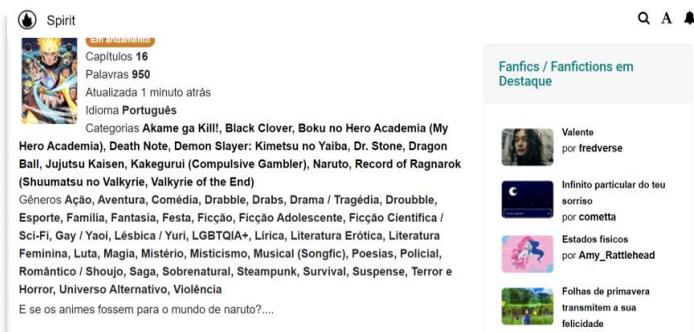
Entre os aspectos técnicos podemos considerar alguns elementos referentes às características operacionais da plataforma, como *desing/layout*, mostrados nas figuras 1 e 2, que é possível identificar um espaço bem organizado, com aparência atrativa aos usuários, que podemos considerar *user-friendly*, ou seja de fácil acessibilidade. Para maior conforto da leitura de *Fanfics*, levando também em conta a diversidade de tipos de dispositivos, bem como de diversidades de acuidades e níveis visuais, existe a opção de poder escolher o tipo e o tamanho de fonte exibida nas *Fanfics*.

Figura 1: Desing/layout da plataforma.



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/recentes>.

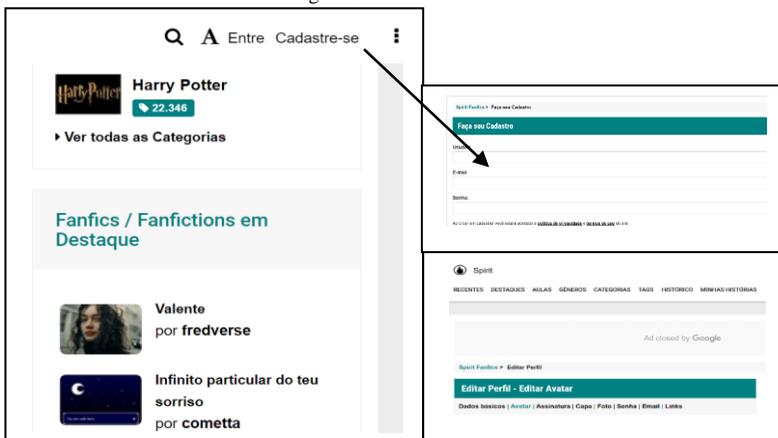
Figura 2: Fanfiction em destaque.



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/recentes>

Na figura 3, mostra como a plataforma apresenta fácil acessibilidade em relação ao cadastro do usuário onde são solicitadas informações de nome, e-mail e senha, além de fornecer termo de uso e política de privacidade, não é feita nenhuma restrição dos participantes, também é possível editar outros dados como avatar, capa, foto entre outro. A mesma pode ser acessada em qualquer dispositivo e acessando através do cadastro de usuário. O acesso é gratuito, porém há algumas restrições para os não assinantes, o que não impede os usuários não assinantes de utilizar e compartilhar seus textos na plataforma. No que se refere ao suporte oferecido aos usuários a plataforma oferece uma aba específica para auxiliar e resolver problemas através de solicitações dentro da mesma, assim como a área de denúncias a respeito de quaisquer situações decorrentes contrárias aos termos de conduta. No ícone A de acessibilidade é possível alterar a fonte da letra e tamanho auxiliando às pessoas com necessidades especiais.

Figura 3: Acessibilidade.

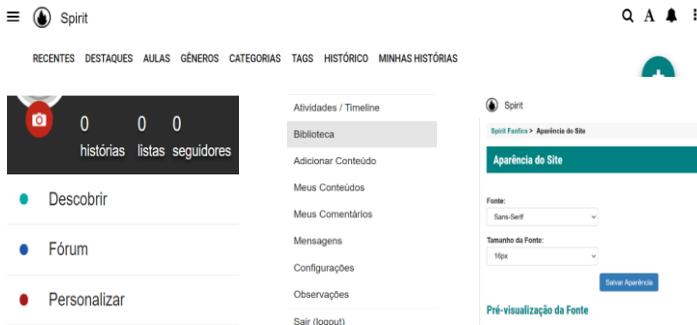


Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/recentes>.

No que concerne aos aspectos teóricos dentro das concepções de ensino e aprendizagem pode-se observar uma linguagem bem clara e comandos bem definidos. Na figura 4, observa-se os comentários e feedbacks podem ser feitos ao final de cada postagem, permitindo maior interação entre os usuários e interatividade dos conteúdos disponíveis. Por meio do fórum os usuários podem interagir de forma assíncrona. Na aba *aulas* o usuário encontra uma seleção de aulas de Português direcionadas aos processos de leitura e escrita. São aceitos apenas textos

em forma de prosa, verso e roteiros. A plataforma oportuniza a multimodalidade com a utilização de textos em diferentes fontes o que favorecem uma leitura não-linear, hipertextual.

Figura 4: Interatividade.



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/recentes>.

No que tange os aspectos práticos há uma flexibilidade que possibilita o acesso aos conteúdos de forma livre por meio das abas dos ícones de navegação na aba superior da plataforma, identificados na figura 5. A plataforma oferece uma lista por tipos de aulas, gêneros, categorias e *tags*, facilitando assim a navegação pela plataforma, assim como encontrar os conteúdos disponíveis. Mediante as mensagens individuais e comentários dos trabalhos postados é possível incentivar e dar continuidade ao processo de aprendizagem, assim como feedbacks gerando maior engajamento e interação entre alunos e professores.

Figura 5: Abas de busca.



Fonte: <https://www.spiritfanfiction.com/recentes>.

Em face a tais fatores fornecidos pelo modelo SAMR de Ruben Puendera (2013) conforme o nível de integração tecnológica o material em evidência aqui analisado constitui uma estrutura capaz de apoiar o trabalho docente no que tange a dinamicidade da plataforma podemos considerar seus aspectos fornecem uma eficácia significativa na aprendizagem o que podemos concluir que sem a mesma não seria possível realização de tal desenvolvimento, portanto se encaixa no nível da *redefinição*, cuja aprendizagem não teria sido possível sem um recurso tecnológico.

Esta análise revelou que a estrutura de redefinição no modelo SAMR pode transformar a aprendizagem no que consiste na exploração do potencial tecnológico de modo personalizado e conectado. Portanto, que a escolha e seleção adequada das ferramentas digitais, plataformas, Ambientes Virtuais da Aprendizagem (AVA) entre outros softwares é essencial para apoiar a aprendizagem dos alunos, suas experiências e atividades diante das novas tecnologias, onde juntamente com o professor poderão experienciar situações de uso e desenvolvimento do letramento digital possibilitando oportunidades sobre como melhor utilizar as informações disponíveis no ciberespaço.

É importante frisar que o empoderamento do professor em relação às tecnologias pode propiciar aos alunos oportunidades de aprendizagem garantindo a plena consciência do aluno sobre a tecnologia e os benefícios nas atividades com feedbacks positivos fornecidos pelo professor. Corroboram nesse entendimento os autores Romrell, Kidder e Wood (2014) que o uso da estrutura SAMR pode ajudar na tomada de decisões ao avaliar potenciais projetos instrucionais que utilizam tecnologias móveis.

Dentre os pontos aqui abordados, mas tão importante quanto, acerca do entendimento que professores podem desenvolver em relação aos letramentos digitais, como muitas pessoas acreditam que essas práticas de leitura e escrita foram completamente dominados por seus alunos, eles dificilmente contribuem para eles.

A utilização das fanfictions, como ferramentas de ensino podem ser um recurso produtivo, que podem ser encontrados no ambiente escolar. Além de trabalhar em temas que despertam o interesse dos estudantes, dada a proximidade dos jovens com a cultura pop, esses materiais permitem que os alunos incorporem seus pontos de vista pessoais, ideias

e opiniões em suas produções textuais, seja em língua nativa ou língua estrangeira, ou ainda em suas experiências literárias.

Conclui-se que por meio da *fanfiction*, a escrita e a leitura podem ser potencialmente um veículo que quebre com os modelos atuais. Ações educativas usando esta nova função como um intermediário, pode mudar a forma de ensinar e aprender, tornando os alunos mais autônomos, aprendendo em comunidade, em rede.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLACK, Rebecca W. Language, Culture and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning*, v. 3, n. 2, p. 170-84, 2006. Disponível em: http://www.wwwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=3&issue=2&year=2006&article=5_Black_ELEA_3_2_web. Acesso: 02 jun. 2021.

COSCARELLI, Carla Viana. Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. Disponível em: periodicos.pucminas.br. Acesso em: 28, ago. 2021.

COSTA, M. J. CAMPOS, J. U. B. Reflexões sobre a Apropriação Pedagógica do Gênero Digital *Fanfiction* para Práticas de Leitura e Escrita. *A Palavrada*, n. 3, p. 57-73, Bragança-PA, Janeiro-junho, 2013. Disponível em: encurtador.com.br/cesDT. Acesso em: 28, ago. 2021.

FERREIRA, Maria Cristina; FERREIRA, Maria Elizabeth. *Tecnologia e educação: utilização das fanfics como recurso pedagógico para letramento e escrita de alunos*. In: Simpósio Hipertexto E Tecnologias Na Educação, 4., 2012, Recife. Recife: UFP, 2012. p.1-19. Disponível em: encurtador.com.br/duA36. Acesso em: 28 nov. 2021.

PUENDERA, Ruben R. SAMR: Passando do aperfeiçoamento para a transformação. 29 de maio, 2013. Disponível em: <http://www.hippasus.com/trpweblog/archives/000095.html>. Acesso em: 27, ago. 2021.

ROMRELL, D. KIDDER, L. C. WOOD, E. O modelo SAMR como uma estrutura para avaliar o mLearning. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, v. 18, n. 2, 2014. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1036281>. Acesso em: 28 agos. 2021.

SABOTA, Bárbara; PEREIRA, Arioaldo Lopes. O uso de ferramentas tecnológicas em ambientes de aprendizagem: critérios para avaliação de materiais de ensino em formato digital. *Caminhos em Linguística*

Aplicada, v. 16, n. 2, p. 44-62, 2017. Disponível em: encurtador.com.br/cquzM. Acesso em: 27, ago. 2021.

SOUZA, Juliana Barros de. Fanfiction como recurso de letramento e cultura. *Artefactum* – Revista de estudos em linguagem e tecnologia, v. 1, n. 14, p. 45-56, Recife, jul/dez. 2014. Disponível em: encurtador.com.br/CEQT2. Acesso em: 28 nov. 2021.

SPIRIT FTENÓRIO, Gislene de Oliveira. A inserção de fanfictions no ambiente escolar: uma proposta de sequência didática. In: Congresso Nacional de Linguagens em Interação, 4, 2013, Londrina. *Anais...* Disponível em: encurtador.com.br/kzOQY. Acesso em: 28 nov. 2021.

Outra fonte:

ANFICTION. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/?locale=pt>. Acesso em: 28 nov. 2021.