



Tecnologia digital e formação do leitor literário: a criação de uma *fanfiction* por meio do aplicativo Wattpad

Digital technology and literary reader training: creating a fanfiction through the Wattpad application

Antonio Ismael Lopes de Sousa^(a); Ana Carolina Alves de Lima Oliveira^(b); Andrea Martins Lameirão Mateus^(c)

a Universidade Federal do Norte do Tocantins, Brasil – antonio.ismael@ufma.br

b Universidade Federal do Norte do Tocantins, Brasil – acalofashion@gmail.com

c Universidade Federal do Norte do Tocantins, Brasil – andreamateus@mail.uft.edu.br

Resumo: Este artigo analisa, qualitativamente, o emprego de um aplicativo de leitura e escrita em dispositivo móvel, especialmente em *smartphones*, no contexto da sala de aula. Utilizando o aplicativo Wattpad para a elaboração de uma *fanfiction* baseada na obra *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis, nossa análise privilegiou a tecnologia em suas interações pedagógicas, especialmente no que se refere às contribuições para a formação do leitor literário, bem como outros aspectos importantes desse recurso na educação. Notamos que essa estratégia de leitura e escrita criativa oferece alternativas para que os envolvidos ampliem suas capacidades imaginativas, propiciando-lhes maior contato com o universo literário e, mais intensamente, com o mundo da criatividade - a exemplo da própria produção de *fanfic* -, além de ampliar as chances de formar leitores literários, posto que aproxima os participantes do hábito da leitura e da escrita. Esse debate, portanto, é resultado de diversos fatores e tendências sociais, educacionais e tecnológicas, que vão desde a necessidade do engajamento e da motivação até a aprendizagem, com ênfase para as mudanças de comportamentos em face da necessidade de atuação em um mundo cada vez mais tecnológico e digital.

Palavras-chave: Formação do leitor literário. Dispositivos Móveis. Leitura e escrita. Aprendizagem.

Abstract: This article qualitatively analyzes the use of a reading and writing application on a mobile device, especially smartphones, in the classroom context. Using the Wattpad application to create a fanfiction based on the work *The Chronicles of Narnia*, by C. S. Lewis, our analysis privileged

technology in its pedagogical interactions, especially about contributions to the formation of the literary reader, as well as other aspects important aspects of this resource in education. We note that this reading and creative writing strategy offers alternatives for those involved to expand their imaginative capabilities, providing them with greater contact with the literary universe and, more intensely, with the world of creativity - such as the production of fanfic itself -, in addition to increase the chances of forming literary readers, as it brings participants closer to the habit of reading and writing. This debate, therefore, is the result of several social, educational, and technological factors and trends, ranging from the need for engagement and motivation to learning, with an emphasis on changes in behavior in the face of the need to act in an increasingly more technological and digital.

Keywords: Literary reader formation. Mobile devices. Reading and writing. Learning.

Introdução

Neste estudo, analisamos, sob a ótica do letramento digital, em suas interfaces com a formação do leitor literário, o uso do aplicativo Wattpad, em “dispositivo móvel”, como meio facilitador da leitura e da escrita na sala de aula. Cumpre destacar, inicialmente, que o emprego da expressão “dispositivo móvel”, em convergência com o letramento literário, abrange os diversos recursos e/ou instrumentos acessíveis de forma virtual, associados à formação da leitura e à escrita criativa.

Salientamos também que o impulso principal dessa proposta decorre da carência de novas estratégias, capazes de contemplar práticas educativas que, substancialmente, possam se tornar aliadas ao processo de ensino e formação da leitura, dentro e fora do contexto escolar. Desse modo, esses novos métodos que podem potencializar saberes e conhecimentos dos discentes, além de despertar sobre a existência de recursos que permeiam a educação em um mundo cada vez mais digital, também operam para que tais ferramentas tenham uso profícuo em disciplinas como a de Língua Portuguesa e, especialmente, no ensino de Literatura.

O cenário dessa pesquisa foi uma escola da rede pública estadual da cidade de Araguaína – Tocantins, na qual foram ministradas seis aulas

semanais, durante um período de 2 (dois) meses. Além de levar informações básicas acerca da tecnologia em suas convergências com educação, o objetivo central das atividades desenvolvidas em sala de aula foi analisar o uso e a usabilidade das tecnologias por parte dos alunos envolvidos – cuja etapa final correspondeu à elaboração de uma *fanfiction* baseada na obra *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis –, com a finalidade de traçar estratégias que, potencialmente, contribuíssem para a incorporação de recursos tecnológicos às práticas de leitura e escrita.

Isto posto, no tópico intitulado “A tecnologia no contexto geral e educacional: breves apontamentos”, procuramos demonstrar as potências e as circunstâncias que justificam a associação das tecnologias com a educação, em especial, no ensino médio. Nesse ponto, a internet surge como um importante meio formativo, uma vez que, em potencial, contempla métodos inovadores, envolventes e, principalmente, porque integra uma dimensão mais aproximada da realidade e das experiências do aluno.

No tópico seguinte, “Caminhos metodológicos”, detalhamos os procedimentos adotados e o percurso que culminou na tarefa central deste trabalho - a criação de uma *fanfiction* pelos participantes. Na sequência, em “A criação de *fanfiction* e seus efeitos para a formação do leitor literário”, desenvolvemos a análise das produções finalizadas, ao passo que abordamos a ideia de texto literário, texto eletrônico e, especialmente, a *fanfiction*, uma narrativa ficcional normalmente elaborada e compartilha na internet¹ e que, nesse trabalho, associamos ao

¹ Segundo Vargas (2005), as *fanfictions* circulavam inicialmente entre algumas poucas comunidades de fãs/leitores, como forma de contemplar diversos formatos de obras artísticas, como romances literários, filmes, séries, HQs etc. Antes concebidas de modo mais elementar (em casa, sem uma estrutura editorial), com poucos exemplares distribuídos gratuitamente às comunidades de fãs ou até mesmo vendidos por valores bem acessíveis, posteriormente, se tornaram vultuosas convenções de fãs nos Estados Unidos da América.

letramento, às transformações tecnológicas, podendo ser aplicada na sala de aula, contribuindo, assim, para a formação do leitor literário.

Enfim, essas perspectivas que consideram a tecnologia como uma aliada à formação do leitor literário têm a ver, de um lado, com o seu caráter inovador, suas potências e possibilidades formativas e, de outro, com o fato de que em um mundo cada vez mais globalizado, os recursos tecnológicos, inevitavelmente, permeiam progressivamente a sociedade. Em estreita relação com o tecido social, os recursos tecnológicos ora significam facilitadores de comunicação entre humanos e de outras atividades do cotidiano ora se configuram como potências formativas inovadoras, seja em âmbito educacional ou não.

A tecnologia no contexto geral e educacional: breves apontamentos

Este estudo contempla a tecnologia como uma efetiva aliada às práticas de leitura e de escrita, especialmente porque reconhecemos a intersecção mídia-sociedade², principalmente na contemporaneidade. Nas práticas sociais pós-modernas, as pessoas estão cada vez mais sendo expostas à leitura, escrita, imagens e sons, nos mais diversos meios. Isso justifica, portanto, que as abordagens envolvendo tecnologia e ensino excedam os limites do código linguístico e abarquem as diversas modalidades das estruturas pedagógicas e/ou semânticas como criadoras de sentido do texto.

Para agregar a essas novas mudanças, é fulcral entender o processo inicial da tecnologia, visto que ela abrange uma ampla gama de ferramentas e recursos que se deu com o advento da internet, nos Estados Unidos da América, resultado de um projeto de pesquisa militar

² A sociedade está à procura constante de inovação, e as mídias fazem com que este método seja construído durante determinados momentos. Tudo o que a mídia projeta atrai sempre um determinado número de pessoas, que compartilham valores, cultura e vivências.

ocorrido na época da Guerra Fria, no final da década de 1950. A partir disso, a internet, como tecnologia avançada, disseminou-se pelo mundo e contribui significativamente para o aparecimento de novos *browsers* ou navegadores, bem como para o crescimento do número de usuários que navegam na *web*³. Ainda há uma enorme propagação de *sites*, *chats*, redes sociais e plataformas, tornando a *web* uma rede global de dispositivos conectados.

Reconhecendo o impacto da tecnologia na vida das pessoas e suas implicações nos processos de ensino e de aprendizagem, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC destaca que as “diferentes dimensões que caracterizam a computação e as tecnologias digitais são tematizadas, tanto no que diz respeito a conhecimentos e habilidades quanto a atitudes e valores” (Brasil, 2018, p. 473). Nesse caso, cumpre destacar a importância de mediações objetivando reduzir os distanciamentos existentes entre as salas de aula, a tecnologia e o universo jovem, de modo que haja maior interação entre os interlocutores envolvidos. Merece frisar, também, as ações que corroboram não apenas para o conhecimento técnico dos recursos tecnológicos, mas, principalmente, aquelas que potencializam as possibilidades formativas por eles propiciadas.

Nessa seara em constantes transformações, Chartier (2002) nota que a evolução tecnológica avança para a criação de textos eletrônicos e, por isso, se difere de todas as outras revoluções da leitura. Ainda segundo o autor,

a textualidade eletrônica permite desenvolver as argumentações e demonstrações segundo uma lógica que já não é necessariamente linear nem dedutiva, tal como dá a entender a inscrição de um texto sobre uma página, mas que

³ A palavra *web* pertence ao vocabulário da língua inglesa e significa “rede”. Mesmo pertencendo ao léxico inglês, o termo é amplamente utilizado em português, como muitos outros com a mesma origem. Para mais detalhes sobre *web*, cf. <https://queconceito.com.br/web>.

pode ser aberta, clara e racional graças à multiplicação dos vínculos hipertextuais (Chartier, 2002, p. 24).

Apontando as contribuições para o campo da leitura e da escrita e esclarecendo os interesses e os usos diferenciados que associam leitores e autores a gêneros e a modelos de textos também diversificados, Chartier (2002) analisa a estrutura da linguagem e as mudanças decorrentes de momentos históricos significativos, bem como investiga o modo como o mundo digital se relaciona com a leitura e sobre como aqueles que utilizam esse meio propagam e absorvem significados. Por esses motivos, Chartier (2002, p. 7) elege as mudanças nas práticas de leitura, os novos modelos de publicação, as reconfigurações sobre a identidade e as propriedades das obras, bem como o “imperialismo linguístico estabelecido sobre a comunicação eletrônica” como sendo os “pontos da maior importância em nossa época”.

Desempenhando um papel cada vez mais expressivo dentro e fora do âmbito educacional, a tecnologia traz consigo uma série de oportunidades de inovação, tanto para alunos quanto para professores. Na sala de aula, a presença e a integração de dispositivos tecnológicos, como computadores, *tablets*, e aplicativos educacionais, podem revolucionar o processo de aprendizagem de várias maneiras, ou seja, há uma diversidade que enriquece o ambiente de aprendizagem e atende às necessidades individuais dos alunos, promovendo uma abordagem mais personalizada e inclusiva. Mas, isso acontece quando utilizada de forma consciente e equilibrada, isto é, quando favorece a integração e o engajamento dos estudantes, em processos que envolvem a colaboração e a criatividade.

Além de promover a inserção no currículo, essas tarefas auxiliam no enfrentamento dos desafios do século XXI. Por outro lado, é imperativo que educadores/mediadores estejam atentos aos possíveis impactos

negativos, como distração e falta de concentração, dependência tecnológica, isolamento social, desigualdade de acesso, entre outros, e adotem estratégias com vistas a mitigar esses efeitos, de modo que a experiência educacional abrangendo as tecnologias seja significativa ao maior número possível de sujeitos envolvidos.

Partindo do pressuposto de que as tecnologias estão cada vez mais presentes nas tarefas que envolvem a escrita criativa e a formação do leitor literário, Maia (2013, p. 62) salienta que o aumento do contato da população com as TICs e a simultânea diminuição dos seus custos de produção permitem que grupos periféricos e/ou desfavorecidos economicamente passem a ter acesso à informação de forma mais rápida e façam novos compartilhamentos sociais, que vão além dos limites geográficos de suas comunidades. No entanto, mesmo com toda essa evolução, ainda há preocupação quanto ao uso da tecnologia na sala de aula, já que:

é visto como uma forma de entretenimento não aplicável à prática profissional, e não colabora para aproximar as áreas de Educação, Comunicação e das Nova Tecnologias. Ou seja, poucos são os professores que levam esses recursos para a sala de aula e quando o fazem, é de forma aleatória, sem um projeto pedagógico estabelecido ou ainda sem uma discussão mais aprofundada (Alves, 2004, p. 4 *apud* Carvalho, 2008, p. 10-11).

É imperativo, assim, a introdução de técnicas que promovam a integração tecnologia-educação, mas de forma crítica e criativa, de modo a facilitar, inclusive, o processo de leitura e escrita no modo digital. Sobre esse assunto, no prefácio da obra *Aprendizagem histórica na palma da mão: os grupos de WhatsApp como extensão da sala de aula*, Demo (2018, p. 11) assegura que o acesso a esses recursos não é opção, mas uma necessidade, em virtude de os estudantes precisarem utilizar essas ferramentas, e a sociedade espera as habilidades adquiridas para que

todos sejam protagonistas, não apenas consumidores. Por outro lado, Lopes (2018, p. 32), além de apresentar a necessidade do uso de novas tecnologias na sala de aula, com finalidade pedagógica, reflete que há uma resistência por parte dos professores, não descartando seus motivos, como “problemas de ordem estrutural e deficiência na formação inicial e continuada dos docentes, juntamente ao ‘medo do novo’”.

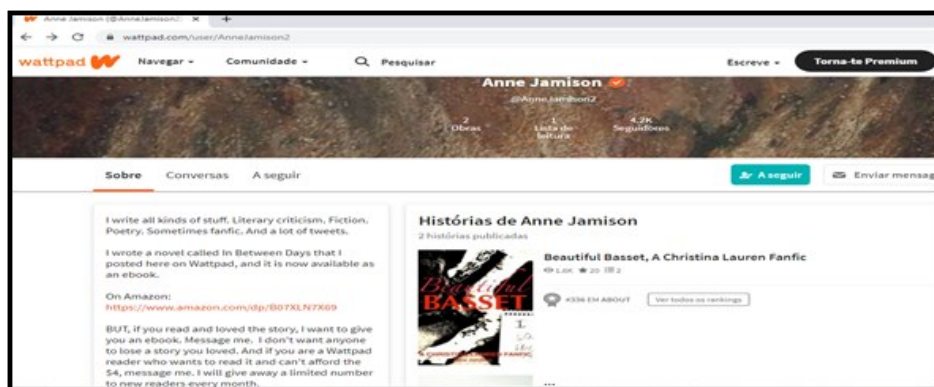
Ainda sobre esse tema, Coscarelli (2016, p. 11), reforça que “as tecnologias digitais, disponíveis agora nos celulares e amplamente utilizadas por todas as camadas sociais como meio de comunicação, produção e disseminação de saberes, precisam ser estudadas e compreendidas”. Também a esse respeito, Zacharias (2016, p. 16) sentencia que “a inserção das tecnologias digitais na vida cotidiana tem gerado grandes e rápidas mudanças nas formas de interação e comunicação das pessoas”. Desse modo, com base em estudos sobre letramento literário e escrita, percebemos a importância de privilegiar a autonomia do aluno em relação, principalmente, à tarefa de escrita; e uma das formas facilitadoras de tal atividade ocorre justamente com o suporte das tecnologias digitais.

Caminhos metodológicos

Para essa investigação, abordamos qualitativamente o uso de aplicativos de leitura e escrita em dispositivo móvel, especialmente em *smartphones*, no contexto da sala de aula. Utilizando o aplicativo Wattpad, apresentamos como base para a elaboração de uma *fanfiction* a obra *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis. A *fanfiction* é uma narrativa construída por terceiros e sem fins lucrativos, originária da escrita dos *fanzines*, termo que vem da contração de *fanatic magazine* ou revista do fã. As primeiras exposições ocorreram nos Estados Unidos, na década de 60 do século XX, e foram manifestadas por meio dos *fandoms*, que significa “reino dos fãs”.

O *fandom*, mais comumente conhecido como “comunidade dos fãs”, é um conjunto de pessoas que são fãs de algo em comum, como um seriado de televisão, uma música, um artista, um filme, um livro etc. A título de ilustração, apresentamos a seguir, na Figura 1, a página de *fanfiction*, no aplicativo Wattpad, da autora Anne Jamison:

Figura 1 – Página Wattpad de Anne Jamison



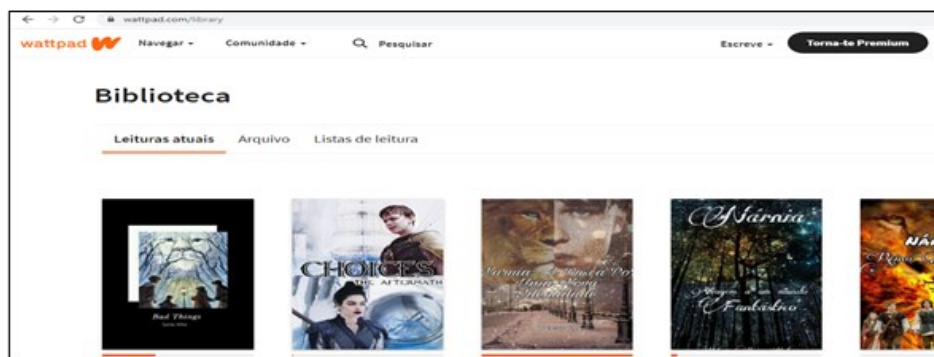
Fonte: Wattpad, 2020. Disponível em: www.wattpad.com.br/user/AnneJamison2.

Já o Wattpad, em sua página inicial na internet⁴, traz uma autodefinição de que se trata da “maior comunidade de histórias do mundo” – com base em dados de julho de 2023. Além disso, se apresenta como uma “casa de 97 milhões de pessoas que gastam por volta de 26 bilhões de minutos envolvidos em histórias originais”, que “democratizou histórias para uma nova geração de escritores diversos da Geração Z e seus fãs”. Trata-se, assim, de uma plataforma de leitura e escrita em ambiente digital (inclusive *offline*), disponibilizada em versões gratuita e *premium* (esta, com mais recursos disponíveis, como por exemplo: sem anúncios, histórias *offline* ilimitadas, opções extras de cores etc.). Segundo Ribeiro (2018), Wattpad é um serviço que oferece acesso a uma plataforma digital com milhares de livros e contos gratuitos, reunindo uma das maiores comunidades de leitores do mundo. O aplicativo

⁴ Para acessar a definição na íntegra, cf. <https://www.wattpad.com/>, acesso: 11 jun. 2024.

possui um enorme acervo de obras virtuais em dezenas de línguas diferentes, funcionando como uma espécie de rede social literária e possibilitando também a divulgação de livros; além de viabilizar a interação entre leitores, incentiva a exploração de diferentes obras. Como exemplo, apresentamos a Figura 2, a seguir:

Figura 2 – Biblioteca de *fanfics* da página Wattpad



Fonte: Wattpad, 2020, disponível em: www.wattpad.com/library.

Alguns autores que, atualmente, já estão firmados no mercado editorial tiveram seus trabalhos inicialmente apresentados à sociedade por meio do Wattpad, a exemplo de Anna Todd, Lilian Carmine, Taran Matharu, Mila Wander, Camila Moreira, entre outros, demonstrando exemplos de oportunidades que começaram a surgir a partir da interação com outros usuários com perfil de leitura semelhante. Esse aplicativo, além de facilitar a produção em ambiente digital, também contribui para incentivar à leitura e a escrita literária, uma vez que o ambiente colaborativo pode contribuir, em potencial, para que um leitor se torne escritor e vice-versa.

Feitas essas considerações, vale destacar que este trabalho foi concebido com o objetivo de contribuir para a formação de leitores, contemplando a escrita criativa, através da narrativa ficcional *fanfiction*, analisando também as interferências da tecnologia no processo de aprendizagem em Literatura. Após aprovação pelo Comitê de Ética em

Pesquisa⁵, o desenvolvimento da tarefa central dessa pesquisa, ou seja, a criação de uma *fanfiction* inspirada na obra *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis, deu-se com a participação de 3 (três) discentes (doravante denominados “A1”, “A2” e “A3”), que consentiram participar dessa fase. Sem restrição de idade, sexo, etnia, condição socioeconômica, foram convidados a participar todos os discentes de uma turma da segunda série do ensino médio, de uma escola da rede pública estadual de ensino, na cidade de Araguaína-TO. Apenas discentes impedidos de participar das aulas na referida turma e no referido período (por motivos pessoais ou não), não foram incluídos no convite.

O trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa-ação, que Thiollent (2008) define como um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Já de acordo com Tripp (2005, p. 457) “o pesquisador escolhe ou projeta as mudanças feitas [...] que serão para melhorar a aprendizagem e a autoestima de seus alunos, para aumentar interesse, autonomia ou cooperação e assim por diante”.

A pesquisa se desenvolveu em quatro etapas, incluindo: a) apresentação da situação e estrutura teórica, b) produção inicial, c) módulos e d) produção final, realizadas no decorrer de 6 (seis) aulas no âmbito da disciplina de Língua Portuguesa, com duração de 60 (sessenta) minutos cada aula, conforme sintetizado no Quadro 1:

⁵ Conforme parecer aprovado sob o número: 3.365.867 – CEP/UFT.

Quadro 1 – Quadro de resumo da pesquisa-ação

Etapas	CrITÉRIOS de Avaliação	Atividades Executadas	Avaliação	Apontamentos
Apre- sentação da situa- ção e es- trutura teórica.	Conheci- mento dos procedi- mentos didáticos.	Diálogo com a turma sobre a proposta apli- cada; coleta de dados por meio de um questioná- rio; exposição do projeto; leitura da obra escolhida e de <i>fanfics</i> .	Inicialmente, a turma se manteve motivada, mas preocupada com a literatura ficcional em meio digital.	Definir novas respostas para as etapas; aprofundar revisão de literatura ficcional em meio digital.
Produ- ção ini- cial	Discussão e elaboração de <i>fanfiction</i> através da obra <i>As Crônicas de Nárnia</i> .	Leitura da obra escolhida; Leitura de outras <i>fanfics</i> , em meio digital, com mesmo tema; Escrita da sinopse – <i>fanfic</i> dos alunos.	Existência de obstáculos – falta acesso à internet; desinteresses – pouco incentivo de leitura e escrita.	Divisão de grupos, utilizando, adicional- mente, o <i>WhatsApp</i> como suporte.
Módulos	Uso adequado do texto de apoio.	Investigando problemas por meio de diálogo; leitura da obra escolhida e leitura de <i>fanfics</i> .	Práticas que direcionem ações futuras em relação aos textos.	Caminhos traçados e estratégias para o desenvolvi- mento e melhoria das habilidades textuais dos discen- tes/revisão coletiva dos textos.
Módulos	Estrutura composicio- nal; contex- tualização; estrutura estilística; modalidade	Planejamento do texto com listagem de ideias, roteirização; finalização da sinopse e leitura	Processo retrospectivo (no sentido de verificar o desen- volvimento das habilidades	Análise linguística, estilística e reflexiva dos textos.

	de lingua- gem.	e análise de textos selecionados; roda de leitura; acesso à plataforma Wattpad.	linguísticas do aluno) e prospectivo (no sentido de apontar para reflexões sobre trabalho em sala de aula).	
Módulos	Apresenta- ção do ponto de vista; com- preensão da literatura ficcional em meio digital.	Produção do primeiro capítulo; vídeo: diferenças entre o filme e a obra – discussão oral; vídeo: documentário C.S. Lewis.	Procedimento que visa discutir com o educando por que o texto pode não estar adequado.	Diálogo, leitura e correção coletiva.
Produ- ção final	Domínio com a leitura e escrita ficcional em meio digital, através da plataforma Wattpad; conclusão.	Revisão das produções iniciais; Escrita das <i>fanfics</i> no Wattpad; Publicação das <i>fanfics</i> no Wattpad; questionário de intervenção pós coleta de dados.	Reflexão com a escrita autoral, avaliando a dificuldade de alguns em manusear a tecnologia.	É necessário fazer valer o ponto de vista de linguagem enquanto inte- ração, prática social que se sistematiza em gêneros textu- ais e se efetiva em textos.

Fonte: elaboração própria, 2020.

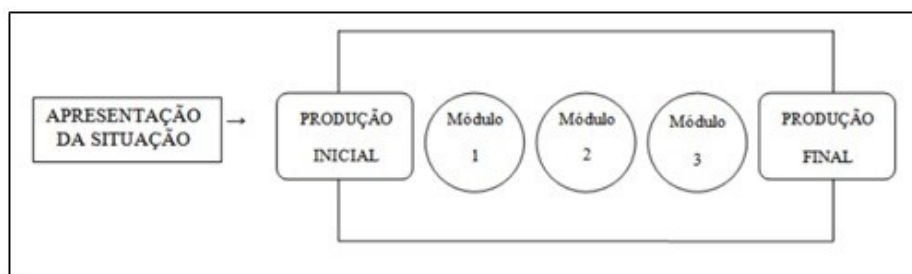
Cumprir destacar que, durante todo o percurso a partir da primeira etapa (apresentação da situação e estrutura teórica), o suporte aos envolvidos na pesquisa foi realizado tanto no decorrer das aulas presenciais como também via grupo de *WhatsApp*, de modo a ampliar as formas de apoio durante a realização de cada uma das atividades. Partindo então para o desdobramento da última etapa das atividades práticas (e que constituem o cerne deste trabalho), ou seja, a leitura da obra *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis e, posteriormente, a criação de uma *fanfiction*, traçamos um plano para que a produção de sinopse fosse feita pelos(as) participantes a partir de impressões baseadas na referida obra. Em acréscimo, também

foram desenvolvidas oficinas de leitura e de escrita, objetivando uma melhor utilização, seja para a tarefa de elaboração da sinopse seja para a criação da *fanfiction*, do aplicativo Wattpad.

Para fundamentar essa história e, a partir disso, criar uma *fanfiction*, também sugerimos aos participantes alguns passos importantes para que, após a leitura completa da obra, pudessem analisar os elementos dispostos no enredo em determinada ordem, tais como: verificar a “existência dos personagens”, “se desejam alguma coisa”, “o que impede de conseguirem algo”, “lutam contra a força antagonica”; e, finalmente, investigar se “os personagens vencem ou fracassam”, e porque estão presentes na narrativa, como forma de atrair a atenção do leitor e fazê-lo desenvolver o texto sem abandonar o seu desfecho. Nesse ponto, esses critérios, analisados oralmente, fizeram parte da pré-narrativa, para deixar solta a criatividade dos participantes. A partir disso, os(as) participantes tiveram total liberdade para produzir a íntegra de suas *fanfictions*.

Por fim, importa destacar que essas atividades foram sistematizadas e com base na sequência didática, para construção de texto, proposta por Dolz et al. (2004), conforme representado na figura abaixo:

Figura 3 – Esquema de Sequência Didática



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 81).

Desse modo, o processo é estabelecido em etapas e organizado conforme os objetivos a serem alcançados. Inicialmente, há a apresentação do tema, etapa

na qual é especificado o contexto de interlocução e a análise de experiências. Em seguida, parte-se para a primeira produção, subsidiada pelo docente, como critério para reconhecer os direcionamentos, bem como a investigação das principais adversidades elencadas nos registros dos discentes, a ser desenvolvida em etapas e com múltiplas intervenções, abrangendo os diversos fundamentos que norteiam a criação de *fanfiction* via Wattpad.

Por último, a produção final da sequência didática é realizada pelo aluno, ao integrar os saberes obtidos nos módulos. O contexto real de *fanfiction* e sua publicação no aplicativo de leitura e mídia social é conduzido e apresentado pelos participantes, a fim de incentivar a interação, de fato, com a obra *As Crônicas de Nárnia*. Esse processo é trilhado a partir de seleção de métodos, conforme intencionalidades e necessidades presentes em cada contexto, segundo a sistemática aplicada acima, que ocorre logo após a apresentação do tema.

A criação de *fanfiction* e seus efeitos para a formação do leitor literário

O meio eletrônico é, certamente, um cenário no qual podem ocorrer diversas formas de interação, uma vez que a presença massiva das mídias possibilita que vários enunciadores, de locais distintos, interajam simultaneamente. Nessa seara, leitor e escritor se alternam por intermédio de um jogo enunciativo capaz de realocar sentidos e de propiciar experiências ímpares. Buzato (2001, p. 83), ao discorrer sobre o efeito das novas tecnologias de comunicação, aponta que o “leitor/escritor cibernético também está aprendendo a conviver com uma mescla de recursos expressivos e necessita entregar velhas convenções a novos meios de expressão linguística, para que possa praticar socialmente a leitura e a escrita”.

Ainda considerando esses argumentos, também importa ressaltar que, no cenário no qual estamos inseridos, a (quase) inevitável presença das

tecnologias na sociedade contemporânea ora figura como uma oportunidade de avanço e fortalecimento da cultura digital, ora se revela como um vetor rumo ao conhecimento, especialmente como métodos inovadores de ensino e de aprendizagem.

Nessa busca pela formação do aluno-leitor, a escola pode, portanto, lançar mão de suportes como os dispositivos móveis, a exemplo dos *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, entre outros, materializando práticas de letramento e conduzindo a novos hábitos sociais que se expressam na formação de leitores. Levar, por exemplo, os alunos a construírem textos autorais, pode guiá-los ao mundo da criatividade e da imaginação, bem como pode promover maiores oportunidades com a escrita criativa e, conseqüentemente, maior autonomia frente às tarefas de leitura e da escrita e outras habilidades inerentes a essa prática. Por isso, o envolvimento do aluno com os recursos eletrônicos em suas produções textuais faz parte do processo denominado letramento digital, que se torna cada vez mais imperativo na era do conhecimento e da informação em que vivemos atualmente.

Acerca desse letramento digital, Novais (2012, p. 16) chama a atenção para a ocorrência, na contemporaneidade, de mudanças que revelam a iminência, nas práticas de leitura, de “textos híbridos”. Ainda de acordo com a autora, essas habilidades de leitura e navegação podem ser estruturadas por meio do uso de uma matriz de letramento digital, uma vez que esse registro é apontado como fundamental para “elencar e organizar habilidades caras às práticas de leitura e escrita mediadas pelas tecnologias digitais” (p.87). Competências essas, inclusive, que Dudeney *et al.* (2016, p. 17) chamam de “habilidades próprias do século XXI”, e que envolvem capacidades individuais e sociais “necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”.

Nesse contexto, considerando que a escola, espaço no qual a população deveria ter um contato com a maior parte dos letramentos e que muitas vezes não alcança a evolução ocasionada pelas novas tecnologias, é importante apresentar alternativas para a introdução e/ou desenvolvimento de atividades envolvendo novos gêneros e recursos, incluindo os digitais. Marcuschi (2007, p. 66) reforça essa ideia, ao afirmar que a linguagem não atua sozinha, ela depende de outras habilidades humanas, tais como a imaginação, as diversas formas de criação, entre outras; uma vez que quase todo o nosso conhecimento é estruturado por meio da linguagem na comunicação social.

Assim, ao objetivar a construção de *fanfiction* por parte dos alunos, pretendemos também sublinhar a importância da leitura e da escrita, principalmente porque se trata de textos voltados ao público jovem, com potencial de incentivar a criatividade e o prazer pela leitura ficcional. Ademais, é servindo-nos da definição de Jamison (2017) que fundamentamos a opção de uma metodologia envolvendo a *fanfiction* na sala de aula, já que essa narrativa:

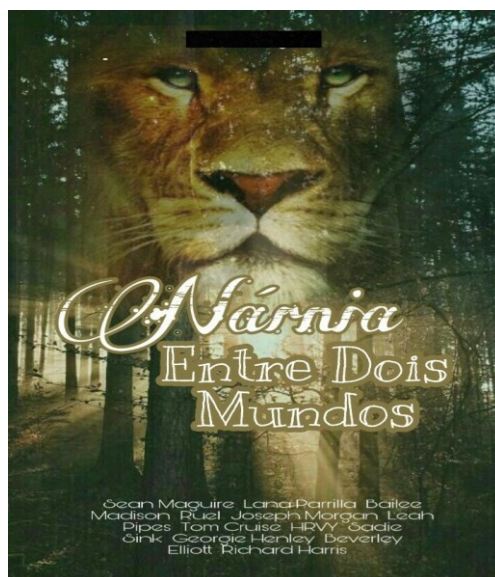
também reage a – e até ajuda a causar – mudanças bastante específicas em tecnologia e cultura, e faz isso de forma mais rápida, ágil e radical do que qualquer um que se beneficia do status quo comercial seria capaz de fazer. Mas a cultura comercial – com sua distribuição maciça, que ajuda a criar as comunidades de fãs que se tornam comunidades de *fanfiction* – também é parte integrante da equação *fanfiction* (Jamison, 2017, p. 18).

Dessa forma, ao construírem seus textos, os participantes reforçaram essa prerrogativa ao inserir, em suas histórias, personagens e histórias semelhantes aos da obra inspiradora, ratificando, de um lado, a relação com a obra original, mas, de outro, adicionando conflitos singulares em suas próprias narrativas. As sinopses das *fanfictions* produzidas – que, em razão da inviabilidade de espaço para exposição da narrativa completa,

serão aqui expostas juntamente com as capas adotadas por cada participante e servirão de base para essa análise –, foram reproduzidas fielmente a seguir, e reforçam o fato de que houve uma assimilação prévia sobre a obra que serviu de inspiração:

ALUNA “A1” – NÁRNIA: ENTRE DOIS MUNDOS

Figura 4 – Capa adotada por “A1”



Fonte: elaborada por “A1”, 2020.

Depois de várias aventuras no reino secreto e misterioso de Nárnia, finalmente havia paz. Durante os anos que se seguiam após os últimos grandes acontecimentos não houve mudanças no reino, estavam em paz. Mas será que isso se seguiria por mais tempo? As piores coisas estavam prestes a voltar a acontecer naquele lugar, e dessa vez havia segredos e mistérios que nem o próprio Aslam havia explorado. Mas será que dessa vez tudo iria acabar bem?

Depois de apresentar uma história que envolve o mistério e o medo, mais especificamente em uma parte da floresta em que nenhum dos “narnianos” se arriscava a percorrer, a aluna “A1” se aventurou por uma história em que o caos reinava e se perpetuava por vários lugares, inclusive na cabana. Uma

das personagens era uma mulher corajosa, que enfrentou fome, sede e maus-tratos, embora mantida como uma prisioneira.

Partindo então para a sinopse do aluno “A2”, verificamos que a escrita foi desenvolvida retratando um reencontro entre irmãos que vão a um Bosque, ocasião em que Lúcia avista Aslam machucado. Os irmãos, em busca de uma solução para a grande ameaça iminente, batalham a fim de salvar toda a humanidade.

ALUNA “A2” – NÁRNIA: REINO AMEAÇADO

Figura 5 – Capa adotada por “A2”



Fonte: elaborada por “A2”, 2020.

Após um ano desde que estiveram em Nárnia, Pedro, Edmundo, Susana e Lúcia voltam para a terra que está totalmente destruída, onde uma grande ameaça aparece e promete ser o fim de todo o Reino, juntos batalham contra o maior inimigo de Nárnia, podendo ser o fim da magia e toda a vida.

Em sua sinopse, “A3” também busca uma certa associação à obra de origem, com destaque para a participação dos personagens principais, os

irmãos Susana, Pedro, Edmundo e Lúcia. Há suspense e medo ao saberem da verdadeira história de uma das janelas que integram a casa, que, por sinal, seria o portal para *Nárnia*.

ALUNA “A3” – *NÁRNIA: VIAJEM [SIC] A UM MUNDO FANTÁSTICO*

Figura 6 – Capa adotada por “A3”



Fonte: elaborada por “A3”, 2020.

Os irmãos Lúcia, Edmundo, Pedro e Susana entraram de férias, foram até a casa de sua tia Elisabeth e descobriram que ali vivenciariam uma experiência única, em que puderam descobrir o real significado do que seria o mundo mágico ao adentrar em Nárnia. Tinham certeza que seria uma caminhada inesquecível, principalmente porque ao entrar no universo fantástico deveriam salvar o que a rainha Charlotte quase destruiu [sic].

O universo das *fanfics* é extenso, e uma das formas de produção que mais chamam a atenção dos jovens atualmente são as *fanfictions* interativas, que possuem uma estrutura mais complexa, por exigir a criação de fichas de identificação. Estas são feitas para que o escritor permaneça mais engajado na história, uma vez que a interação entre novos leitores traz

resultados mais significativos para a escrita e, conseqüentemente, para o autor da obra original.

Assim como C. S. Lewis, Neil Richard Gaiman (1960), mais conhecido como Neil Gaiman, escritor, roteirista, romancista e contista, também é um exemplo de sucesso como autor de fantasia, por ser capaz de ser lido não apenas pelos leitores que preferem literatura fantástica, mas por leitores de todos os tipos, que apreciam suas histórias e costumam segui-las pelo que elas têm de qualidade, e não somente pela temática. Ele foi autor de quadrinhos, tendo como grande sucesso a série *Sandman*, que durou de 1989 até 1996, mas a sua estreia como romancista foi em 2001, com o livro *Deuses Americanos*. O autor mostra, por meio de suas obras, o cuidado que se deve ter com os personagens na literatura de fantasia, pois acredita ser interessante evitar os excessos no que se pretende abordar.

Seguindo essa lógica, presumimos que um dos principais fatores para o sucesso na escrita de um livro, nessa modalidade, é o destino do seu protagonista. Nesse sentido, os participantes desta pesquisa apresentaram um mundo novo, através da perspectiva de um personagem consistente, melhorando a fluidez do texto. Com base na sistematização aqui proposta, “A1”, “A2” e “A3” relataram conhecimento de suas práticas de leitura e escrita e do formato abordado. “A1” expõe que “nem tudo está perdido como parece, coisas extraordinárias só acontecem a pessoas extraordinárias”; ainda relata em seu texto a grande comoção pela perda de Lucy Pevensie já na fase adulta. Lucy, avó de Sandy, Billy, Ryan e Harry, sempre contava histórias aos netos, e, após a sua morte, eles acabam indo para *Nárnia*, enfrentando vários perigos para recuperar a magia e a alegria daquele local.

Já “A2” trabalha em sua narrativa os mesmos personagens e o mesmo local de *As Crônicas de Nárnia*, mas há um surto no momento em que os

irmãos Pedro, Edmundo Susana e Lúcia retornam à cidade mágica e a encontram totalmente destruída, observam que ainda há uma grande ameaça que promete ser o fim de todo o reino: “Tudo ao redor deles começou a escurecer, as árvores pareciam estarem queimadas, a grama que estava verde há um minuto já estava totalmente queimada, mas aquele não era o mesmo bosque em que estavam há pouco tempo atrás. Era *Nárnia*, bem diferente e totalmente destruída, só havia fogo, cinzas e ruínas por todos os lados, o que era verde e cheio de vida ali não passava agora de cinzas e destruição”.

Depois de relatar uma longa fase de sossego em *Nárnia*, “A3” resolve discorrer sua narrativa por entre mistérios dos quais nem mesmo Aslam poderia explicar: “durante os anos que se seguiam após os últimos grandes acontecimentos não houve mudanças no reino, estavam em paz. Mas será que isso se seguiria por mais tempo? As piores coisas estavam prestes a voltar a acontecer naquele lugar, e dessa vez havia segredos e mistérios que nem o próprio Aslam havia explorado. Mas será que dessa vez tudo iria acabar bem?”. Além disso, também expressa sua preocupação com o mundo de *Nárnia*, diz que a tia Elizabeth, mãe de Eustáquio, recebe em sua casa mágica seus sobrinhos, os irmãos aventureiros. Ao conseguirem se transportar para *Nárnia*, tiveram a incumbência de reconquistar a paz e a beleza que a rainha Charlotte havia tirado dos Narnianos.

Analisando a construção final da *fanfiction* de “A1”, “A2” e “A3”, consideramos que os resultados alcançados foram significativos, tanto porque a tarefa foi concluída com êxito, quanto em razão do surgimento de diversas formas de usar a criatividade no ato da escrita. Notamos que a estratégia de leitura e escrita criativa oferece alternativas para que os alunos ingressem no mundo mágico, ampliem suas capacidades imaginativas e opera como uma possibilidade formativa em potencial, já que propicia ao leitor maior contato, e de forma mais contínua, com a

criatividade, a exemplo da própria produção de *fanfic*. Oportuniza, portanto, maiores chances para que os(as) alunos(as) se aproximem do hábito da leitura e da escrita e, conseqüentemente, contribui para a sua formação enquanto leitores literários.

Nesse caso, as diversas chaves para a construção de uma narrativa ficcional se ligam ao interesse do estudante que procura apresentar temas para, em potencial, desenvolver suas habilidades de leitura e de escrita. Por esse motivo, integrar, em sala de aula, recursos tecnológicos de ampla aceitação e de acesso mais democratizado, também contribui para o alcance dessas competências. A variedade de atividades conduz os alunos a pensarem a *fanfiction* como uma manifestação cultural, cheia de costumes e, principalmente, como prática social – uma resposta do que vem a ser um mundo globalizado e repleto de tecnologias, além de estabelecer o vínculo entre a experiência literária e uma nova percepção de mundo, de vida, de realidade.

A esse respeito, podemos pensar na ideia de Salvatore D'onofrio (1953), que envolve a construção de sentidos e a compreensão que se concretiza na interação entre leitor e texto. D'onofrio faz também uma reflexão em suas obras sobre as várias formas de narrativa, sempre acompanhadas de uma análise prática, em que são usados como exemplo textos importantes da literatura ocidental. Isso, por sua vez, desencadeia uma concepção de que o gênero discursivo não se esgota em uma estrutura puramente lexical, sintagmática ou locacional; mas, sobretudo, em uma estrutura de sintaxe ideológica que, ao fabricar sentidos, promove situações de cunho interacional capazes de revelar julgamentos de valores e vozeamentos sociais (D'onofrio, 1995, p. 53).

Assim como D'onofrio pensa nos gêneros como sentidos que serão construídos a partir da estrutura linguística do texto, de suas sinalizações

e do contexto que o leitor é capaz de mobilizar, tendo em vista seus conhecimentos e experiências prévias, Amora (1992, p. 25) também afirma que, em se tratando de interação no contexto dos estudos literários, eles operam como ferramenta didático-metodológica essencial para a externalização de sentimentos plurissignificativos, característicos da literatura.

Pensando nessa perspectiva, o ensino literário é uma demonstração semiótico-plural⁶, que parte da premissa de que a imanência do texto não obedece ao mesmo padrão interpretativo dos demais textos que não se enquadram no escopo da literatura. Esta, por sua vez, se desenha a partir do pressuposto da subjetividade e da relativização de sentidos.

E como toda essa estrutura do ensino literário e sua relevância podem ser percebidas? Uma das possíveis respostas, com base em Cândido (2011), está na própria incompressibilidade da arte literária, já que:

a literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade (Cândido, 2011, p 188).

Nesse sentido, a obra literária é efeito das relações dinâmicas entre escritor, público e sociedade; mediante suas obras, o artista representa sentimentos e convicções de mundo, suscitando no leitor a reflexão e a imaginação que, inclusive, pode gerar uma mudança de postura diante da

⁶ A esse respeito, Lúcia Santaella (2003, p. 10) afirma que “somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem”. A teórica pontua que é pelo verbal e pelo não-verbal que realizamos comunicação nos localizando no tempo, ampliando as dimensões humanas para além do agora, e que, dessa forma, os símbolos adquirem poder para abstrair e representar as ideias. Para aprofundamentos sobre o tema, cf. SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo. Ed Brasiliense, 2003.

realidade, o que leva a crer que a literatura participa ativamente dos movimentos de (trans)formação social.

Na esteira da *web* ou de aplicativos em dispositivos móveis, o texto literário se interliga a um número muito maior de leitores/autores simultaneamente. Isso, segundo Chartier (2002, p. 25), deve-se ao fato de que “o texto eletrônico é aberto, e o leitor pode através dele intervir em seu próprio conteúdo, pode deslocar, recortar, entender, recompor as unidades textuais das quais se apodera”. A *Fanfiction*, por exemplo, é uma narrativa ficcional muito recorrente em nossa realidade, que reelabora constantemente dizeres e percepções que podem ser capazes de atrair novos enunciadores, que se enxergam realmente como parte integrante do processo textual e ideológico do texto. É um nicho em que o autor se coloca em uma comunidade de fãs que manipula uma obra que já existe. Por isso, o contato com a maior diversidade de textos na escola possibilitará maior domínio sobre os modelos disponíveis na sociedade, compreendendo suas especificidades histórico-culturais.

No que se refere ao campo dos estudos literários, o letramento na literatura tem sido objeto de análise por muitos pesquisadores. Nesse contexto, de acordo com Cosson (2018, p. 47-49), o saber da literatura não está relacionado ao ato de ler ou de consumir os textos literários propriamente, mas, sim, à possibilidade de enxergar as temáticas discutidas nas obras, no cotidiano real e no desenvolvimento de mecanismos que viabilizem as práticas de relações humanas e a crítica social.

Para a análise deste estudo, promovemos a reflexão sobre o efeito das transformações tecnológicas aplicadas na sala de aula a fim de alcançar a formação do leitor literário. Pensar a formação humana integral envolve não só as mídias que colaboram para um conhecimento mais amplo e atualizado, como também a compreensão do letramento literário como

uma das dimensões dessa relação homem-mundo. Portanto, relacionar esses recursos à literatura está em conformidade com o tempo histórico em que vivemos.

Sobre esse período histórico, Ribeiro (2012) nos alerta para a necessidade de identificar o princípio de uma nova classificação de letramento, a que tem relação com o termo digital. Para a autora,

o letramento digital está dentro do letramento mais amplo, não linearmente, mas em uma rede de possibilidades. Ele pode começar no impresso e partir para os meios digitais, uma vez que muitas ações se assemelham nesses ambientes; ou fazer o trajeto no sentido contrário. O importante é compreender que a relação entre os dispositivos para a comunicação foi recentemente reconfigurada. Consequentemente, as possibilidades e as exigências do letramento, também (Ribeiro, 2012, p. 45).

Podemos relacionar a necessidade dessa mudança ao fato de que os mecanismos sociais voltados para a leitura e a escrita, sobretudo os modos, podem e devem ser reconfigurados, de maneira a se aproximar cada vez dos sujeitos envolvidos, isto é, discentes, docentes e até mesmo a comunidade de modo geral. Por isso, nossa defesa de estratégias envolvendo o ensino de literatura aliado à escrita de *fanfiction* em ambientes de interação social, fundamenta-se no fato de que as relações humanas são, sobretudo, mediadas não só pela tecnologia, como também pela linguagem, que se define em diversas categorias; seja oral, escrita ou digital, conforme a necessidade de interação entre os sujeitos.

Finalmente, importa destacar que ao longo desta pesquisa, leitura e escrita foram consideradas como um processo de construção de sentido que se inicia apoiado nas interações ou no diálogo existente entre o leitor (aluno-participante) /texto/autor. A partir desse argumento, percebemos que o texto não significa sem o leitor, pois é este quem dá voz e vida ao texto, e é em razão disso que, valendo-nos dos ensinamentos de Carvalho (2008,

p. 15), advogamos que “a realidade, nada virtual, da nossa educação cobra uma significativa mudança no sistema educacional e no papel docente”.

Considerações Finais

A partir dessa análise, percebemos que os debates científicos realizados até este ponto mostram que os sentidos das práticas de leitura ou de escrita são instruídos e influenciados pelos usos sociais. No que tange à tecnologia, a existência de diversos obstáculos são inegáveis, sobretudo, aqueles relacionados às estruturas físicas e aos fatores socioeconômicos dos envolvidos, como é o caso da não abrangência por sinal de telefone e de *internet* de qualidade em suas localidades e das condições econômicas insuficientes para acessar os produtos tecnológicos, as dificuldades de utilização de suas funcionalidades (a exemplo do não acesso ou acesso inexpressivo à *internet*, a dificuldade de aquisição de aparelhos e aplicativos etc.), ou até mesmo o desconhecimento das formas de manuseio de computador e outros dispositivos móveis.

Por isso, tentamos demonstrar que cada produção funciona como um resgate de vozes, de influências étnicas e culturais e outras questões sociais. Nesse caso, o uso dos dispositivos móveis é essencial para que haja uma maior disseminação de artes e de conhecimento através de diversos meios digitais. Com apoio em Ribeiro (2010, p. 108), defendemos que a tecnologia serve “para fazer-se legível por um leitor que navega com pressa ou [...] que cansa porque os meios não são mais tão confortáveis e portáteis quanto um livro (ao menos enquanto dispositivos como o Kindle não se popularizam)”. Por outro lado, cumpre destacar que, em que pese o fato de sua criação e circulação ocorrer majoritariamente em meio digital, a *fanfiction*, assim como outras formas de retextualização, pode ser realizada externamente a esses meios e/ou plataformas digitais (a

exemplo do Wattpad), isto é, a leitura e a escrita literária são possíveis com e sem um suporte direto da tecnologia digital.

Assim, os recursos digitais favorecem, significativamente, o desenvolvimento de competências e habilidades ligadas aos letramentos digitais, mas também é relevante frisar que, no caso da leitura e da escrita de *fanfiction*, além de poder ser conduzida sem a presença dessas ferramentas tecnológicas, desponta também como uma maneira de estímulo à criatividade, bem como uma possibilidade de interação e de cooperação entre os envolvidos, seja na realização de técnicas manuais como mapas mentais, diagramas de fluxo, seja nos esboços de capítulos e outras etapas de estruturação da leitura e da escrita.

Isso posto, as atividades dos alunos, desenvolvidas no âmbito desta pesquisa, ampliaram a discussão sobre o fazer literário e o caráter da ficcionalidade; as principais reflexões levantadas pelos participantes giraram em torno da literatura fantástica, da sua função social, das produções culturais através de *fanfics*, dos casos de autoria e originalidade, bem como da popularidade da mídia e da textualidade eletrônica. Outra ação dos participantes relaciona essas vozes literárias e a comunicação entre autor e leitor à literatura contemporânea, que se associa à tradição, mas que soa como novidade. No entanto, suas produções não se limitaram somente a essas ações, utilizando-as apenas como impulso para suas releituras e composições.

Os participantes criaram uma narrativa no formato de uma *fanfiction*, unindo ideias baseadas no livro *As Crônicas de Nárnia* como um evento literário que se repete e se recria a cada prática de leitura; utilizaram os recursos tecnológicos como processo de ensino-aprendizagem e tiveram aulas dinâmicas, interativas e contextualizadas, de acordo com a realidade de cada um. Além disso, também procuraram se aproximar da literatura

imaginativa e bem-humorada de Lewis, assim como buscaram despertar, através da obra, a emoção, o sentimento, a imaginação e a criatividade, que são vetores relevantes na construção do saber e na condução das experiências do sensível.

Novos itinerários com vistas a fortalecer o desenvolvimento do ato da leitura e da escrita em uma sociedade na era digital, devem considerar as potências das tecnologias em expansão, em suas mais variadas formas. Outrossim, os estudos que tencionam ampliar as discussões acerca da efetividade dos recursos tecnológicos na sala de aula também podem lançar mão de abordagens envolvendo outras áreas temáticas, debater sobre a viabilidade de novas estratégias de ensino e de aprendizagem, bem como investigar os impactos sociais e os efeitos psicológicos ocasionados pelas (im)possibilidades de acesso à tecnologia.

REFERÊNCIAS

AMORA, Antonio Soares. *Introdução à Teoria da Literatura*. São Paulo: Cultrix, 1992.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio*. Brasília: MEC/Secretaria da Educação Básica, 2018.

BUZATO, Marcelo El Khouri. *O letramento eletrônico e o uso do computador no ensino de Língua Estrangeira: contribuições para a formação de professores*. 2001. 189 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/270554/1/Buzato_MarceloElKhouri_M.pdf, acesso: 9 jan. 2024.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: _____. *Vários Escritos*. Ouro sobre Azul: Rio de Janeiro, 2011, p. 171-193.

CARVALHO, Gracinda Sousa de. Dissertação de mestrado: *Histórias Digitais: Narrativas no século XXI. O Software Movie Maker como Recurso Procedimental para Construção de Narrações*. São Paulo, 2008. Biblioteca digital Scribd. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/publico/Gracinda_Souza_de_Carvalho.pdf, acesso: 11 fev. 2024.

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Tradução de Fúlvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2018.

DEMO, Pedro. Prefácio (1). In: LOPES, Cristiano Gomes. *Aprendizagem histórica na palma da mão: os grupos de whatsapp como extensão da sala de aula*. Curitiba: Appris, 2018.

D'ONOFRIO, Salvatore. *Teoria do Texto 1: Prolegômenos e teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1995.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. *Letramentos digitais*. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

JAMISON, Anne. *FIC: por que a fanfiction está dominando o mundo*. Tradução de Marcelo Barbão. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

LOPES, Cristiano Gomes. *Aprendizagem histórica na palma da mão: os grupos de whatsapp como extensão da sala de aula*. Curitiba: Appris, 2018.

MAIA, Junot de Oliveira. Novos e híbridos letramentos em contexto de periferia. In: ROJO, Roxane (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2007.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão*. São Paulo: Parábola, 2008.

MORAIS, Carlos Tadeu Queiroz de; LIMA, José Valdeni de; FRANCO, Sérgio Roberto K. *Conceitos sobre Internet e Web*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2012.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola. In: ZILBERMAN, R.; RÖSING, T. (Orgs.). *Escola e Leitura: Velha crise; novas alternativas*. São Paulo: Global, 2009.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Novas tecnologias para ler e escrever: algumas ideias sobre ambientes e ferramentas digitais na sala de aula*. Belo Horizonte: RHJ, 2012.

RIBEIRO, Ana Elisa. Anotações sobre literatura em novas mídias móveis. *IPOTESI*, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 107-114, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/19423>, acesso: 2 fev. 2024.

RIBEIRO, Daniel. *Wattpad oferece biblioteca e uma das maiores comunidades de leitores*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/wattpad.html>, acesso em: 26 mai. 2020.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: UPF, 2005.

NOTAS DE AUTORIA

Antonio Ismael Lopes de Sousa (antonio.ismael@ufma.br): Doutorando em Letras - Linguística e Literatura, pela Universidade Federal do Norte do Tocantins-UFNT. Mestre em Letras pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão - UEMASUL. Especialista em Gestão Pública pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA. Especialista em Literatura Brasileira pela Faculdade Focus-FF. Graduado em Letras (Português/Inglês e Literaturas) pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA. Atualmente é Assistente em Administração na Universidade Federal do Maranhão (UFMA) / Centro de Ciências de Balsas-CCBL (MA).

Ana Carolina Alves de Lima Oliveira (acalofashion@gmail.com): Docente da Secretaria da Educação do Estado do Tocantins (SEDUC/TO). Doutoranda em Letras - Linguística e Literatura, pela Universidade Federal do Norte do Tocantins-UFNT. Mestra em Ensino de Língua e Literatura pela Universidade Federal do Tocantins- UFT. Especialista em Língua Portuguesa e Literatura pela Faculdade de Tecnologia Equipe Darwin-Faceted e Orientação Educacional pela Faculdade Rio Sono. Licenciada em Letras - Língua Portuguesa e Língua Inglesa e Respectivas Literaturas pela Universidade Federal do Tocantins - UFT (2006) e Pedagogia pela Faculdade AD1 (2012).

Andrea Martins Lameirão Mateus (andreamateus@mail.uft.edu.br): Professora Adjunta da Universidade Federal do Norte do Tocantins. Doutora em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo - USP. Graduada em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, pela Universidade de São Paulo - USP.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

SOUSA, Antonio Ismael Lopes de; OLIVEIRA, Ana Carolina Alves de Lima; MATEUS, Andrea Martins Lameirão. Tecnologia digital e formação do leitor literário: a criação de uma fanfiction por meio do aplicativo Wattpad. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 20, n. 1, p. 179-211, 2024.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Página Wattpad de Anne Jamison. Fonte: Wattpad, 2020. Disponível em: www.wattpad.com.br/user/AnneJamison2.

Figura 2 – Biblioteca de fanfics da página Wattpad. Fonte: Wattpad, 2020, disponível em: www.wattpad.com/library.

Figura 3 – Esquema de Sequência Didática. Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 81).

Figura 4 – Capa adotada por “A1”. Fonte: elaborada por “A1”, 2020.

Figura 5 – Capa adotada por “A2”. Fonte: elaborada por “A2”, 2020.

Figura 6 – Capa adotada por “A3”. Fonte: elaborada por “A3”, 2020.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 08 abr. 2024

Aprovado em: 12 jun. 2024