

O Fanfiction: dos espaços digitais às propostas educacionais

Bianca Jussara Borges Clemente

Centro de Estudos Interdisciplinares, Universidade de Coimbra, Portugal
Laboratório de Pesquisa em Tecnologias da Informação e Comunicação
(LATEC/UFRJ), Brasil

biancaclemente2005@yahoo.com.br

J. António Moreira

Universidade Aberta (UAb), Departamento de Educação e Ensino a Distância;
Centro de Estudos Interdisciplinares, Portugal

jmoreira@uab.pt

Sara Dias-Trindade

Universidade de Coimbra, Centro de Estudos Interdisciplinares, Faculdade de
Letras, Portugal

sara.trindade@uc.pt

Resumo

As Humanidades Digitais abarcam estudos interdisciplinares sobre novas narrativas e ferramentas digitais, como também, como esses elementos do ciberespaço e da cibercultura perpassam os cotidianos e contribuem para alavancar novos projetos e performances educacionais. Nesse trabalho apresentamos e discutimos os encaminhamentos de inserção do gênero digital fanfiction, dos espaços digitais de autoria em propostas educacionais. Para tanto, os sujeitos contemporâneos, em espaços digitais, são confrontados a interagir, elaborar e a compartilhar autorias próprias, coautorias, autorias múltiplas/coletivas em espaços digitais e espaços escolares. Assim, os construtos teóricos que fundamentam esse trabalho partem de diversos campos do conhecimento, estabelecendo assim o caráter interdisciplinar ao dialogar com as teorias sobre ciberespaço e cibercultura que são elencados como enquadres teóricos. Esse estudo está fundamentado no paradigma qualitativo, encaminhando-se a uma investigação empírica seguida pela discussão da geração dos dados. A relevância dessa pesquisa está situada na elaboração de encaminhamentos teóricos possíveis sobre as novas perspectivas literárias em espaços digitais, sobretudo, a partir das propostas educacionais de elaboração/consumo do gênero digital fanfiction em contextos escolares.

Palavras-chave: fanfiction; humanidades digitais; cultura digital; educação.

Abstract

Digital Humanities comprise interdisciplinary studies on new narratives and digital tools, as well as how these elements of cyberspace and cyberculture cross everyday life and contribute to leveraging new educational projects and performances. In this work we present and discuss the insertion of the digital fanfiction genre, of the digital spaces of authorship in educational proposals. Therefore, contemporary subjects, in digital spaces, are confronted to interact, elaborate and share their own authorship, co-authorship, multiple/collective authorship in digital spaces and education spaces. Thus, the theoretical constructs that underlie this work start from different fields of knowledge, thus establishing the interdisciplinary character when dialoguing with the theories about cyberspace and cyberculture that are listed as theoretical frameworks. This study is based on the qualitative paradigm, leading to an empirical investigation followed by the discussion of data generation. The relevance of this research is situated in the elaboration of possible theoretical approaches on the new literary perspectives in digital spaces, above all, from the educational proposals of elaboration / consumption of the digital fanfiction genre in educational contexts.

Keywords: fanfiction; digital humanities; cyberspace; education.

Notas Introdutórias

As Humanidades Digitais compõem um campo de estudos interdisciplinares, no qual se propõe teorizar uma série de práticas desenvolvidas em múltiplos cenários com ampla inserção de tecnologias e dispositivos digitais que se interligam às diversas dimensões da vida dos sujeitos contemporâneos. Na atualidade, em meio a esses dispositivos e aplicativos digitais, as telas dos aparelhos de televisão, computadores e smartphones são a extensão da corporeidade e da sinestesia humana. Sendo assim, os sujeitos contemporâneos são convocados às práticas sociais e de literacias que os implicam, provocam e extensionalizam à convivência, interação e novas configurações frente às tecnologias de informação e comunicação. No âmbito de tais práticas são forjados novos comportamentos, posturas, ideologias e modos de interagir, para além disso, esses novos cenários e comportamentos são pertinentes aos interesses de pesquisa no âmbito dos estudos contemporâneos e das práticas educacionais.

A formação e a consolidação do campo das humanidades digitais proporcionaram o aprimoramento das abordagens, dos processos, das habilidades e dos métodos desenvolvidos e aplicados no âmbito interdisciplinar, para além, das tradicionais Ciências Humanas e Sociais, contudo, num processo de interação e diálogo implicado na pesquisa acadêmica, na contextualização das práticas pedagógicas e na comunicação científica em espaços digitais e híbridos.

Em espaços digitais, os sujeitos contemporâneos são agenciados a interagir, elaborar e a compartilhar autorias próprias, coautorias, autorias múltiplas/coletivas. Nessa perspectiva, a cultura digital, como artefato cultural alia uma gama de possibilidades, assim como, um componente dessa cultura digital configurado como o gênero fanfiction; “gênero digital chamado fanfiction – narrativas ficcionais elaboradas por fãs de ficção” (CLEMENTE, 2016, p. 1711). Não obstante, essas autorias em meio digital transpassam as informalidades das redes e atravessam os espaços educacionais formais.

A inserção de propostas educacionais que se aproximem dos media screens e dos aplicativos digitais proporcionam aos docentes e aos estudantes a oportunidade de desenvolver novas competências digitais, como também, competências sociais e culturais mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação; “Essas narrativas ficcionais digitais elaboradas por fãs de ficção são inspiradas a partir da nostalgia causada por um determinado cânone da indústria cultural massiva” (CLEMENTE, 2016, p. 1712).

Nos espaços digitais, os sujeitos contemporâneos utilizam linguagens híbridas para elaborar/construir/interagir uns com os outros de acordo com as intencionalidades pessoais, além do que se almeja na coletividade e na movimentação dos conteúdos digitais, como ainda, a linguagem nos espaços digitais contribuem para manter a afinidade ideológica e de pertencimento ao grupo social digital. (CLEMENTE, 2013; 2014; 2016; ROJO, 2013; ROJO; BARBOSA, 2015).

A delimitação desta investigação está em apontar as propostas pedagógicas em que o gênero digital fanfiction foi utilizado para promover uma literacia crítica e reflexiva a partir de um gênero digital em advento significativo nos espaços digitais

que adentram os espaços formais escolarizados. A relevância dessa investigação ressalta a importância da dimensão das competências de docentes e estudantes frente à inclusão dos gêneros digitais para a formação para literacias pertinentes às práticas de leitura, escrita e desenvolvimento do senso crítico sobre os espaços digitais.

Fanfiction: percursos e possibilidades

Na contemporaneidade, principalmente, ao contextualizar as humanidades digitais ao entendermos que os *elementos/recursos/ferramentas/dispositivos* tecnológicos são extensões da corporeidade e da sinestesia, muitas fronteiras são interseccionadas e implicadas a novas significações sobre quais os papéis os sujeitos contemporâneos desempenham/performam/(auto)criam; sendo assim, essa conjectura também são engendradas aos espaços das narrativas ficcionais, principalmente, na cibercultura em que os termos como “autor e autoria” se tornaram um conceito em fricção e tensão constantes, perceptíveis e suscetíveis à audiência digital e atos de escrita colaborativa em espaços digitais. (CLEMENTE, 2014; 2016; VARGAS, 2011)

Nos espaços digitais, como plataformas de escrita e leitura (colaborativa e compartilhada) uma linguagem híbrida se faz em curso para promover leitores a leitores-escritores e, portanto, elencar novas formas de estabelecer identidades de autor e autoria em redes online (MURRAY, 2003). Para Faraco (2009, p. 89), nos escritos de Bakhtin o termo “autor” foi recorrente e envolveu extensa elaboração de natureza filosófica. Dessa forma, nos escritos bakhtinianos em que “O autor é o herói na atividade estética” Bakhtin (2003, p. 152) separou *o autor pessoa* do autor criador; já na contemporaneidade, *autor pessoa* e *autor criador* estão *encarnados* em um *único sujeito contemporâneo* implicado em produzir novas perspectivas à literatura no espaço digital. Nesse devir, percebe-se que essas narrativas contemporâneas fazem parte da era das mídias digitais e da liberdade de autopublicação enquanto uma alternativa de se inserir na cultura pop/digital.

Para Bakhtin (2003, p. 152), “autorar é assumir uma máscara discursiva”, dessa forma, o mérito da prática discursiva estaria atrelado a criação autoral em atos de refração da afiliação artística e estética que representa. O tema *do autor* no círculo de Bakhtin, foi apontado apenas por Bakhtin/Voloshinov em “O discurso na vida e o discurso na poesia”, publicado em 1926. Contudo, “ele deixa claro também que o autor não se confunde com o escritor, nem o receptor com o público real. Trata-se nos dois casos, de funções imanentes, constitutivas da obra” (FARACO, 2009, p. 96). Os conceitos supracitados, na contemporaneidade, no advento dos gêneros digitais estão em profusão e fusão, na cibercultura, na cultura digital, especificamente ao tratar do gênero digital fanfiction, percebemos que os sujeitos contemporâneos estão implicados e imbricados em práticas de leitura e escrita em proatividade e colaboração massiva, desterritorializada e dinâmica. Para além disso, as fronteiras de percepção de distinguir o autor do escritor ou autor e autoria já não se aplicariam com os mesmos elementos e medidas mediante à leitura e à escrita colaborativa e hibridizada.

Na cultura digital há estudos sobre a cultura participativa em que os sujeitos estão a performar e angariar seguidores, para tanto, o pesquisador que cunhou o termo “cultura participativa”, Jenkins (2009, p. 251), afirma que a autoria “tem uma aura quase sagrada, num mundo onde as oportunidades de circular suas ideias a um público maior são limitadas.” Nesse excerto, entendemos que a limitação estava para a disseminação da cultura escrita no papel, porque temporalmente com o advento das redes sociais online e de espaços de compartilhamento de narrativas digitais, não há mais limitação para divulgação e compartilhamento de narrativas autorais dos media em espaços digitais. E, nesse posicionamento reflexivo, Jenkins (2009, p. 252), acrescenta que “o acesso à distribuição em massa pela web, nossa compreensão do que significa ser autor – e que tipo de autoridade se deve atribuir a atores – necessariamente muda”.

Embora, essa consciência sobre as mudanças e as práticas discursivas autorais percorrem múltiplos espaços digitais, as questões de propriedade autoral também estariam em fricção na contemporaneidade, já que os sujeitos

contemporâneos estão implicados com o processo criativo do ato de escrever e, conseqüentemente, assumem nas comunidades virtuais, essa responsabilidade de continuar o fluxo da própria autoria compartilhada e coletiva, contudo, conscientes de que a ideia original de um personagem ou fãdom legalmente (direitos autorais legais) pertencem a outrem. Todavia, essa cultura participativa está em crescente profusão nos espaços digitais que foram notadas como potencialidade para propostas educacionais, nas quais a escrita colaborativa está em paridade com o desenvolvimento mais criativo das práticas de leitura e escrita nos espaços formais escolarizados.

Para tanto, as propostas educacionais utilizando o gênero digital fanfiction são mais expressivas na disciplina de língua portuguesa, mas há também propostas educacionais em diversas disciplinas, tais como: inglês, história e geografia. Decerto, a leitura de fanfictions pressupõe uma compreensão responsiva em vista das reações perante o contexto da sua elaboração, por isso, as propostas educacionais estão a angariar espaço na educação.

Dessa forma, devido à evolução constante da cibercultura, além de ampliar/remixar/entextualizar um conteúdo da cultura digital, esses sujeitos contemporâneos consumidores passaram a produtores que elaboram narrativas digitais para outras plataformas, em outras linguagens digitais e utilizam novos suportes.

Percurso Metodológico

Essa pesquisa de cunho qualitativo, apresenta uma investigação empírica em espaço digital ao utilizar a ferramenta de busca na internet (www.google.com), para tanto, as palavras-chave utilizadas para mensurar o conteúdo foram: “fanfiction” e “propostas educacionais”, digitadas no buscador simultaneamente; sendo assim, a geração de dados foi alcançada pela análise dos resultados de pesquisa em que as propostas educacionais estivessem alinhadas à disciplina de língua portuguesa (língua materna). A geração de dados é apresentada na **tabela 1**. Nesse percurso

metodológico avançamos à análise de dados e às discussões pertinentes aos dados que serão pautadas na breve retomada dos construtos teóricos sobre o ciberespaço e a cibercultura para compreensão desse fenômeno social, cultural e educacional da utilização do gênero digital fanfiction em propostas educacionais perante às práticas de leitura e escrita.

Não obstante, as propostas educacionais que abordam gêneros digitais, como o fanfiction, ainda são de vanguarda, porque há a resistência à teorização do gênero digital fanfiction enquanto construto literário. Esse fato ocorre pela natureza do espaço digital, da cultura participativa entre os sujeitos contemporâneos e a elaboração de artefatos culturais contemporâneos em que a desconfiança sobre a qualidade da produção e a busca por legitimação – que recai muito além dos comentários virtuais, atravessando os discursos sociais nas postagens e as cadeiras clássicas da literatura, recepção e teoria literária.

A produção escrita do gênero digital fanfiction, a organização em comunidades virtuais e os códigos de honra dentro das plataformas digitais são alicerces para uma produção escrita contemporânea em que os sujeitos consomem, debatem, convergem e elaboram novos derivados dos cânones. Nesse sentido, o entendimento de discurso como prática social aponta para a possibilidade de identificar as relações entre quem produz e quem consome determinado gênero digital, assim como, possibilitam novas identidades e sistemas de conhecimentos que adentram propostas educacionais de elaboração de gêneros digitais.

A postura dos investigadores foi compreender essas propostas educacionais no contexto dos espaços escolares, elencar quais as diretrizes foram apresentadas para a condução pedagógica de elaboração, de planejamento e de direcionamento didático e pedagógico para estimular as propostas educacionais futuras sobre a abordagem do gênero digital fanfiction e de outros gêneros digitais no contexto educacional.

Percorso de Análise sobre as Propostas Educacionais

A elaboração de fanfictions perpassa processos de intervenções que influenciam diretamente na forma de regular as trocas e as sociabilidades entre os pares. Consequentemente, caso ocorra nas produções das narrativas alguma infração das regras estabelecidas, essa ação poderá causar sanções de advertência ou a exclusão do perfil e das narrativas postadas pelo/a fã de ficção, essas são as regras que perpassam as comunidades virtuais. Nas propostas educacionais, a recomendação é entender o gênero digital com suas potencialidades; demarcar as regras adequadas a faixa etária; delimitar o acervo literário e os assuntos pertinentes ao grupo de leitores-escritores; as categorias de elaboração do fanfiction; delimitar a estrutura composicional e entender que é um gênero digital imbuído de discursividade e práticas sociais transgressivas, inovadoras e criativas.

O gênero digital fanfiction inserido numa proposta educacional consistente e planejada poderá ser bem encaminhado em espaços escolares e direcionando para as literacias e competências digitais pertinentes e profícuas para docentes e estudantes. Nesse âmbito, obras originais e novas narrativas/produtos culturais são criadas por estudantes em um princípio de criatividade, utilização dos recursos digitais, pesquisas e leituras híbridas – leitura no papel, nos suportes digitais; sob a orientação e mediação dos docentes em interações síncronas e assíncronas que possibilitam a elaboração de novas práticas de literacias e novas práticas de leitura e escrita.

Para delimitar a perspectiva dessa investigação, ao lançar no buscador da internet os termos “fanfiction” e “propostas educacionais” simultaneamente, o buscador apresentou 137 resultados. Desses resultados, selecionamos todas as propostas educacionais em que a disciplina de língua portuguesa estava em evidência. Após, algumas análises preliminares, selecionamos as propostas educacionais em que uma passo metodológico se assemelhasse a uma *sequência didática*.

Portanto, a **tabela 1** foi elaborada a partir da geração de dados, ao selecionarmos três propostas educacionais que apresentavam uma elaboração pontuada no gênero digital fanfiction, na faixa etária, nos recursos de entendimento às regras, suporte de glossário e uma proposta para evidenciar as potencialidades de literacias do fanfiction em espaços escolares baseados em uma sequência didática.

Tabela 1 – Literacias: fanfiction e propostas educacionais

Propostas Educacionais	Características
Como despertar o prazer da leitura e escrita através da fanfic ¹	“Trabalho da professora Raquel ² ampliou o repertório dos alunos quanto às referências culturais e histórias, além de enriquecer a compreensão deles sobre o gênero. Isso deu suporte para que a leitura e escrita fluísse para a construção da fanfic. Elaborando e testando hipóteses, eles puderam apurar o olhar crítico.”
Projeto Educufanfiction ³	“O objetivo desta proposta é apresentar o uso das fanfictions nas aulas de Língua Portuguesa como alternativa pedagógica para o desenvolvimento das proficiências leitoras e escritoras e do letramento digital de jovens estudantes, por meio do uso do site educufanfiction. Para atingir esse objetivo, torna-se importante o esclarecimento de algumas orientações sobre a utilização da plataforma. Trata-se de um site que é o resultado de uma pesquisa do Mestrado Profissional Educação e Docência da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (FAE/UFMG), que teve como finalidade servir como recurso tecnológico de apoio para o desenvolvimento da pesquisa.”
Projeto Fan fictions – Histórias de Amor Práticas de escrita digital por alunos do Ensino Fundamental. ⁴	“O Projeto Fan Fiction surgiu da observação de que muitos adolescentes e jovens são leitores vorazes e também escritores contumazes – apropriam-se de seus personagens favoritos e escrevem sobre eles novas histórias, chamadas fan fiction, ou ficção de fã. A liberdade é tão grande que vale até juntar personagens de livros ou séries diferentes, por exemplo. A escrita de fan fictions é, a nosso ver, uma declaração de amor do fã ao livro ou série de que tanto gosta.” Projeto elaborado pelas professoras Lilian Cristina da Silva Vieira e Priscila Bezerra de Menezes, de Português e Simone Lima, de Informática Educativa

Fonte: Elaborado pelos autores.

¹ Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/14733/como-despertar-o-prazer-da-leitura-e-escrita-atraves-da-fanfic>. Acesso em: 20 de maio 2020.

² Raquel Zandonadi é professora de Língua Portuguesa da rede municipal de ensino da Praia Grande (SP) e vencedora nacional do 11º Prêmio Professores do Brasil, na categoria Ensino Fundamental II.

³ Disponível em: <https://www.educufanfiction.com>. Acesso em: 20 maio 2020.

⁴ Disponível em: <https://cp2fanfics.wordpress.com>. Acesso em: 20 maio 2020.

A primeira proposta educacional “*Como despertar o prazer da leitura e escrita através da fanfic*” ressalta que o gênero digital fanfiction já está previsto na Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Essa primeira proposta elenca algumas etapas pertinentes ao planejamento de uma proposta educacional de intervenção do gênero digital em sala de aula. Nessa proposta educacional foram elencadas as seguintes estratégias de planejamento: **a)** eleja o objeto cultural que será fonte para a produção das fanfictions; **b)** explore as narrativas em gêneros diversos; **c)** analise com a turma o objeto escolhido como tema para a produção; **d)** trabalhe com as referências do objeto escolhido; **e)** explore a plataforma de publicação e a experiência dos próprios alunos com o gênero; **f)** planeje a produção textual; **g)** reúna os materiais produzidos pela turma.

Nessa sequência didática compreendemos que cada etapa está em paridade com a promoção das habilidades de leitura e escrita, além de proporcionar o contato dos estudantes do ensino fundamental II com outros gêneros digitais e discursivos pertinentes ao desenvolvimento de sinopses, roteiros, resumos e apresentações em formatos híbridos (papel e digital).

No relato dessa proposta educacional também compreendemos que a professora buscou elementos que estão na dimensão do envolvimento profissional frente as novas exigências de inserção de ferramentas digitais nas práticas docentes e nos espaços escolares, como apresentado no **quadro 1**, a docente utilizou em sua proposta educacional desde plataformas de divulgação de fanfiction até o WhatsApp (aplicativo de comunicação, troca de mensagens e vídeochamadas). Evidenciamos no **quadro 1** as competências profissionais que envolvem um docente para a inserção das competências de literacias.

Quadro 1 – As competências da Área 1.

Dimensão: Profissional
Área 1: Envolvimento profissional
Usar diferentes canais de comunicação para diferentes objetivos.
Desenvolver continuamente o uso de ferramentas digitais.
Participar em oportunidades de formação online.
Procurar diferentes sítios web e estratégias para encontrar e selecionar recursos educacionais.

Fonte: DIAS-TRINDADE; MOREIRA; NUNES, 2019. Adaptado.

Já, a segunda proposta educacional, na **tabela 1**, apresenta um site **educfanfiction** como espaço de esclarecimento de algumas orientações sobre o uso dos fanfictions em aulas de língua portuguesa, em um primeiro momento a plataforma foi utilizada para ambientar uma pesquisa de mestrado na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Essa iniciativa apontou alguns aspectos pertinentes sobre a utilização do gênero digital fanfiction, como ainda, em seu site há uma *acessibilidade* para uma consulta direta das narrativas elaboradas numa sequência didática promovida no âmbito da pesquisa de mestrado, o site apresenta a seguinte estrutura: *home; categorias; glossário; gramática e dicionário; guia do professor; primeiras versões e mais*. Nessa disposição do site, o **guia do professor** é um espaço da explanação sobre a proposta educacional. Nesse **guia do professor** a faixa etária é delimitada para estudantes do ensino médio, assim como, a proposta educacional aborda que foi direcionada aos estudantes com *dificuldades na disciplina língua portuguesa*. Nesse ínterim, a proposta educacional foi estruturada em: **a)** ambientação do gênero digital fanfiction e sobre as plataformas nacionais que são acervo de curadoria digital das narrativas; **b)** seleção temática do acervo da cultura pop/juvenil; **c)** elaboração de um roteiro para a elaboração do gênero fanfiction.

A sequência didática está baseada na teoria de Schneuwly e Dolz (2004), para esses teóricos a **sequência didática** perpassa um conjunto de passos de atividades escolares organizadas de forma sistemática em torno de um gênero textual oral ou escrito; nesse trabalho expandimos esse conceito para atender os gêneros digitais, tais como o fanfiction. Ainda, para esses teóricos uma sequência

didática auxilia os estudantes a se apropriarem crítica e reflexivamente de um gênero. (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004).

Dessa forma, a terceira proposta educacional, apontada na **tabela 1.**, nomeada como “CP2 – Fan Fictions – Histórias de amor” ambientada por docentes do Colégio Pedro II, do campus Realengo II, contextualizou o gênero digital fanfiction a partir da leitura de contos Histórias de Amor, da coleção Para Gostar de ler, da Editora Ática, as narrativas foram elaboradas pelos estudantes do 8º ano e disponibilizadas em um site elaborado pela própria equipe envolvida.

Nessa proposta educacional, há um site para apresentar o projeto, como também, detalha toda a abordagem educacional de inserção do gênero digital fanfiction e as escolhas pedagógicas adotadas para elaboração de narrativas pelos estudantes. Essa proposta educacional também foi publicada pelas docentes em formato de relato de experiência em que pontuaram os encaminhamentos pedagógicos e teóricos acerca da proposta. Para Lima e Menezes (2017):

Embora a produção de fan fictions seja cada vez mais crescente, esse estilo é desconhecido para a maioria da comunidade não virtual e, principalmente, nos meios educacionais. Normalmente essas produções se restringem ao universo do aluno fora da escola e não são trabalhadas em sala de aula. (LIMA; MENEZES, 2017, s/p)

Em análise dos registros apontados nesse relato de experiência Lima e Menezes (2017) alertaram sobre o controle de conteúdo e sobre o controle de acesso dos estudantes as plataformas destinadas ao gênero digital, isso porque as docentes buscavam uma alternativa para a interação, o controle de postagens e um maior acompanhamento avaliativo acerca do espaço de compartilhamento mais próximo aos estudantes e dos objetivos almejados para a proposta educacional.

Nessa perspectiva, na discussão dos resultados, compreendemos as competências dos estudantes dessas três propostas educacionais enquanto propostas educacionais pertinentes que agregam saberes, organização docente e competências digitais de docentes e estudantes, tais como apresentados no **quadro**

2, “Área 6: Promoção da competência digital dos estudantes”, que também estão associadas à capacidade do docente em promover as competências digitais dos estudantes e interligar saberes da cultura digital no processo de ensino-aprendizagem.

Quadro 2 – Área 6: Promoção da competência digital dos estudantes.

Área 6: Promoção da competência digital dos estudantes
Utilizar tecnologias para promover competências digitais adaptadas às necessidades individuais dos estudantes.
Ensinar os estudantes a saber verificar se a informação é confiável e a identificar informação errada ou contraditória através de notícias falsas.
Estabelecer atividades que exigem que os estudantes usem ferramentas digitais para comunicar uns com os outros ou com um público externo.
Ensinar os estudantes a comportarem-se de forma segura e responsável online.
Encorajar os estudantes a usar tecnologias digitais de forma criativa para resolver problemas concretos.

Fonte: DIAS-TRINDADE; MOREIRA; NUNES (2019). Adaptado.

As competências digitais de docentes e estudantes na promoção de práticas pedagógicas mais significativas que abordam contextos do digital nos espaços escolares são fundamentais para a inserção do ciberespaço e da cibercultura em espaços formais. Para Dias-Trindade e Moreira (2019):

Assim, nesta simbiose entre tecnologia, pedagogias e aprendizagens, dever-se-ão criar cenários de aprendizagem, digitais, híbridos, pervasivos e em constante adaptação aos interesses e às necessidades quer dos estudantes, quer dos seus docentes. (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2019, p. 73)

Ao inserir as propostas educacionais em que o gênero digital fanfiction figure como artefato cultural pertinente às práticas de leitura e escrita em consonância com a contemporaneidade, professores e estudantes estarão de fato se apropriando de novas formas de ensino-aprendizagem em contexto híbrido, no qual os suportes digitais e as expertises pedagógicas são potencializadas para imprimir maior

engajamento e contextualização de performances e de literacias desejáveis aos sujeitos contemporâneos. Como enfatizam Dias-Trindade e Moreira (2019):

Tanto no nível nacional quanto no internacional, tem existido um crescimento da consciência de que os professores devem acompanhar a evolução tecnológica e capacitar-se ao nível das suas competências digitais. Porém, encontramos muitas vezes a percepção, por parte de muitos docentes, de que, por um lado, a formação especializada existente não acompanha as suas reais necessidades e, por outro, a burocracia escolar em que se encontram envolvidos não liberta tempo disponível para se dedicarem a uma efetiva formação continuada nesta área. (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2019, p. 73)

As propostas educacionais apresentadas nessa seção estão em consonância com o ideário do ciberespaço ao elencar sites e plataformas como espaço digital privilegiado à curadoria digital do gênero digital fanfiction, como ainda, a cibercultura foi privilegiada enquanto elemento de cultura digital pertinente às práticas de leitura e escrita numa perspectiva reflexiva e crítica, além de agregar a cultura digital multifacetada em espaços escolares. As competências digitais de docentes e estudantes são emergentes e disruptivas quando inseridas de maneira gradual e progressiva em diretrizes documentais oficiais como o BNCC, mas, são mais incisivas ao constituir-se por práticas pedagógicas engajadas a partir de formações continuadas e de diálogo permanente das equipes escolares.

Considerações Finais

As Humanidades digitais com sua premissa de imprimir um olhar interdisciplinar, colaborativa e socialmente engajada as pesquisas acadêmicas que oportunizam diálogos locais e globais implicados na promoção do desenvolvimento de competências do pensamento reflexivo, crítico das literacias dos media, das oportunidades das ações da comunicação e da informação em contextos pedagógicos de relevância social. Nesses tempos de comunicação híbrida e disruptiva de interações entre os docentes e os mídia nos espaços digitais percebem

que suas práticas discursivas e sociais fortalecem esse movimento implicado do ciberespaço e da cibercultura. Promover as propostas educacionais com gêneros digitais emergentes, como o fanfiction permitem novas relações discursivas, ideológicas e sociais a ser estabelecidas entre o objeto tema desse trabalho e os sujeitos contemporâneos que podem conviver e se ressignificar em espaços escolares. Em suma, esse estudo fomenta futuros encaminhamentos para investigações sobre propostas educacionais em que o gênero digital fanfiction seja um tema-gerador de práticas de leitura e escrita, para além disso, promover novas formas de compreender realidades fronteiriças, de conceitos teóricos consolidados em fricção aos diálogos sobre os fenômenos em expansão nos espaços digitais que adentram os espaços escolares.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CLEMENTE, B. J. B. HAGUENAUER. C.J. **Aplicação do Fanfiction nas Aulas de Produção Textual no Ensino Médio**. Revista Hipertexto, v. 4, n. 1, jan./jun., p.56-78, 2014.

CLEMENTE, B. J. B. **O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, 147f., 2013.

CLEMENTE, Bianca Jussara Borges. **A cultura participativa e as práticas de letramentos de fãs de ficção: uma investigação empírica**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara/SP, v. 11, n. esp. 3, p.1710-1726, 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v11.n.esp3.9069>.

DIAS-TRINDADE, S.; MOREIRA, J. A.; NUNES, C. S. **Escala de autoavaliação de competências digitais de professores**. Procedimentos de construção e validação. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia. Belo Horizonte, 12(2), p. 72-91, mai/ago. 2019.

DIAS-TRINDADE, Sara; MOREIRA, J. António. Da literacia à fluência: como avaliar o nível de proficiência digital de professores? In: DIAS-TRINDADE, Sara; MILL,

Daniel (orgs.). **Educação e Humanidades Digitais**: aprendizagens, tecnologias e cibercultura (pp. 69-82). Portugal: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2019.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & Diálogo** – as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

HINE, C. **Virtual Methods**: Issues in Social Research on the Internet. Oxford: Berg, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, Simone da Costa; MENEZES, Priscila Bezerra de. **Projeto Fan fictions** – Histórias de Amor. Práticas de escrita digital por alunos do Ensino Fundamental. VII Seminário Mídias & Educação do Colégio Pedro II: “Tecnologias digitais e transformações educacionais” ISSN 2526-9070 - Volume 3 - Ano 2017. Disponível em: <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/midiaseeducacao>. Acesso em: 20 maio 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Daher; Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

ROJO, Roxane. **Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos**. In: ROJO, R. (org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola Editorial, p. 13-36, 2013.

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

SCHNEUWLY, Bernard.; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. São Paulo: Mercado de Letras, p. 95-128, 2004.

VARGAS, M. L. B. **Slash**: a fan fiction homoerótica no fandom potteriano brasileiro. 182f. Tese (Doutorado em Letras). Porto Alegre: PUC, 2011.

Sobre os Autores

	<p>Bianca Jussara Borges Clemente Licenciada em Letras pela UNIPLI (2006), Mestre em Interdisciplinar de Linguística Aplicada UFRJ (2013), Doutoranda em Estudos Contemporâneos pelo Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX (CEIS20), Universidade de Coimbra. Pesquisadora Associada do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias da Informação e da Comunicação - LATEC/UFRJ. Docente da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Rio de Janeiro; atua no ensino médio regular e no ensino médio magistério.</p>
	<p>José António Moreira Doutorado e Mestre em Ciências da Educação pela Universidade de Coimbra (UC). Licenciado em História da Arte pela UC e Pós-Doutorado em Tecnologias Educacionais e da Comunicação também pela UC. É Professor Auxiliar, de nomeação definitiva, no Departamento de Educação e Ensino a Distância da Universidade Aberta (UAb). Atualmente é Diretor da Delegação Regional do Porto e Coordenador da Unidade de Desenvolvimento dos Centros Locais de Aprendizagem da UAb. É Coordenador Científico da Unidade Móvel de Investigação em Estudos do Local da UAb e Coordenador do Núcleo de Estudos de Pedagogia do Ensino Superior do Centro de Estudos Interdisciplinares da Universidade de Coimbra.</p>
	<p>Sara Dias-Trindade Doutorada em História – Didática da História e Pós-Doutorada em Tecnologias Educacionais e da Comunicação pela Universidade de Coimbra. Professora auxiliar convidada no Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Investigadora no Grupo Humanidades Digitais e no Núcleo de Estudos em Pedagogia no Ensino Superior do Centro de Estudos Interdisciplinares da Universidade de Coimbra, integrando, atualmente, a equipa de coordenação do referido Centro. É também investigadora na Unidade Móvel de Investigação em Estudos do Local da Universidade Aberta. Tem participado em diferentes projetos internacionais relacionados com as Tecnologias Educativas e com a Formação de Professores (coordenando atualmente o projeto “Competências Digitais Docentes em Portugal”).</p>

Revista EducaOnline. Volume 15, Nº 2, Maio/Agosto de 2021. ISSN: 1983-2664. Este artigo foi submetido para avaliação em 28/02/2021. Aprovado para publicação em 20/03/2021.