



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
CAMPUS DE ERECHIM
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

TATIANE PATRÍCIA TEIXEIRA

FANFICTION:
EXPERIMENTANDO UMA ATIVIDADE CRIATIVA A PARTIR DE UMA NARRATIVA
SERIADA DO NETFLIX

ERECHIM

2017

TATIANE PATRÍCIA TEIXEIRA

FANFICTION:
EXPERIMENTANDO UMA ATIVIDADE CRIATIVA A PARTIR DE UMA NARRATIVA
SERIADA DO NETFLIX

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação
apresentado como requisito para obtenção de grau de
Licenciada em Pedagogia da Universidade Federal da
Fronteira Sul.

Educador/Orientador: Professor Aníbal Guedes

ERECHIM

2017

PROGRAD/DBIB - Divisão de Bibliotecas

Teixeira, Tatiane Patrícia

FANFICTION:: Experimentando uma atividade criativa a partir de uma narrativa seriada do Netflix/ Tatiane Patrícia Teixeira. -- 2017.

80 f.

Orientador: Prof. Dr. Anibal Lopes Guedes.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Licenciatura em Pedagogia , Erechim, RS , 2017.

1. Fanfiction. 2. Narrativa Seriada. 3. Criatividade. 4. Cibercultura na Educação. I. Guedes, Prof. Dr. Anibal Lopes, orient. II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

TATIANE PATRÍCIA TEIXEIRA

FANFICTION:

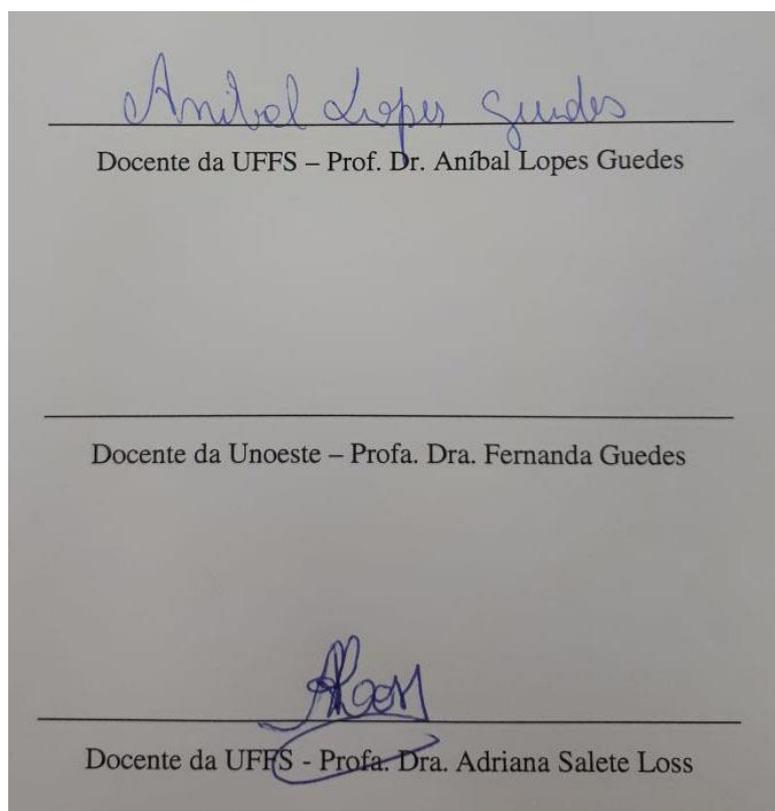
**EXPERIMENTANDO UMA ATIVIDADE CRIATIVA A PARTIR DE UMA NARRATIVA
SERIADA DO NETFLIX**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Educador/Orientador: Prof. Dr. Aníbal Lopes Guedes

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em: 12/12/ 2017

BANCA EXAMINADORA



AGRADECIMENTOS

Permito fragmentar meus agradecimentos, ao recordar momentos da minha trajetória acadêmica até agora. Não foi fácil perceber que depois de quatorze anos longe de uma sala de aula, muita coisa havia mudado. O ensino, e eu mesma. Desde o final de 2012, sem mesmo ter almoçado, saí da minha zona de conforto no ambiente de uma linha de produção e recorri ao ENEM.

Tamanha foi a surpresa ter sido aprovada em um curso de graduação, mais ainda em uma universidade federal. Portanto, o meu primeiro agradecimento vai para a minha força de vontade. Junto dela, para todos que estiveram nos bastidores desta força de vontade. Minha mãe Rosângela Aparecida Teixeira, meu pai Homero Assis Teixeira (In Memoriam) e a minha irmã Camila Aparecida Teixeira, da qual protagonizou comigo todos os apuros e desafios deste tema de TCC. A prática de escrita científica é feita de altos e baixos, onde o humor oscila junto. Tivemos uma grande cumplicidade neste aspecto principalmente. Noites em claro e xícaras de café na pia.

Agradeço o carinho dos meus animais, que com um simples toque me energizaram com o seu amor e lealdade assistindo ao meu cansaço. Agradeço cada amigo e 'fanfiquero' que acreditou na realização deste trabalho. Em especial, agradeço por fim, o meu orientador Aníbal Lopes Guedes que soube como conduzir o meu caminho com os pés no chão, e o valor de cada desconstrução dos tradicionais paradigmas educacionais.

RESUMO

A liberdade de conteúdos audiovisuais e o avanço contínuo das plataformas digitais estão viabilizando a adesão da tecnologia na educação, e por consequência disso, as escolas estão sendo cada vez mais instigadas a usufruir de outros métodos pedagógicos. O objetivo deste trabalho foi sensibilizar e desenvolver a criatividade de jovens do Ensino Médio Magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim – RS, no trabalho com a *fanfiction* e as respectivas transformações adequadas para o bom entendimento dos envolvidos com a atividade proposta. A aceitação de conteúdos digitais favoreceu a escola na climatização não somente com a releitura e a reescrita de histórias, mas também com o acompanhamento da cibercultura, da interatividade digital e do hipertexto, da narrativa seriada, e da liberdade criativa. Através de um questionário foi possível a análise dos seriados assistidos pelos jovens e como eles identificam-se com os mesmos, e em cima dos resultados obtidos, foi recomendada a produção de um curso formativo envolvendo a criatividade de cada aluno e a narrativa do seriado mais comentado durante a pesquisa, além de um levantamento bibliográfico da pesquisadora sobre o assunto. Esses exercícios foram base de transparência e ensaio para diferentes veículos futuros condutores de informações. O encontro com os alunos promoveu também um experimento de escrita, perceptível conforme as ideias com os grupos interessados. Com base nos resultados, eles conseguiram atingir o objetivo de ressignificar uma narrativa com base nas suas experiências e criatividade.

Palavras chaves: *Fanfiction*, Narrativa Seriada, Criatividade, Cibercultura na Educação.

ABSTRACT

The freedom of audiovisual content and the continuous progress of digital platforms are enabling the technology access in education, and as a consequence, schools are increasingly being encouraged to use other pedagogical methods. The aim of this study was to sensitize and develop creativity from teenagers of Normal State High School of teaching José Bonifácio, Erechim -RS in the fanfiction work and the respective adequate transformations for good understanding of those involved with the proposed activity. The acceptance of digital content supported the school in the air familiarization not only with the re-reading and rewriting of stories, but also with the attendance of cyberculture, digital interactivity and hypertext, serial narrative, and creative freedom. Through a questionnaire it was possible to analyze the series watched by the teenagers and how they identify themselves with it, and about the results obtained, it was recommended the production of a training course involving the creativity of each student and the narrative of the series more commented during the research. These exercises were the basis of transparency and testing for different future drivers of information. The meeting with the students also promoted a writing experiment, perceptible according to the ideas with the interested groups. The union of the classes involved was fundamental in observing the main requirements of this work, since the creative autonomy of each student corresponded with the expectations despite the lack of knowledge about the subject.

Keywords: Fanfiction, Serial Narrative, Creativity, Cyberculture in Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 – Gênero dos participantes	42
Gráfico 2 – Faixa etária dos participantes	42
Gráfico 3 – Assinantes Netflix.....	43
Gráfico 4 – Dispositivos de acesso.....	44
Gráfico 5 – Seriados mais assistidos	44
Gráfico 6 – Acompanham o que está sendo falado dos seriados assistidos através de redes sociais	45
Gráfico 7 – Redes sociais utilizadas para acompanhar o que falam dos seriados	46
Gráfico 8 – Acreditam que seria possível recriar o seriado, temporada ou episódio	47
Tela 1 – Página de categorias do site Nyah! Fanfiction	Erro! Indicador não definido.
Fotografia 1– Cadastro no site Nyah! Fanfiction	51
Fotografia 2 – Participantes interagindo com a página	51
Fotografia 3 – Construção das fanfics	52
Fotografia 4 – Elenco Grey's Anatomy, 1ª Temporada.....	55
Quadro 1 – Tabela de categorização indutiva.....	58
Esquema 1 – Nuvem de palavras – Conflitos.....	60
Esquema 2 – Nuvem de palavras – Superação	60
Esquema 3 – Nuvem de palavras – Plot Twist	62
Esquema 4 – Nuvem de palavras – O novo emergente	63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA	11
1.2 OBJETIVOS	14
1.2.1 Objetivo Geral	14
1.2.2 Objetivos Específicos	14
1.3 TRABALHOS CORRELATOS.....	15
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
2.1 A INFERÊNCIA DA CIBERCULTURA E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.....	21
2.2 A INTERATIVIDADE DIGITAL E O HIPERTEXTO	26
2.3 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E SERIADA.....	29
2.4 A PRODUÇÃO DE FANFICTION E A LIBERDADE CRIATIVA EM SALA DE AULA	34
3. METODOLOGIA	39
4. OPERACIONALIZAÇÃO DA OFICINA	41
4.1 MONTAGEM DA OFICINA	47
5 ANÁLISE E RESULTADOS DA PESQUISA	54
5.1 O PROCESSO DE UNITARIZAÇÃO E CATEGORIZAÇÃO INDUTIVA.....	56
5.2 CATEGORIZAÇÃO INDUTIVA.....	58
5.3 COMUNICANDO E COMPREENDENDO O NOVO EMERGENTE: CONSIDERANDO O TODO DAS FANFICS	62
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
REFERÊNCIAS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
APÊNDICES	78
ANEXOS	80

1 INTRODUÇÃO

Este tema nasceu do interesse entre pesquisadora e orientador. Partindo de um gosto em comum, o audiovisual e a sua representatividade nas telas, a etapa de discussão inicial permeou em compreender como o seu conhecimento pode ser discutido e trabalhado dentro do espaço educacional, sendo valorizado como uma prática de ensino.

Atualmente observa-se que as narrativas dos seriados aparentam causar, em especial aos adolescentes, uma identificação com as suas histórias, o que aparentemente acaba por influenciar no comportamento e estilo de vida dos mesmos. Os autores Amorim e Vieira (2017) usam o polêmico seriado da *Netflix*, *13 Reasons Why*, conhecido no Brasil como ‘Os treze porquês’, uma adaptação do livro de Jay Asher (2007), que ganhou formato de seriado em 31 de março de 2017, para exemplificar a empatia gerada ao espectador principalmente deste público, que em sua maioria interagiu com o que assistia, repercutindo-o através de um mergulho no roteiro.

Para explicar sobre o impacto desta narrativa seriada, Amorim e Vieira (2017) comentam o fato de a temática ser centrada no suicídio de uma adolescente de ensino médio, que culminou após inúmeras falhas provocadas principalmente por indivíduos do seu cotidiano escolar. Os autores explicam que a partir desta abordagem de conflito trabalhada na série, criou-se em seu enredo e estética dramática um ecossistema audiovisual capaz de imergir quem assiste para a realidade retratada.

Amorim e Vieira (2017) explicam o termo ecossistema audiovisual e imersivo, como um acontecimento que se dá quando os consumidores de produtos como os seriados, usufruem de inúmeras plataformas para uma absorção não linear e, conseqüentemente, uma projeção nesses laços estabelecidos com a série; isso se comprova pelo público que usou as mídias sociais a fim de tratar sobre as temáticas *bullying*, depressão e suicídio (página do *Facebook* 2.338.134 curtidas, 2.1 milhões de seguidores no *Instagram*, e um *site* interativo - <http://naosejaumporque.netflix.io/>).

A partir deste fato, especula-se que no ambiente das redes sociais, nos aplicativos de mensagem instantânea ou em outras plataformas do meio digital, quem abastece o conteúdo e divulga aquilo que tanto está sendo assistido e lido na mídia, são os fãs onde muitas vezes criam um estilo de escrita próprio.

A fim de pesquisar e analisar este comportamento, o objeto de estudo deste TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, é o uso da linguagem *fanfiction* como um experimento de

atividade de escrita criativa a partir da narrativa seriada do *Netflix*, buscando como cenário os três anos do ensino médio magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim/RS, para ser exercitada metodologicamente.

Para Alves e Jesus (2015) a *fanfiction* é uma escrita de autoria dos fãs seja inspirado em filmes, em séries, em personagens e celebridades, sendo interativa e colaborativa na internet, na qual como fã, pode-se alterar a história criando outros desfechos possíveis, dar outras versões, conforme a imaginação e criatividade do sujeito.

Elizabeth e Dánie (2015) explicam que a *fanfiction* é totalmente ficcional no que está sendo escrita, sem compromisso algum com a realidade, e que esse estilo tem constituído uma realidade virtual e uma comunidade de escritores e leitores de *fanfiction*, tendo como um público maior o sexo feminino.

Neste caso, a *fanfiction* neste trabalho será utilizada como um experimento metodológico de linguagem, sendo introduzida e construída por meio de uma oficina de escrita criativa através da plataforma *Nyah! Fanfiction*¹, que está tendo como participantes estudantes dos três anos do ensino médio magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio, da cidade de Erechim- RS.

A partir desta proposta de trabalho, surgem algumas dúvidas a serem respondidas, como: A criatividade é um limitador nos jovens de hoje? Como se pode estimulá-los? Como se podem utilizar diferentes tecnologias, como a *fanfiction*, neste processo? É com esses e outros questionamentos que a pesquisa visa evoluir.

Na sequência, encontra-se a estrutura de organização do TCC em capítulos. O primeiro capítulo procura apresentar a parte introdutória deste trabalho, elencando seus aspectos iniciais como as características que delimitam o tema abordado e o seu problema de pesquisa, sua justificativa, os objetivos a ser atingidos e esmiuçados, como também um apanhado de trabalhos já realizados correspondentes com a proposta deste estudo.

No segundo capítulo de fundamentação teórica, contém um levantamento bibliográfico de livros e artigos encontrados na fase de revisão de literatura, referente aos conceitos principais que abordam o tema. Neste caso: a cibercultura, a narrativa seriada, a transmídia, a produção de *fanfic* e o *Netflix* com a sua relevância no contexto do ensino.

Já o terceiro capítulo irá entrar diretamente na metodologia, que por sua vez conta com uma pesquisa exploratória no espaço escolar já definido com antecedência. O autor Antônio Carlos Gil, será uma das referências que contribuirá para o objetivo desta prática, com a

¹ fanfiction.com.br

finalidade de detalhar quais os caminhos serão seguidos no processo da pesquisa proposta.

No quarto capítulo todo o delineamento da pesquisa estará descrito para que se tenha uma compreensão até mesmo do desafio deste trabalho, e de como foi promover um curso de escrita criativa usando uma tecnologia dentro da sala de aula envolvendo um seriado do *Netflix* assistido pelos próprios participantes.

O quinto capítulo encaminha-se para a análise dos resultados obtidos na atividade. Não somente as respostas, como as perguntas e pertinências referentes ao estudo aparecerão nesta parte do TCC que buscará dar o sentido aos problemas da pesquisa, a partir do que a amostra nos relata.

Para concluir o assunto deste trabalho, no capítulo seis, as considerações finais irão contextualizar as aprendizagens a partir do desenvolvimento da proposta do TCC. Nesta parte há também o sentimento da pesquisadora em relação ao universo do tema em que atuou, além de apontamentos, inquietações, questionamentos e possibilidades de trabalhos futuros.

1.1 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa se justifica em saber como ocorre o processo criativo de escrita na linguagem de *fanfiction* a partir da narrativa seriada do *Netflix*. Atualmente este serviço de *streaming*² está em seu período de ascensão, e, segundo dados da autora Gomes (2016), o Brasil é o segundo país no mundo com uma numerosa população de assinantes, contabilizando no ano de 2016: 2,2 milhões de brasileiros.

Contudo, Gomes (2016) atenta que a *Netflix* está sendo bem mais do que um serviço de entretenimento, mais do que uma forma de acesso aos filmes e seriados recém-lançados ou clássicos. De acordo com a autora, a marca está atraindo também produtores de conteúdo, como o cineasta José Padilha diretor do filme *Tropa de Elite*, que por sua vez, produziu uma série baseada no tráfico de cocaína na América Latina, denominada de *Narcos*.

Observa-se, portanto, que a indústria pop, no caso dos seriados, é cada vez mais uma crescente tanto na questão comercial quanto social, e que o seu propósito preza pelo impacto e sensibilidade do expectador, que cada vez é mais interativo com o que está assistindo, seja qual for a tecnologia em uso, resultando, de alguma maneira, em respostas e inspirações para estes produtores de conteúdo que se aliam ao *Netflix*.

² O streaming representa, atualmente, uma tecnologia que oferece vídeos comprimidos, o que permite a transmissão de imagens de TV por meio da internet, ao vivo ou não, em velocidade surpreendente, sem haver a necessidade de se salvar o arquivo no computador. (PORTO; SANTANA, 2016, p. 34).

Como embasamento da ideia acima, Santaella (2008) traça uma importante linha histórica desde a vinda dos primeiros microcomputadores na década de 80, em que não se havia mais um conceito de espectador, como nas mídias clássicas, iniciando uma era onde o espectador é tido enquanto usuário. Isso significa, segundo a autora, que a relação com a tecnologia já estava mudando.

A televisão, por exemplo, era de receptividade única, e o computador exigia uma recepção interativa e bidirecional, onde as telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes. Na medida em que este usuário foi aprendendo a falar com as telas, por meio dos computadores telecomandados, gravadores de vídeos e câmeras caseiras, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos e com poder de escolhas próprias, contribuindo para o nascimento de uma cultura em rede e com isso veio a necessidade de humanizar nossa interação com as máquinas (SANTAELLA, 2008).

Santaella (2008) finaliza, dizendo que, os usuários ao longo da evolução do computador e internet, passaram a se tornar produtores, criadores, compositores, montadores, apresentadores e principalmente difusores de seus próprios produtos e ideias, com isso, a sociedade piramidal passou a sentir a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real, o que significa que se entrou numa terceira era midiática, a cibercultura³

A autora Catapan (2003) frisa que o poder da cibercultura não é centrado em uma pessoa, ou em um grupo de pessoas, naquele livro e naquele fundamento. É uma realidade voltada ao conhecimento, em que se encontra distribuída, desterritorializada e desmaterializada.

Para Catapan (2003) entende-se a aprendizagem na cibercultura como um movimento que permite trabalhar com ideias e conceitos e não de um controle-pedagógico convencional. Os saberes são transversais, alimentados por outros saberes, por pessoas de todas as partes do mundo e das mais variadas singularidades socioculturais.

Catapan (2003) ainda complementa que a cibercultura na pedagogia, está dentro dos pressupostos de ensino da tecnologia da educação. A implicação da TCD nos processos de conhecimento torna-se significativa porque o espaço digital comporta amplas possibilidades de interação, de acesso, de comunicação, permitindo que inúmeros sujeitos, com os mais variados pontos de vista, possam selecionar e eleger assuntos e ideias, e constroem coletivamente uma

³ A cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer (LÉVY, 1999, p. 15).

compreensão densa e múltipla a respeito de determinado tema, de determinado objeto ou fenômeno.

A autora Catapan (2003) atenta que com o direito de escolha propiciado pela educação dentro da teoria da cibercultura, o estudante determina o que abordar e construir como conhecimento pelo seu nível de discernimento, e aí é que entra a redefinição da função da escola. De uma instituição de transmissão do saber para uma instituição de promoção de condições de possibilidades de o sujeito interagir consigo e com o mundo, ressignificando as informações, tornando-as conhecimento. Conhecimento de si, do outro, das coisas e do mundo.

Contudo, compreende-se a forma de atuação do professor na sala de aula, principalmente como ele encara a relação dos estudantes não somente com as novas mídias e dispositivos, mas o seu comportamento cada vez mais multidimensional diante de tantas realidades digitais em que está inserido e atuante.

Em decorrência deste assunto, os autores Teixeira e Gomes (2009) destacam que é necessário o papel da escola e dos professores em proporcionar uma nova abertura na aprendizagem dentro da cultura popular, gerando um letramento envolvido na tríade da ‘leitura, escrita e tecnologia’, o que, analogicamente, pode-se inferir dentro da perspectiva deste TCC como ‘seriado, escrita, e tecnologia’, e assim, formando sujeitos capazes de escrever textos que contemplem os mais variados gêneros discursivos de domínio público da linguagem.

Isso vai ao encontro do que preconiza os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) do ensino fundamental da língua portuguesa desde 1998:

Um outro aspecto interessante é a possibilidade de, estando conectado com alguma rede, poder ensinar os textos produzidos a leitores reais, ou interagir com outros colegas, também via rede ampliando as possibilidades de interlocução por meio da escrita e permitindo acesso online ao conhecimento acumulado pela sociedade. (BRASIL, 1998, p. 91)

Talvez o maior desafio das escolas, em especial da rede pública, seja o de encarar a ludicidade que o trabalho com uma atividade de *fanfiction* pode proporcionar ou não ao estudante.

A produção de escrita criativa no estilo de *fanfiction*, tendo como base de inspiração e literatura os seriados, ainda parece distante das práticas pedagógicas das escolas que não a integram enquanto um elemento criativo nos seus planos de conteúdo, como também não veem os princípios da cibercultura na educação com seriedade.

Esta percepção é vista também por Santaella (2013) ao dizer que nesta era pós-PC, cujo potencial revolucionário pode ser medido pela enorme receptividade de que gozam junto aos

novos usuários - crianças e adolescentes - devem ser encontradas formas de produção de linguagem que promovam a reconfiguração da aprendizagem.

Hoje, o comportamento humano na sociedade digital é mais crítico, contemplando a coautoria e a ressignificação do próprio conhecimento. Ao mesmo tempo em que os estudantes se atualizam, o professor deve se atualizar juntamente. Reconhecendo o seu potencial criador, curador e empreendedor que ele está tendo presente em sala de aula, proporcionando uma visão mais sistêmica com a inclusão de vários links e hiperconectado nas comunidades virtuais.

Santaella (2013) faz uma reflexão interessante sobre a compreensão e posicionamento que no caso, o professor poderia ter em sala de aula, que é o de dar boas vindas as mutações que a hipermídia - entendida como novas configurações de hipersintaxes verbais, visuais e sonoras - está trazendo para a linguagem humana e, conseqüentemente, para os modos como sentimos, agimos, pensamos, conhecemos e aprendemos.

Importante ressaltar que o autor de *fanfictions* hoje, motivado em uma aula de literatura ou português na escola, pode ser o futuro produtor de conteúdo da *Netflix*. Segundo as autoras Camargo e Abreu (2014), desde que as ficções dos fãs migraram para o mundo online a indústria do entretenimento voltou o seu olhar sob os indivíduos produtores e popularizadores de tal conteúdo. Assim, pressupõe-se que é de grande valia o educador incentivar as atuais ferramentas culturais de leitura e escrita, como um recurso didático indispensável para a ampliação da criatividade e de inúmeras possibilidades de expressão do aluno dentro e fora do contexto escolar. Realizar esta atividade com alunas que estão se preparando para serem educadoras, pode ser um bônus a mais para o cumprimento desta pesquisa.

1.2 OBJETIVOS

Os objetivos esperados no TCC do curso de Pedagogia são divididos em Geral e Específicos, e encontra-se nas próximas seções.

1.2.1 Objetivo Geral

Investigar como a *fanfiction* sensibiliza e motiva o desenvolvimento criativo de jovens do Ensino Médio Magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim- RS, a partir de uma narrativa seriada do *Netflix*.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Realizar uma revisão bibliográfica acerca de conceitos chave, em torno dos temas como cibercultura, narrativa seriada, e *fanfiction*, por exemplo, relacionando com a Educação;
- Criar um questionário cujo intuito é levantar quais são os principais seriados que os jovens do Ensino Médio Magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim- RS, mais se identificam;
- Analisar os resultados do questionário e propor um curso formativo envolvendo criatividade e narrativa do seriado mais mencionado no questionário;
- Desenvolver um experimento de desenvolvimento de *fanfiction* a partir de percepções identificadas junto aos próprios jovens;
- Avaliar os produtos gerados na mídia social *Nyah! Fanfiction* contrapondo com os seriados originais de forma a verificar como se deu o processo de ressignificação dos jovens do Ensino Médio Magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim- RS, como forma de motivar seu potencial criativo.

1.3 TRABALHOS CORRELATOS

Foram encontrados dezesseis trabalhos no Google Acadêmico em volta do tema *fanfiction*, todos com embasamentos voltados para a educação. A metodologia usada por estes estudos diz respeito a uma pesquisa-ação, uma pesquisa exploratória sob natureza bibliográfica, uma dissertação de mestrado, dez artigos científicos, e um trabalho de conclusão de curso. Todos os relatos são datados de 2014 a 2016.

Com base nas análises feitas e relatadas no Apêndice 1, conclui-se que são muitos os autores que trabalharam sobre os conteúdos digitais, podendo ser citados aqui dois trabalhos em especial. O primeiro foi realizado pelos autores gaúchos da cidade de Sarandi, Nascimento, Sainz e Pasquetti (2017) relacionado à utilização das linguagens midiáticas nas relações entre este estudo. Ele está presente na revista científica *Thema*, e aborda a preocupação do uso das Tecnologias da Informação – TCI, como atualização para uma geração de professores que não compreende ainda a realidade da educação em que os seus alunos fazem parte.

O artigo dos autores Nascimento, Sainz e Pasquetti (2017) teve como objetivo identificar possíveis causas do distanciamento entre professores e alunos, no ambiente escolar, bem como a percepção das dificuldades enfrentadas pelos professores na utilização das linguagens midiáticas.

Quanto à metodologia desta pesquisa, aproxima-se muito do que se pretende fazer. A pesquisa feita pelos autores foi uma pesquisa-ação. Segundo os autores, a pesquisa partiu de uma operacionalização mediante a análise da utilização da linguagem midiática como um meio de aproximar o relacionamento entre educandos e educadores nas escolas, onde a pesquisa foi realizada através de um questionário com perguntas fechadas e abertas. Foi aplicado junto aos alunos dos 3º anos do ensino médio da escola, em um total de 40 alunos. A idade dos alunos pesquisados é de 15 a 16 anos.

O resultado obtido, de acordo com Nascimento, Sainz e Pasquetti (2017), foi de que tanto professor quanto aluno consideram trabalhar com linguagens midiáticas como um incremento, que estreita relações interpessoais, contribuindo na construção do conhecimento, facilitando o trabalho docente e, conseqüentemente, favorecendo o relacionamento no âmbito escolar.

O segundo trabalho, sendo este também um artigo, escrito pelas autoras Benia, Da Cruz e Porto (2016) sobre as narrativas transmídia aplicadas à educação com o uso da gamificação e da criação de *fanfictions* para estimular a aprendizagem.

As autoras (2016) trazem no seu referencial teórico a narrativa transmídia na educação, fazendo o recorte de um aspecto interessante de que os alunos estão tão envolvidos nos meios em que o modelo tradicional da escola já não chama mais a atenção e preferem prestar o foco no que acontece no mundo dos seus celulares do que na aula. No entanto, em vez de retirar a plataforma do estudante, a escola deve adequar-se nessas plataformas, chamando a atenção e convidando-o a interagir com ela.

Quanto sobre o uso da *fanfic* ou *fanfiction* na sala de aula, as autoras Benia, Da Cruz e Porto (2016), defendem o fato de o aluno fazer parte da construção de uma história com criação e participação inteiramente dele, possibilita que ele queira saber mais e, até mesmo, querer conhecer outras histórias, como a de seus colegas. Criar *fanfics* também irá dar ao aluno um gosto especial pela escrita e pela leitura, por ele ler mais livros e textos, ele poderia ter mais ideias e sentir-se motivado para escrever novas histórias ou complementar as já publicadas.

Ainda sobre o gênero digital *fanfiction* e o seu uso nas instituições de ensino, as autoras Clemente e Haguenaer (2014), na dissertação de mestrado, apoiam a ideia da inserção do gênero no contexto escolar, pois segundo as autoras, ele possibilita novas medidas de interações, e o aumento de liberdade entre os educandos, já que estes sentem-se aptos para inovarem. O debate teve espaço em uma escola do Rio de Janeiro, em que adolescentes do ensino médio, com faixa etária de 15 a 17 anos, participaram da pesquisa, todos fãs de ficção. O uso de *fanfictions* nas aulas pode promover a aproximação entre o leitor e a obra, ressaltar e promover

as ideologias dos estudantes, motivando-os para outros caminhos além dos métodos pedagógicos tradicionais, e ainda de ser ponto de partida para a criatividade complementada.

Tratando-se da criatividade na escola, Gomes, Rodrigues e Veloso (2016) afirmam em seu artigo que a educação, desde os primórdios, encontra-se padronizada, o que faz com que os alunos sigam somente aquilo que é ditado pelos seus professores. Esta pobreza educacional, de certa forma, bloqueia as possibilidades dos educandos para algo maior e nativo de suas intelectualidades. Os autores afirmam ainda que é necessário ultrapassar as medidas individualistas do sistema e abranger métodos que incluam todos os estudantes e suas ideias. É por motivos como este que os índices de educação no Brasil não aumentam de forma significativa. Alunos altamente regrados e pressionados sobre plataformas antigas, e docentes que pouco sentem liberdade em evoluir dentro de uma sala de aula. A autonomia, tanto de alunos como de professores, acaba sendo desperdiçada para fins que são pouco produtivos e rentáveis no futuro, segundo o artigo de Kishi (2016).

Schneider e Souza (2014) mencionam na metodologia que o advento das redes sociais em sala de aula será proveitoso desde que a escola saiba comunicar-se com as linguagens e com os métodos de interação entre as plataformas. Segundo Schneider (2014), o *Facebook* seria um método positivo na criação de novas práticas pedagógicas dentro das salas de aula. Para os autores, é preciso que as instituições de ensino abram espaço para outros critérios de conhecimento, que sejam de fácil manuseio para os educandos e para os professores.

É isso que Anelo (2014) trata em seu artigo, o uso da interatividade como produção de conteúdo. A autora disserta sobre a conexão de duas esferas, a tecnológica e a pessoal. É correto afirmar que os dois meios ainda andam em conflito, justamente pelas dificuldades que encontradas em ambos, e nas dificuldades de apropriação dos mesmos. A interatividade possui diversos lados, e um deles é o de reaproximar indivíduos e novas tecnologias que possam ser utilizadas, e serem base para a criação de mais conteúdos, sejam eles midiáticos ou não. Este meio no processo de inovação é um dos caminhos, talvez o melhor e mais importante, pois não é somente o contato com a máquina e com as suas plataformas, e sim o contato com novos conhecimentos e autorias, que transformam em pouco tempo um único caminho em diversos horizontes.

Cruz (2015) dialogando sobre hipertexto, diz que os currículos escolares começaram a serem utilizados ainda no período colonial, isso explicaria o fato de eles ainda serem elaborados de maneira conservadora. Com o avanço da tecnologia, é preciso que as escolas repensem seus critérios pedagógicos, transformando as aulas em períodos de lazer e conhecimento para os seus educandos. O hipertexto, amplamente configurado pelas plataformas digitais, poderia ser

trabalhado de forma mais direta e dinâmica, englobando a escrita e a leitura como fonte inesgotável de saber. Estímulos assim atingiriam a imaginação e a vontade do aluno na busca e no repassar de tudo o que for aprendido.

Com base na tecnologia e nas suas mais variadas formas de diálogo, Gonçalves e Siqueira (2015), trazem em seu artigo que a constante transformação no âmbito escolar requer profissionais que correspondam as expectativas de todos os individuo que fazem parte das instituições. Professores de redes escolares, que mais tarde queiram tornarem-se professores universitários, precisam carregar em seus currículos desde cedo, as novas plataformas digitais, os seus conhecimentos sobre as redes, e novas dinâmicas pedagógicas que acima de tudo, revolucionem o sistema bruto em algo acessível e igualitário para todos que desejam um ensino de qualidade.

Ainda sobre o uso de plataformas digitais, Cerigatto (2015), em seu artigo, traz a importância do uso de conteúdos transmídias para a educação. A utilização de temas que abordem os conteúdos audiovisuais é de extrema relevância, tanto pela grande evolução das redes de ensino, quanto para as demais atividades que podem ser discutidas por intermédio das redes de televisão e internet, por exemplo. A autora indaga o motivo pelos quais as redes educacionais não se adequaram com sucesso à transmídia como grade pedagógica, narrando que as escolas necessitam de fundos estatais para exercerem tais funções. Com o advento da TV Digital, são inúmeras as chances de criações positivas para as escolas, como propostas de leitura e escrita, estudo de novos gêneros, entre outros. A troca de diálogos entre diferentes grupos ressaltaria a diversidade e a globalização de ideias entre os alunos, já que estes podem ter diferentes gostos midiáticos, o que os impulsionariam a debates saudáveis e colaborativos entre séries.

A narrativa transmídia expande mundos com suas ficções e com os seus choques contra a realidade vivida por seus fãs. A migração de crianças e de jovens para o meio midiático deixa a desejar a inclusão da internet nos ambientes escolares, já que as plataformas digitais encontram-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Neste espaço entra a produção de *fanfictions*, tendo como aspecto uma série ou uma narrativa, e daí o enorme horizonte de histórias que podem ser criadas e publicadas mundo a fora.

Interligando os assuntos, o uso de *fanfictions* no meio digital, Alves (2014) fala em seu artigo, da globalização da tecnologia que está levando cada vez mais professores a inteirar-se a novos estilos de construção da escrita. Um desses estilos é a *fanfiction*, vivenciada por jovens e crianças que escrevem sobre os seus personagens preferidos. O gênero permite diversas formas de letramento, porém toda a ousadia e criatividade expressas nas histórias não são

valorizadas dentro da sala de aula, já que estas seguem os moldes de currículo linear. A autora defende na sua metodologia o letramento como parte da tecnologia, e ressalta que o computador trouxe dinâmicas de interação e de sentidos que integram-se nas mídias. É importante destacar que os que participam dessa cultura utilizam a internet como fonte de pesquisa e de conexão com as ideias, para que assim, junto com as suas ideologias de vida e de relacionamentos, possam criar outros enredos e percursos para aquelas histórias que já conhecem.

Nos ambientes escolares é muito recorrente a falta de leitura e escrita de estudantes, mas a quantidade de escritores de *fanfics* contraria os resultados constatados nas escolas. Sobre isso, destaca-se a falta de abertura para trabalhos com esta temática, ou seja, algo em que os alunos possam escrever e acessar a internet para ter o seu embasamento. Há uma fala de confiança muito nítida das instituições com as plataformas digitais. É preciso burlar a ideia de perda de tempo associada a elas, para algo construtor e prazeroso tanto para professores como para seguidores das redes.

É preciso haver diálogo entre as partes para avaliar até que ponto o gênero *fanfiction* pode ser proveitoso dentro das aulas, e como o seu aproveitamento pode ser feito no trabalho da escrita e da imaginação. Lidar com esses desafios e considerar a intenção de levar a proposta na esfera escolar, enxergando o educando como construtor e colaborador na era das linguagens.

Como ideia para a adesão da *fanfiction* na sala de aula, Paris (2016) propõe a realização de oficinas que trabalhem o gênero com grupos de estudantes, com o intuito de instigar a busca por novos contatos e histórias, alimentando assim o gosto literário e crítico de quem irá escrevê-las. A autora em seu artigo, diz que propostas como esta ressaltam a vontade de inovar e de levar novas culturas e estilos de vida para aqueles que constantemente vivem sobre pressões e regras conservadoras. Um exercício benéfico e principalmente, inclusivo. A comunicabilidade entra em vigor com a reunião de mais gêneros durante o letramento, fazendo da *fanfic* não como um estilo único, mas como mais um em que os adeptos possam usufruir por motivação própria, sem a comunicação direta com os métodos pedagógicos da escola, segundo Heinz (2014).

Lucena (2016) pontua a cibercultura como uso didático de forma extensiva, sendo que esta é pouco abordada com critérios de cunho pedagógico. A autora menciona em seu artigo o cotidiano do jovem e seu relacionamento com a internet, e o que pode ser levado de conteúdos usufruídos externamente para dentro das instituições escolares. Atualmente vivencia-se a cultura da mobilidade, em que as plataformas digitais facilitam as comunicações entre indivíduos em massa, mas na metodologia de Lucena (2016), discute-se também a falta de preparo dos professores em abordar a cibercultura nos seus cadernos disciplinares. O receio de introduzir-se em algo novo, e por vezes amplo, dificulta o acesso daqueles que necessitam de

auxílio para o convívio com este. A cultura está tornando-se cada vez mais singular, e parte do poder público e das redes de educação o conhecimento de como fazer uso dela, saindo do modo robotizado dos livros didáticos e partindo para plataformas ágeis e de fácil controle.

Castro e Amorim (2016) tratam na metodologia o uso da tecnologia na educação atual, contrapondo o uso do meio em restrição as salas de aula. Os autores mencionam no artigo procedimentos do uso da internet na educação a distância. A cibercultura, juntamente do uso frequente da internet, facilita aos professores a penetração em sites, blogs, e redes sociais na distribuição de conteúdos escolares, fazendo o uso das mesmas plataformas para pesquisas e coletas de dados de diferentes temas, graças a grande totalidade de temas e serviços disponíveis. Num espaço que se torna cada dia mais dominado pela propagação da mídia eletrônica, dos processos e das influências, as instituições educacionais devem, de forma alarmante, tornar seu desempenho mais proativo.

A tecnologia quem sabe possa trazer reforço, enquanto não o evolua prontamente. Sendo assim, em termos de perspectivas a cultura digital apresenta-se como uma ferramenta para nova estruturação reflexiva nas práticas educativas, bem como em seus conceitos, permitindo modificações comportamentais nas relações entre alunos e professores e do mesmo modo na configuração da atuação pedagógica. É favorável parar de refletir a respeito destes temas como simples termos tecnológicos, e dar início a novos conceitos a respeito da aprendizagem, cultura e dialogismo entre os mais variados grupos, sejam estes educacionais ou sociais em sua pluralidade. Castro (2016) afirma que o advento da tecnologia nas escolas deve ter além de uma visão ampla e positiva, a colaboração de todos os indivíduos que ajudam na construção das mesmas, para que assim, as plataformas digitais sejam aliadas de um sistema educacional rico e cada vez mais inovador para professores e alunos.

Por fim, é cabível dizer que a educação precisa avançar em métodos tecnológicos, enquanto as escolas em sua grande maioria ainda seguem didáticas que pouco englobam as plataformas digitais. Para um sistema educacional de qualidade, cada vez mais inovador e criativo, não basta novas histórias, e sim uma sequência comunicativa que resulte em apostas modernas e acessíveis para todos. A tecnologia digital mostra este atributo, que além de revolucionário, será de grande valia para a relevância dos índices estudantis no Brasil.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A presente discussão abaixo trata da *fanfiction* como objeto de estudo em âmbito pedagógico e nas possibilidades de adesão aos conteúdos digitais. Para esta pesquisa foi utilizada uma metodologia com referências de autores que conversam sobre a adaptação de conteúdos midiáticos e nas influências que os mesmos trarão para as instituições de ensino, resultando em outras formas de acrescentar informações.

2.1 A INFERÊNCIA DA CIBERCULTURA E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Com o uso frequente da tecnologia, em especial a internet, e por consequência os seus benefícios, as pessoas acabam por fazer interferências em seu cotidiano. A educação, meio do qual está estabelecendo cada vez mais uso das redes, mostra-nos as consequências tanto na interação como na base comportamental dos seus servidores.

Lévy (1999) comenta que o constante crescimento de acesso em novos computadores, que são interconectados, e desta forma, outras informações são inseridas em um ambiente que não é limitado e nem de domínio único, isso tudo diz respeito à internet. Este fenômeno de conexão veloz e eficiente é conhecido como cibercultura. Lévy nomeia a cibercultura como uma universalidade dentro do convívio social, lugar onde não existe inteirar informações e demais relações.

A universalidade que Lévy (1999) traz ao narrar sobre cibercultura significa, segundo o autor, o conhecimento que é estruturado por interconexões que não possuem nem um início e nem uma linha segura, uma entropia enredada incompatível, já que ela com a sua vasta multiplicidade acaba por difundir a abertura de ideias inovadoras e dá lacunas para que um ponto de vista seja discutido por demais pessoas em diferentes lugares e situações, em tempo imediato e em inúmeros encargos sociais.

Lemos (2010) alega que a cultura contemporânea quando interligada às tecnologias digitais concebe uma nova relação entre a técnica e a vida social, da qual se refere como cibercultura, afirmando que esta união dos dois meios possa beneficiar ambas as partes com os conhecimentos adquiridos, assim tendo a capacidade de desenvolvê-lo de forma eficaz e aplicá-lo conforme o meio em que está habituado.

Lemos (2010) apresenta a fusão da cibercultura com o meio social como consequência da discordância entre a comunicação dos grupos sociais e as novas tecnologias de cunho

microeletrônico. O autor explica o termo ‘ciber’ como a capacidade de estar em diversos lugares, como uma forma de junção à amplitude das tecnologias digitais ou microeletrônicas da qual condiciona um vínculo dificultoso com a essência de compartilhamentos sociais, que comandam a vida diária, como a cultura, a política, a economia e a própria educação.

Realizando um recorte em nível educacional neste contexto tecnológico, Brito e Purificação (2008), afirmam que fazem relação de ambas as plataformas, alertando a sociedade atual de que elas necessitam caminhar cada vez mais congregadas para a construção do conhecimento, orientando os indivíduos na criação de instrumentos tecnológicos, posteriormente no seu funcionamento e na sua passagem para os mais variados destinos.

No entanto, Brito e Purificação (2008), salientam que o cenário tecnológico e informacional requer novos hábitos, uma nova gestão de conhecimentos na forma de conceber, armazenar e desenvolver o saber, dando origem a novas formas de simbolização e representação do conhecimento, mas para que isso de fato aconteça é preciso ter autonomia, criatividade, reflexão, uma análise positiva e mediação com o meio social. Comenta-se ainda que a escola seja um local para a formação de novos trabalhadores, e que é de certa forma, compreensível os argumentos sobre o sistema de organização da educação, e em termos de inovação, o constante estudo sobre estas demandas. O autor afirma também que o marxismo e o fordismo não conseguem cuidar dos problemas relacionados às singularidades de cada indivíduo e às suas trilhas culturais. Contudo, a flexibilidade e o relativismo em excessos devem ser prudentes, sendo que podem fragmentar às grandes organizações que movem o quadro cultural Freitas (2009).

Os autores Brito, e Purificação (2008) e Freitas (2009) associam-se à adesão a outras mídias, sendo esta uma renovação que requer uma preparação e um caminho sem percalços para a sua instalação.

Rüdiger (2011) menciona que a cibercultura está ligada a parte em que essa discordância sai do âmbito do saber específico, e passa a ser operacionalizada pelo suporte, em decorrência à potencialização constante dos computadores em equipamentos antes apenas domésticos, mas agora portáteis, converte-se em plataforma ou equipamento de uso, inclusive, democrático. As tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana, sendo que na realidade, foram os próprios seres humanos, com as suas habilidades, em todo o tempo, que deram ponto de partida para as mais variadas tecnologias. O raciocínio tem sido um grande alicerce no número de inovações, e os conhecimentos ali absorvidos quando colocados em prática, dão origem a outros equipamentos usados pela mídia. Desde os primórdios dos tempos, o poder sobre as informações distinguem os seres humanos (KENSKI, 2015).

Com base na opinião dos autores é possível entender o porquê ressaltar-se a importância das novas mídias no modelo educacional. Durante o processo de criação, elas acabam por fortalecer o domínio de novas técnicas e de novos recursos que podem atribuir-se a aulas mais dinâmicas e prazerosas para os alunos.

Segundo Kenski (2015) na escola professores e alunos fazem uso preferencial da linguagem oral como forma de conversação e verificação da aprendizagem. Em casos isolados, outros ‘equipamentos narrativos’ acabam sendo os explanadores de histórias, e os alunos os ouvintes das mesmas. Por intermédio da narração, os educadores nutrem a expectativa da memorização e aprendizagem dos seus educandos. A sociedade oral espera sempre que tenha a capacidade de captação, repetição e continuidade.

Contornando os fatos, Vasconcelos (2015), defende a ideia que se de um lado houvessem docentes ávidos por sempre aprender mais, e se caso uma escola pensasse em investir na qualidade de seus recursos humanos, as condições atuais seriam bem distintas. Mas o que pode se enxergar de fato são professores buscando por vontade própria as melhorias e as atualizações para as escolas, enquanto estas buscam ofertar os seus educadores para uma formação continuada.

Alinhando os argumentos, é perceptível a falta de sincronia de todos os lados. Enquanto as redes educacionais pecam na falta de iniciativa para seus benefícios, sejam estes tecnológicos ou não, os professores acabam por liderar algo que não faz parte somente de seu trabalho, e sim de todos os grupos que constituem o saber.

Veiga (2010) constrói a ideia de que a concepção de escola é outra. É necessário a reflexão sobre os espaços e os tempos escolares para assim colocar a serviço de todos os estudantes aos bens culturais e a ocupação educativa em tempos vagos. Ou seja, um tempo maior na escola para os alunos que precisam de novas estruturas familiares e emocionais. O autor defende ainda o rompimento de métodos de ensino conservadores, que não dão liberdade para a ousadia e para a amplidão de novas oportunidades. Outras possibilidades de escolhas para assim apostar na renovação, no criativo e na inventividade, tudo isso exercida pela ética, resultando assim, em bons significados.

Mansur (2015) comenta que com a Revolução Industrial, na metade do século XIX, a sociedade foi dirigida para um padrão extremamente rígido e controlador que, com certeza até hoje, incapacita os indivíduos a pensarem e a serem críticos. No sistema educacional, segundo o autor, não é diferente. A educação contemporânea sofre de um problema muito simples que se refere ao desafio de reorganizar o saber, através de uma democracia cognitiva, como começo de uma cidadania serena, com pretensão de evitar um poder sobre o conhecimento.

Mansur (2015) alega ainda que essas questões só podem ser pensadas, em suas singularidades, se bem contextualizadas. A tecnologia, tanto dentro como fora da sala de aula ainda é um alvo a ser alcançado, para isso é necessário que haja dialogo, e que realizem um projeto para a cibercultura poder de fato, ser anexada nas práticas pedagógicas.

Tratando da questão acima, os autores Varella e Nicolelis (2014), apostam na coragem e na persistência para alcançar o sucesso dos objetivos, mesmo que as ideias sejam opostas as de muitas pessoas, o desejo de mudança e de um amanhã mais promissor precisa servir de estímulo para que todos saiam da caixinha da qual puseram o sistema educacional.

Veiga (2010) e Varella e Nicolelis (2014), mostram-se confiantes sobre uma nova educação, uma que de fato inclua as diferenças e as trabalhe de forma coerente e acessível a todos. Estímulos são o caminho para resultados positivos, e uma escola que acredita em seus docentes e nos seus alunos consegue redefinir e avançar na construção do saber.

Para Veiga (2010) o processo de inovação continua a basear-se por frustrações relacionadas à padronização, à uniformidade e ao controle burocrático. Caso a inovação seja aplicada, há chances de que ela seja absorvida por lógicas reguladoras. Com isso, os resultados não trazem benefícios, já que irão estar em círculos, restringidos por normas e por técnicas que não capacitam a escola para passos elevados. Ele comenta também que a inovação é uma rearticulação simples do sistema, que visa a critica no novo do antigo. Nesse sentido, a inovação do processo de formação de educadores pode servir como base para a perpetuação do quadro desde que as alterações nas partes não inovem os produtos.

Já Mautner (2013) menciona que mesmo a Ciência dando passos largos, ela parece não converter os educadores. Cada grupo gera uma metodologia tendo suas teorias exemplificadas nos mesmos conhecimentos científicos. Mas o que traz leveza no processo são as ideologias distintas, que faz com que cada um elabore técnicas novas. Cada passo da Ciência tem a capacidade de representar uma inovação, o que traz preocupação para aqueles que visam resultados positivos e justos, faz menção a quem vai usufrui-los e posteriormente transmiti-los. Seguindo a mesma linha de pensamento, a autora diz ainda que inovar significa andar sobre lugares ou esferas desconhecidas. Não cria-se uma nova metodologia do dia para a noite, mas é necessário que experimentem, e que incomodem o sistema para que este seja convencido. Para discutir sobre a educação brasileira é cabível a percepção da falta de estruturas básicas nas instituições de ensino, inclusive na falta de professores, e por consequência, longos períodos sem aulas. Dificuldades de acesso e de estruturas dificultam a entrada de novos meios de tecnologia, já que as escolas públicas, e em certos locais, particulares, mantém empecilhos para a chegada de melhorias e de outros currículos, neste ponto é necessário entender os

investimentos escassos na educação por parte do poder público Vasconcelos (2012).

Os autores Mautner (2013) e Vasconcelos (2012) trazem a realidade de um país que pouco espera algo promissor e significativo. Não é uma espera somente da escola, e sim de um agregado de instituições, e claro, do poder público, que prefere investir em movimentos que não educam e que não trarão consequências benéficas para a sociedade daqui um tempo.

Freitas (2009) segue o argumento de que os métodos pedagógicos não preocupam-se na ligação dos professores com a tecnologia, o avanço da mídia dentro das escolas não garante suporte concreto para um poder comunicacional na transmissão de informações. Os moldes das escolas estão padronizados conforme a Escrita, na qual é mantida como uma das principais formas de expansão do saber. Ela é reconhecida como a verdade, e sendo repassada do educador, que é mantido como o controlador da verdade, para o educando, que acaba tornando-se um mero receptor de informações. A chamada escola aprendente é aquela que possui em sua competência métodos revolucionários, que capacita toda a sua base, para um veloz processar de informações, além de reconfigurar ações e resolver problemas de maneiras criativas, que façam crescer e pensar, sempre de modo coletivo. A mutação na pedagogia precisa que o aluno passe da fase de apenas receptor de informações, para auxiliador, buscando-as por conta própria, pelo seu interesse e por sua vontade em destacar-se e auxiliar a escola. Se no sistema de educação as mudanças são lentas, em outros setores elas são rápidas, e com grandes resultados, conforme Valente (1999).

A partir dos mesmos relatos, Filho (2000) traz o questionamento sobre a liberdade das crianças e dos jovens, mesmo sofrendo pressão da escola, e tendo os seus direitos a não inserção na teia da produtividade, e ainda assim não tornarem-se adultos ignorantes na cultura da qual fazem contato. Eles possuem esse direito, assim como possuem a capacidade de integrar o grupo de indivíduos que criam e que transformam.

Sobre o uso dos aplicativos digitais utilizados em sala de aula, o EDUCASE (2010), trata o uso dessas plataformas somente para fins educacionais. Aqueles que são projetados fora dele podem ser esquematizados para fins pedagógicos. Ou seja, a tecnologia instalada nas escolas, precisa englobar, dentro das instituições, somente informações que aumentem a produtividade dos educandos.

No entanto, em relação à cibercultura no ambiente escolar, Amorim (2012) examina que a inserção dos conjuntos de tecnologias tende a dificultar, de certa forma, a comunicação a distância entre professores e alunos. Essa comunicação, feita através de e-mails, vídeos, redes sociais ou de áudio conferência, por exemplo, delimitam um tempo de resposta ou de feedback de conteúdos. O autor opta em seu discurso, que durante a aula presencial o professor consegue

visualizar o interesse do aluno, e a partir daí, pode rever a situação e transformar a estratégia usada até então.

EDUCASE (2010) e Amorim (2012) explanam o mesmo assunto, porém de formas opostas. A inclusão da cibercultura na educação trará benefícios convincentes, mas a sua forma de uso é um dos pontos principais a ser analisado antes de tudo.

Martino (2017) garante que a cibercultura não é desconhecida da humanidade, mas ela traz uma grande totalidade de singularidades justamente por estarem dentro de um espaço digital, conectado por diversas máquinas. É a cultura vista de vários ângulos, assim como a condição humana, seja ela em sentido material, simbólica ou intelectual, que ocorre no ciberespaço.

Como foi visto nos parágrafos acima e partindo para a finalidade deste estudo, um bom gerenciamento para que a educação seja convencida e recue junto dos demais órgãos, em prol de evolução com o auxílio das mídias, será garantido, sempre visando aumentar a produtividade das escolas. O papel do professor, mais uma vez, não é o de ser apenas o ditador de ordens e de conhecimento, e sim o de auxiliador e de crítico construtivo. Cada docente, dentro de sua especialidade, traz consigo características únicas, que junto dos grupos estudantis poderão ser ressaltadas e acrescentadas para a uma alternância de tarefas didático-pedagógicas. Tudo isso em um mesmo aglomerado, mas com peculiaridades desiguais de cada um, desta forma o precedente de uma educação de qualidade será alimentado cada vez mais Vasconcelos (2012).

2.2 A INTERATIVIDADE DIGITAL E O HIPERTEXTO

Fazendo uso da interatividade no âmbito da tecnologia e da adaptação de todos, Lemos (1997), defende que a interatividade digital é um tipo de relação tecno-social, onde a interação deixa de ser passiva diante da máquina, no caso é o computador entre outros meios eletrônicos, passando a ser ativa e permitindo a relação inteligente na interação com as máquinas.

Coscarelli (2009) afirma que os computadores já estão dentro da sala de aula, mas infelizmente eles não são utilizados da maneira correta, com propósitos educacionais que coloquem o aluno em contato direto com o mundo interativo. Dentro das plataformas digitais os textos são disponibilizados de forma abundante, e o meio externo dele tem acesso para leituras, releitura e inclusive, outras produções em cima dos mesmos.

Para Snyder (2009) no meio escolar, ainda há a nostalgia do livro didático e das práticas pedagógicas sobre ele. As alterações do texto escrito impresso e lido pelas crianças, para textos digitais disponíveis nos mais variados programas, seria um trabalho a mais para os educadores,

já que o peso para sair do comodismo e evoluir leva um tempo considerável, então continuar inerte em uma só posição facilita quem utiliza tais métodos para educar.

As ideias de Coscarelli (2009) e Snyder (2009) associam-se com as de Carvalho (2009), quando o mesmo indaga sobre o uso do hipertexto nas aulas de língua estrangeira. No caso do Espanhol, língua que está ganhando cada vez mais espaço no cenário global, a importância de estudar tal idioma na grade educacional é essencial para o crescimento intelectual de cada indivíduo. Para tanto, o uso dos computadores, com o uso de outros gêneros, inclusive o letramento digital, expõe ainda mais a relevância do ensino, sobre instrumento de integração e interação entre usuários ativos e passivos da língua. Segundo a autora, a utilização do computador, e por seguinte o hipertexto, o letramento traz funções didáticas muito positivas, relacionadas, por exemplo, com a veiculação de diversos exercícios que trabalhem em específico as habilidades comunicativas nos aprendizes. É uma verdadeira revolução de vários aspectos, junto da vontade de todos os envolvidos dentro do meio.

Já Silva (2000) afirma que este conceito se desenvolvido dentro do contexto escolar, ainda é um mistério para as escolas, já que diversas instituições ainda nutrem métodos conservadores durante a construção do conhecimento. A educação necessita avançar em certos meios, dentre os quais estrutura e a quebra de paradigmas que envolvem o poder e a liberdade somente ao educador. A comunicação, por vezes, é resumida no diálogo, e as outras formas da mesma são esquecidas, inclusive o aperfeiçoamento da tecnologia para os semelhantes.

Silva (2000) considera que educar significa preparar para a participação cidadã e que esta pode ser experimentada na sala de aula interativa (informatizada ou não), não mais centrada na separação de emissão e recepção.

De acordo com Primo (2011) quando se fala em interatividade, o ponto principal a ser discutido é sobre o potencial que as plataformas irão exercer na sociedade, sobretudo na Educação. Porém, ao estudar a conversação sediada por computadores em contextos que ultrapassam a pequena transmissão de informações, os debates sobre as redes midiáticas tornam-se insuficientes na busca de resultados satisfatórios.

Primo (2011) complementa que reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos em qualquer situação de compartilhamento de ideias é como fechar os olhos para o que há além do computador, seria como tentar jogar futebol olhando apenas para a bola, ou seja, é necessário que se estude não apenas a comunicação com as plataformas, mas também a ligação por meio da máquina. O autor embasado em Jensen define interatividade, como uma medida da habilidade da mídia em permitir que o usuário exerça uma influência no conteúdo e/ou na forma de comunicação mediada.

A partir disso, o autor elenca quatro dimensões que são essenciais ao conceito de interatividade. Sendo elas:

- Interatividade de transmissão – que permite ao usuário a escolha do fluxo de informações que quer receber com exclusividade;
- Interatividade de consulta – permite que o usuário solicite informações em um sistema de mão dupla com canal de retorno;
- Interatividade de conversação – permite que o usuário produza e envie suas próprias informações em um sistema de duas mãos;
- Interatividade de registro – registra informações do usuário respondendo as necessidades e ações dele.

Toda interação depende de um conteúdo e de uma informação. Este conteúdo, por sua vez, encontra-se no formato de hipertexto. Os hipertextos, segundo Lemos (2010), são informações textuais combinadas com imagens (animadas ou fixas) e sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou navegação) não linear, baseadas em indexações e associações de ideias e conceitos sob a forma de *links*, e estes funcionam como portas virtuais que abrem caminhos para outras informações. Lemos (2010) pontua que o hipertexto é uma obra com várias entradas, onde o leitor ou navegador escolhe o seu percurso por intermédio de *links*.

Lévy (1992) diz que na interatividade a informação é validada conforme o seu contexto e o seu sentido. Eles conectam-se, tendo base que o contexto só é formado através do sentido, e este manifesta-se por meio do contexto.

Leão (2005) define o conceito de interatividade como algo muito antigo, e relaciona a mesma com obras de arte, sendo que em si ela traz em sua potencialidade, a interação como método de entendimento. Mas, com o crescimento da tecnologia, aparece uma maior ênfase em um determinado tipo de interatividade. No caso em específico, a hipermídia, pode-se pontuar que a obra torna-se de fato, obra, no momento em que ela é fruída pelo leitor. O conhecimento e a capacidade de entendimento facilitam a leitura e a realização do trabalho.

Zanchetta (2012) faz menção ao relacionamento das escolas com a interatividade de forma bastante peculiar. O autor ressalta, em primeiro lugar, a troca de papéis da escola em de certa forma, manterem responsabilidade pela educação das crianças e dos jovens, sendo que estes precisam adentrar nas instituições com uma base dela já presente nas suas vidas. A escola, nestes casos, tem a obrigação única e exclusiva de construir o conhecimento e repassá-los de forma concisa aos seus alunos. Acostumadas com um padrão de enciclopédia, as salas de aula não conseguem de forma vitoriosa, em certos casos, adequar suas turmas com a mídia, tratando o tema como algo inalcançável e sem futuro para a didática implantada como principal.

Zanchetta (2012) diz ainda que os textos midiáticos são agregados lentamente pelas escolas, e quando agregados, são adaptados ao currículo regular, e não as próprias características de textos e de suas relações com o universo das experiências de leitura dos alunos. Perde-se a essência e o valor para aquilo que foi guardado no pensamento e na bagagem de conhecimentos absorvidos ao longo da vida.

Com os percalços apresentados por Ferrari (2012) e Zanchetta (2012), Cavalcante (2012) elucidam os gêneros digitais e a hipertextualidade como um espaço a ser liberto pela escola, para assim, a construção de novos métodos de posse de conhecimento. A maneira de tratar o auditivo, o verbal ou o visual, são possíveis com a tecnologia, a que chama-se de tecnologia enunciativa. Para Cavalcante (2012), esses diversos modelos enunciativos, ou seja, as mais variadas formas de linguagem podem ser reproduzidas em contextos e situações adversas. A chegada da internet trouxe um pacote de novas formas de comunicação, o que acarretou no surgimento de gêneros que as escolas ainda estão estabilizando-se. Cada gênero traz um sentido diferente a ser trabalhado, e claro, com o auxílio do meio digital.

Como estratégia de uma possível resposta para a problemática em questão, Elias (2011) indaga em seu relato que se há algum tempo atrás os alunos não desejavam aperfeiçoar a escrita, hoje em dia, com o avanço das plataformas digitais e suas facetas, o mesmo grupo insatisfeito com as práticas pedagógicas, está mais aberto para a realização da escrita. Como forma de aproveitar os vínculos com a tecnologia, os professores têm a autonomia de construir formas de interação de seus alunos, tanto com a escrita tradicional, quanto com a digital. Seria uma maneira de unir duas esferas, com o objetivo de trazer para a educação atual caminhos mais nutritivos e envolventes para os educandos, usufruindo dos atributos positivos das redes.

2.3 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E SERIADA

Tratando-se da narrativa transmídia na educação, Souza (2016) faz alusão em suas passagens que o sistema didático necessita estar a par da situação nativos-digitais dos seus alunos. A mídia já faz parte do cotidiano da maioria dos indivíduos envolvidos nas organizações estudantis, restaria para tal a utilização correta das plataformas, que por vezes, não somam na vida de quem as usufruem. É cabível que os currículos abram caminhos para as mais diversas construções de conhecimento, e que pais e professores não tenham medo de comunicar-se por meio de computadores e de outros recursos midiáticos.

Alvez, Fontoura e Antoniutti (2012) dizem que as formas de comunicação apareceram para caminhar junto das necessidades da sociedade atual, está em constante transformação. As

mutações existentes dentro das tecnologias têm cooperado para evoluir os quadros tradicionalmente expostos por fontes e receptores, por meio da dissipação de novas plataformas de comunicação, como mídias interativas, a inclusão da audiência e a programação segmentada.

Como indagado, tantas mudanças sociais resultam em convergências que transparecem na mídia. É dificultoso comentar em unidade de informação e acesso na contemporaneidade.

Fantin e Rivotella (2013) dizem que a cultura digital tem como foco principal a mídia pessoal. Os aparelhos celulares e as redes sociais, junto de outras tecnologias, dão espaço para que o leitor torne-se cada vez mais autônomo, e conseqüentemente, autor dos seus próprios enredos. A transmídia quando trabalhada neste enfoque, gera resultados positivos para quem faz uso dela com tais meios. Crianças, jovens e adultos da escola divertem-se, já que este é o seu meio ambiente.

Massarolo e Mesquita (2013) apostam na gamificação como forma de explorar qualidades psicológicas dos jogos com objetivo de gratificar o indivíduo com uma atividade mais prazerosa, ao dar liberdade para que esteja atento sobre o impacto de seus esforços, nutrindo para o crescimento de expectativas, que reforcem as interações com os outros grupos. As mais diversas formas de mídia seriam trabalhadas aqui, tanto como meio unificar a comunicação, como de garantir acessibilidade a todos. Não é sobre gamificar a sala de aula, e sim de levar conteúdos que além de impulsionar o conhecimento, solucionem questões e barreiras internas de cada um. É necessário o preenchimento de lacunas existenciais, para assim e aos poucos, outros trâmites possam ser percorridos.

Santaella (2013) insere no assunto que embora tais convergências sejam evidências incontestáveis, existe uma negligência ao ignorar o que mais importa diante de todos os mecanismos tecnológicos cada vez mais atualizados e inovadores, que são justamente às linguagens e os processos sógnicos que corporificam, habitam, transitam e são difundidos pelas mídias. Pois, as mídias estariam vazias se não fossem as mensagens que nela configuram-se, e o termo para compreender estas mensagens no meio midiático, é conhecido como Narrativa Transmídia ou *Storytelling*.

Segundo Jenkins (2006) diz que o conceito de narrativa transmídia é o de ser uma narrativa fragmentada, ou seja, distribuída em várias mídias, mas ela não basta entre si apenas, precisa de outros recursos para existir.

Para Santaella (2013) a narrativa transmídia deseja vivenciar as histórias e até mesmo colaborar com elas em tempo real, por meio de múltiplas telas, assim as novas audiências assistem a televisão na internet, acessam conteúdo pelo celular e trocam informações nas redes

sociais, tudo isso ao mesmo tempo graças a portabilidade e conectividade dos dispositivos móveis.

Segundo Santaella (2013) uma história contada numa mídia expande-se em outra mídia, e as narrativas transmídias não restringem-se a contar a história de um personagem, mas criam um mundo em que diferentes plataformas de conteúdo conectadas aos dispositivos móveis potencializam a criação de conteúdos interligados entre si numa estratégia de engajamento e participação, na qual acontece a produção colaborativa do público.

De acordo com Santaella (2013) na narrativa transmídia, ocorre uma construção ficcional mais usual nos gêneros de ficção científica e suspense, porque estes gêneros oferecem melhores condições para a criação de pistas, pontos de entrada e de saídas, tendo em vista o poder de imersão e participação das audiências nas histórias compartilhadas que transitam entre filmes, series televisivas, web series, videogames, HQS (história em quadrinhos narrada em etapas), entre outras mídias.

Gosciola e Versuti (2012) dizem que a narrativa transmídia é resumidamente uma grande história. O que a diferencia de outras grandes histórias é que ela divide-se em partes. Pode-se ressaltar que a mais importante delas é a parte principal, que não disserta tudo porque é complementada por outras histórias. Outra particularidade que a torna única e que esses enredos são transmitidos por redes de comunicações adversas definidas por ser aquele que consegue expressá-las da melhor forma possível.

Ao falar em histórias continuadas, dispersas por diferentes mídias, produção de conteúdo e audiovisual, não só se fala em narrativa transmídia, mas sim, em narrativa seriada, ou o seriado midiático televisivo.

Saccomori (2015) estende o debate relatando o papel das redes sociais na coletividade midiática. Os seguidores de conteúdos seriados pela internet encontram um grande número de conteúdos para fazerem uso, sendo que estas séries, de certa forma, conectam grupos de diferentes locais, para um mesmo foco.

Machado (1999) traz o debate sobre a importância do gênero seriado, sendo que a televisão abrange uma grande quantidade de conteúdos audiovisuais, e estes compreendem requisitos antes de serem levados ao público. Chama-se de serialidade a apresentação descontínua e fragmentada do sintagma audiovisual. Segundo o autor, existem três casos de narrativas seriadas na televisão. No primeiro, tem-se uma única narrativa que sucede-se mais ou menos linearmente conforme os capítulos. É o caso das telenovelas, por exemplo. No segundo caso, cada transmissão é uma história completa e autônoma, com começo, meio e fim, o que é repetido no episódio seguinte são apenas os mesmos personagens e a mesma situação

narrativa. E o terceiro caso de serialização, trata-se da preservação do espírito geral das histórias, mas com diferentes personagens e enredos.

Sacomori (2015), Machado (2009) e Azambuja e Corrêa (2016), enlaçam as suas ideias com as de Pinheiro (2008) em que esta trata do gênero narrativo seriado como forma de união de vários formatos de comunicação assistida, e levando em contexto escolar, o gênero pode ser visto como um desafio para os alunos, em que as apresentações descontínuas serviriam de base para a construção de novos enredos, ou de avaliações textuais, dentro da grade pedagógica.

Pinheiro (2008) informa que a principal característica dos produtos televisuais é a complexidade, o que chama o telespectador para saber sempre mais sobre o que está sendo retratado na trama. A narrativa seriada faz do usuário um ser cada vez mais crítico com o que assiste, fazendo com que ele insira coisas adaptadas nas séries para o seu cotidiano. É necessário saber separar aquilo que é real do que é ficcional, seja aplicando em sala de aula ou não. Os seriados, junto com as novas apostas tecnológicas, possibilitam ao fã dos episódios uma desconstrução de enredos, fazendo disso uma atividade complementar. A autora finaliza dizendo que o maior impasse do professor é saber adaptar as histórias descontínuas, para continuá-las dentro das instituições de ensino.

Conforme os autores Azambuja e Corrêa (2016), as narrativas ou ficções seriadas consolidam-se como um formato televisivo de sucesso, tanto pela sofisticação crescente dos seus enredos como a necessária diversificação das estratégias de engajamento, empatia e fidelização do seu público.

(PALLOTINI, 2012, apud AZAMBUJA; CORRÊA, 2016) descreve a narrativa seriada tradicional com as seguintes características: escrita fragmentada, estímulo a repetição de informações, dimensão temporal extensa, prescindindo estratégias para capturar de forma contínua a atenção do expectador.

Os autores Azambuja e Corrêa (2016) destacam que as narrativas não restringem o seu conteúdo apenas para a televisão, mas o seu conteúdo transita por canais e tecnologias alternativas sejam por plataformas de compartilhamento de dados como o *Youtube*, oferta de vídeo sob demanda como o *Netflix*, ou por um serviço de troca de arquivos como o *BiTorrent*, utilizando as tecnologias do *streaming* ou *download*.

Fazendo menção ao uso do *Netflix* em sala de aula, Washington (2009), traz a tona o aprendizado de línguas estrangeiras, com o auxílio da plataforma digital. O autor defende a facilidade de acesso do aparelho, e as artimanhas que podem ser feitas para que tanto filmes como séries, sejam de fato, úteis para quem quer o aprimoramento de certas línguas. Legendas e áudios naturais da série podem estimular o aluno na pronúncia correta das palavras, no sentido

junto da percepção dos movimentos dos atores e atrizes, e nas críticas sobre si mesmo no relacionamento com aquilo que está sendo exibido.

A *Netflix*, sendo atualmente uma plataforma extremamente reconhecida e usufruída por milhares de consumidores, conecta-se com a realidade de quem a acessa de forma que o indivíduo sinte-se interligado aos conteúdos transmitidos, e sobre isso Lopes (2014) ressalta a importância da exibição de conteúdos audiovisuais nas escolas, desde que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional regularizou na grade de instituições de educação básica, pelo menos duas horas de cinema em sala, com a apresentação de conteúdos nacionais. A autora indaga que sessões de cinema em sala de aula podem levar aos alunos diferentes formas de linguagens e comunicação, tudo isso sabendo do descompasso entre a cultura letrada e a cultura audiovisual no país.

Sobre a importância do *Netflix*, tendo como base as facilidades que a plataforma proporciona, Oliveira (2015) atenta para a rapidez na programação de conteúdos, o monitoramento do canal com o seu público, e as diferenças de interação entre os mais variados tipos de público pelo mundo.

Tratando do tema sobre narrativa seriada, Jost (2012) diz que o sucesso de uma série deve-se menos aos métodos que ela faz uso, sejam eles visuais, retóricos, narrativos, entre outros, do que ao simples ganho que ela transmite ao espectador e que tal benefício não se restringe a pequena quantidade de linguagens. Sobre isso, como método educacional, percebe-se a grande variedade de possibilidades que os educadores possuem para trabalhar com estas narrativas, apresentando diversos contextos linguísticos e audiovisuais como práticas pedagógicas. O grande desafio é a abordagem de conteúdos narrativos que supram essa plataforma de comunicação, aliando de forma eficiente os meios multimídias com a interatividade, repasse e qualidade, servindo assim de auxílio para a construção de novos avanços. Neste caso, dá-se a proposta de narrativas que sigam a nova modalidade das novas redes tecnológicas, que prendam o espectador, e que o leve para a criação de novos caminhos, sejam estes dentro e fora do currículo escolar (SOUZA, 2010).

Finalizando, Cesnik (2007) indaga que se por um lado o Brasil é uma referência para outros países com o seu atributo artístico-cultural, por outro é marcado por desigualdades sociais, que entram e saem, inclusive da Educação. O autor atesta que é fundamental a cultura ser regada de conscientização de todos os lados, tanto do poder público, como o das demais vertentes ligadas a ele. A questão principal não é em como serão os investimentos, mas sim, em como estes serão desenvolvidos de maneira criteriosa e concisa, para que os alvos de mudanças

sejam, com um meio ou de outro, realmente beneficiados com uma leva de conhecimentos saudável e excepcional, seja dentro ou fora do âmbito educacional.

2.4 A PRODUÇÃO DE FANFICTION E A LIBERDADE CRIATIVA EM SALA DE AULA

Os seriados estão ganhando cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas, estas, por sua vez, acabam mantendo relações com os enredos, pensando e criando suas próprias histórias, tendo como base o conteúdo assistido. Tal fenômeno digital é conhecido como *fanfiction*, que permite abertura para diferentes ideias e expressões. E para isto, a tecnologia está contribuindo cada vez mais com a liberdade de produções e conteúdos, sejam eles audiovisuais ou não.

Segundo Alencar (1990), a sociedade está em uma era de mudanças contínuas, onde a tecnologia ganha cada vez mais espaço e acaba por integrar a sala de aula, o que acaba gerando mais desafios para os métodos de ensino. Os fãs que consomem este conteúdo usufruem de um instrumento poderoso para a divulgação de seus trabalhos como escritores, e formadores de opiniões, Vargas (2005). As opiniões de Alencar (1990) associa-se com a de Vargas (2005), no que se refere à liberdade dentro e fora do sistema tecnológico na sala de aula. As mídias estão cada vez mais aptas para receberem novas ideias e partir da inovação para um sistema mais criativo.

Como foi visto anteriormente a *fanfiction* sendo trabalhada como um processo criativo, Vargas (2005) defende que a internet tornou-se um meio de divulgação de trabalhos feitos em cima de outros, sendo colocados sobre paródias, músicas, e até mesmo animações realizadas em grupos. O que precisa ser transformado é a questão do medo do novo, das barreiras emocionais que a criança e o jovem podem ter ao serem desafiados pelas suas próprias ideias e expressões, debatendo diversos pontos de vista Schiff (1982). Ou seja, a motivação maior de avançarmos na qualidade de ensino, juntamente com a adesão e o estudo da *fanfiction* dentro da grade escolar, nada mais é do que conexão do que já se tem com algo bem maior, algo que pode elevar o conhecimento e a sede de aprender.

Para Rego (2017) os trabalhos didáticos com *fanfictions* trazem a autonomia do aluno em produzir algo com as suas ideias e com as suas respectivas visões de mundo. É mais do que um exercício para o aluno, é também uma diversão e uma descoberta de criatividade. Ela atenta ainda que não é somente o relacionamento dos estudantes com os computadores e com as plataformas disponíveis dentro dos mesmos, a questão é ampliada na melhoria da linguagem e da aceitação de críticas e de outras formas de pensar. A autonomia revela para o educando margens que ele nunca tenha visto e talentos que jamais tenha captado em si mesmo. Durante

a produção de outros enredos baseando-se em algo já transmitido, ele realça a defesa de suas particularidades e até mesmo de seus gostos que por vezes, a escola acaba por reprimindo.

Lúcio (2013) revela que o professor é o ponto de partida da autonomia segura dentro da sala de aula. Ele tem em mãos o poder de criar, com a sua liberdade, aquilo que segundo os seus conhecimentos ao longo da formação, irá levar além de comodidade, sonhos que com o passar dos anos será a realidade de diversos alunos. O autor alinha sua tese à tecnologia, defendendo a realização e o aperfeiçoamento da escrita como forma de criação e de asas para aqueles que desejam ter seus manuscritos compartilhados nas redes e reconhecidos pelos grupos de leitores dentro das plataformas.

Já os autores Antunes e Alves (2016), ressaltam que aquilo que não é concreto é um desafio, é algo a ser descoberto, e justamente por não se ter conhecimento sobre, o desejo de entrar naquele universo é imediato, sendo que o primeiro passo da educação é ensinar a enxergar. Um dos pontos para expandir outros horizontes e ter sucesso em demais visões, é antes de tudo, nutrindo o autoconceito, dando importância e sendo transparente consigo mesmo, antes de tentar entender o mundo e por consequência, aquilo que apresenta-se como inovador. De nada adiantará criar um conceito de mundo e de transformações, se não aprender a transformar e a criar o seu próprio interior Alencar (1992). As opiniões de Antunes e Alves (2016) e de Alencar (1990), associam-se com as de Catmull e Wallace (2014), que diz que a ignorância combinada com a necessidade de sucesso leva a vontade de dar cada vez mais impulso aos saltos da vida, antes de tudo é necessário o não saber para posteriormente ser levado para os trilhos daquilo que tecnicamente não temos notícias, mas de certa forma sabe-se que existe. Com base na opinião dos autores, é possível perceber a quantidade de espaço e de tempo que o processo criativo leva para ser concretizado. É um caminhar contínuo que o indivíduo precisa ter, desde a infância até a fase adulta.

Como visto anteriormente, é impossível negar a importância do conteúdo audiovisual para o sistema educacional contemporâneo, tanto o que já é consumido nas redes, como aquilo que se pode construir, faz parte de um aglomerado sistema que ainda não está de fato interligado.

Para ter uma ideia, a autora Jamison (2017), comenta que a produção de *fanfictions* é mais popular entre o sexo feminino do que o masculino, sendo que a produção dessas histórias é, em muitos casos, um encaixe na vida de quem as escreve. Uma das dificuldades da expansão do tema parte disso, ou seja, o impulso para burlar os tabus perante aquilo que para alguns é um mistério, ou algo que dizem que não serve para o seu gênero ou estilo de vida.

Silva (2017), professor de Geografia, fez uso da *fanfiction* com seus alunos em sala, após perceber o desinteresse dos mesmos com os livros didáticos da disciplina. Ele comenta

que a construção de novas histórias, a sua maioria de experiências dos próprios estudantes em sua realidade, traz o aumento da criatividade, da percepção de mundo e de lugar. Assim, as aulas tornaram-se mais encantadoras e de certa forma inesperadas, pois cada formador de enredos possuía um espaço para a exposição de seus artigos.

Mencionando o mesmo assunto, Vargas (2005), diz que a produção de *fanfictions* é constituída através de muita leitura retomada, de textos em sua maioria populares, e de uma visão consideravelmente ampla do mundo em que se vive. A leitura é um processo de busca de comportamentos e de conhecimento de diversos lugares, todos esses pontos irão conectar-se, confrontar-se e adaptar-se a realidade do texto lido. O dito letramento não acontece apenas no âmbito escolar, e sim no decorrer da vida do indivíduo que produz e reproduz o conteúdo da linguagem, o que possibilita uma série de aprendizados, (LANGER, 1995).

As autoras seguem esta linha de pensamento, o que comprova que um ponto sempre liga a outro. A composição de *fanfic* e o processo de criatividade não podem ser abastecidos caso as escolas não aderirem às literaturas recorrentes e o treinamento da escrita. Ressaltando o fato de que o sistema educacional brasileiro não investe muito na conscientização da importância da leitura e da escrita.

Rösing (2015) considera preocupante o fato da escola não tornar relevante o que fazem os seus alunos e do que fazem dentro e fora da instituição, os seus interesses e desejos. Com o pouco interesse perceptível de certas redes educacionais, torna-se ainda mais complicado a transformação para algo interativo e dinâmico, o que faria o rompimento de barreiras e a permissão para diferentes contatos. Com os avanços tecnológicos o sistema cultural é subvertido, obrigando de certa forma o usuário a estabelecer novas visões e adequações ao meio com o qual se relaciona, e os saltos que as experiências causam, traz um pouco mais a reflexão sobre as linguagens e o papel dos professores, justamente por precisarem estar abertos para demais formas de interação e exposição de conteúdos, seja na mídia ou não Fantin e Rivotella (2012). Isso revela a falta de imparcialidade entre os dois lados da questão. Tanto a escola quanto a tecnologia no contexto atual de Educação.

Teixeira (2008) menciona que em termos de Educação, a escrita e a criatividade andam juntas e seria indispensável o professor, como orientador de novos saberes, a vontade de ousar, de fazer diferente em meio a tantos padrões impostos na sociedade. Diante das dificuldades implantadas durante os caminhos, julgar-se pelas falhas, é erro maior de quem planta em si o problema, já que isso anula de certa forma o processo educativo. A criatividade faz parte da humanidade, sendo que esta, na maioria das vezes, consegue superar as suas dificuldades por intermédio dela, e o poder de criar-se algo mexe dentre vários aspectos a motivação do outro.

Por isso fala-se tanto na obtenção de professores que estimulem de forma positiva os seus alunos, e não de forma que os amedronte durante os processos pedagógicos. Estima-se que muito do rendimento dos educandos parte na obtenção de um emocional saudável e preparado para as adversidades, sendo que as barreiras relacionadas ao medo, à falta de confiança nas próprias ideias e capacidades, quebram todo o sucesso que poderia ser apresentado mais para frente (BRASIL, 2016).

Enquanto que, para Barros (2007), o principal problema é sair do modo convencional, deixando a ideia de alguns educadores de que a pessoa já nasce criativa e que ela não a trabalha durante ao longo do tempo. Com estímulos apropriados pode-se melhorar a capacidade de pensar e de agir conforme as situações. Na sala de aula, percebe-se que o pensamento convergente é elogiado, enquanto o divergente às vezes sofre repressões. Dissertando sobre isso, Kneller (1974), mostra que a criatividade é definida por quatro categorias, sendo elas: pessoas que criam processos mentais de criação, influências ambientais e produtos do ato criativo. Após isso, é notável que muitas são as barreiras a serem ultrapassadas.

Alencar (1990), ainda na questão do trabalho da criatividade, diz que a sociedade priva as pessoas de demonstrarem as suas emoções, a guardar a curiosidade e a evitar certas situações que trariam sentimentos de perda ou falhas. Que a crítica sobre as próprias ideias, sobre talentos e inspiração, fogem do controle das pessoas, e que estaria apenas em grupos privilegiados. É importante lembrar que não existe um pensamento melhor do que o outro, e sim opiniões contrárias. A melhor maneira das pessoas lidarem com elas é encontrarem um meio de adaptação com as divergências, e não separá-las como certas ou erradas, segundo (MONTEIRO, 2009).

Sobre a criatividade dentro da sala de aula e das relações entre professores e alunos, Alencar (1990), conclui dizendo que não pode se manter as pessoas dentro de uma jaula, é necessário que elas vivam, que aprendam com os seus erros e aprendam a aceitar as suas falhas, são coisas que vão mais além do autoconceito, já partem para algo muito mais empático e humano.

Martínez (1997), diz que a escola em si precisa agir conforme o desejo de alcançar as mudanças almeçadas. Os professores, junto de toda a equipe coordenativa e até mesmo o círculo de pais, precisam estar unidos em busca de trabalharem para os alunos de fato sentirem as melhorias.

Contudo, Carvalho e Ivanoff (2010) acreditam que a chave para atingir a eficiência nas melhorias educacionais parte da maior compatibilidade afetiva de conhecimentos e diminuir a necessidade de um grande compartilhamento de saberes entre os envolvidos, por meio da

aprendizagem cruzada no processo organizacional.

Signorini (2016) comenta de forma peculiar que a sociedade almeja a inovação, mas por vezes sente medo dela. Sente medo pelo que ela pode representar no futuro, e pelo trabalho que ela pode proporcionar, justamente pela falta de tempo e pelo acúmulo de atividades pela parte educativa das instituições de ensino. O ponto de partida da criatividade adentraria mais do que a questão de formação e de estrutura dos planos pedagógicos ou mesmo de especializações que fugissem de padrões antigos e igualitários a cada década. O autor, em sua síntese, declama que tanto os alunos de várias faixas etárias, inclusive pedagogos, necessitam romper suas capacidades, permitindo-se a erros e acertos, aceitando os mesmos de forma concisa e não autocrítica.

Alencar (2012), em sua pesquisa interligada a imaginação, traz o uso de trabalhos artísticos para estimular a inclusão e a acessibilidade a novos meios de criação. Pintura, desenho, escrita, e teatro seriam alicerces para aqueles que querem aguçar suas habilidades, que por vezes encontram-se escondidas sobre esquemas que bloqueiam a sua coragem na frente dos demais grupos.

Sobre os relatos feitos nas subdivisões acima, Gazola (2015) diz que a criatividade deveria ser a preocupação maior das escolas, por esta ser pontapé inicial para constantes ideias. A escola nutre papel fundamental com indivíduos que pensam, que tenham curiosidade, interesse e vontade como atrativos de suas personalidades. A autora lembra que a formação de sujeitos críticos, começa na infância, tendo segmento ao longo do crescimento e da juventude, e enfatiza também que cabe ao professor favorecer a proposição de problemas e servir como auxílio na busca de soluções para os mesmos. Criatividade trabalhada em conjunto, traz resultados para todos.

3. METODOLOGIA

O presente capítulo explica os métodos utilizados para a realização da pesquisa, incluindo os dados bibliográficos, a pesquisa exploratória realizada no espaço escolar a partir da organização de uma oficina experimental, e em seguida a explanação da análise escolhida para avaliar os resultados gerados por esta oficina.

Primeiramente houve um levantamento bibliográfico acerca do assunto, que, segundo Gil (2008), permite ao investigador uma vasta cobertura acerca de um determinado tema. Partindo desta definição, a leitura, análise e interpretação do assunto estiveram presentes em toda a construção desta pesquisa.

Quanto a abordagem da pesquisa, esta se constitui enquanto qualitativa e quantitativa. Minayo (1993) faz um importante gancho entre os dois estilos, quando diz que elas não podem ser pensadas como contraditórias, pois é de se desejar que as relações sociais possam ser analisadas em seus aspectos mais concretos e aprofundadas em seus significados mais essenciais. Assim, para Minayo (1993), o estudo quantitativo inicial pode gerar questões para serem aprofundadas qualitativamente.

Segundo Minayo (2009), normalmente os sujeitos colocam a pesquisa quantitativa e qualitativa em uma diferenciação hierárquica, porém os dois tipos de abordagem quando trabalhados juntos produzem riquezas de informações, aprofundamento e maior fidedignidade interpretativa. A autora comenta que a oposição de uma pesquisa perante a outra, serve para trazer complementação nos resultados.

A pesquisa também é de caráter exploratório, que, segundo Gil (2008), tem como objetivo proporcionar uma visão geral de tipo aproximativo, acerca de determinado fato, para que assim seja possível familiarizar-se com o tema. O autor ainda afirma que o produto final deste processo passa a ser um problema mais esclarecido, passível de investigação mediante procedimentos mais sistematizados.

Quanto à questão da análise e tratamento dos dados, a pesquisa assume enquanto procedimento metodológico a análise textual discursiva, que, segundo Moraes (2003), é um ciclo de análise constituído por três elementos, sendo estes a unitarização, categorização e comunicação, dos quais se apresentam como um movimento que possibilita a emergência de novas compreensões com base na auto-organização. Para que seja possível ter um melhor entendimento sobre este processo, Moraes (2003) organiza argumentos em torno de quatro focos:

- 1- Desmontagem dos textos: também denominado de processo de unitarização. Implica examinar os materiais em seus detalhes, fragmentando-os no sentido de atingir unidades constituintes, enunciados referentes aos fenômenos estudados.
- 2- Estabelecimento de relações: processo denominado de categorização, implicando construir relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as no sentido de compreender como esses elementos unitários podem ser reunidos na formação de conjuntos mais complexos as categorias.
- 3- Captando o novo emergente: a intensa impregnação nos materiais da análise desencadeada pelos dois estágios anteriores possibilita a emergência de uma compreensão renovada do todo.
- 4- Um processo auto-organizado: o ciclo de análise descrito ainda que composto de elementos racionalizados e em certa medida planejados, em seu todo constitui um processo auto-organizado do qual emergem novas compreensões. Os resultados finais, criativos e originais, não podem ser previstos. Mesmo assim é essencial o esforço de preparação e impregnação para que a emergência do novo possa concretizar-se.

Por fim, este tipo de análise textual discursiva dentro de sua abordagem qualitativa, segundo Moraes (2003) opera com significados construídos a partir de um conjunto de textos onde há um ciclo de análise textual focado em elaborar sentidos. Os textos são assumidos como significantes em relação aos quais é possível exprimir sentidos simbólicos.

4. OPERACIONALIZAÇÃO DA OFICINA

No mês de agosto de 2017, iniciou-se a primeira conversa na escola com a direção e a coordenação para explicar sobre o tema do TCC, o objetivo do questionário, e o objetivo da oficina que foi o de desenvolver um curso formativo propondo que os estudantes recriassem a partir de textos uma visão sobre o seriado mais citado, na linguagem de *fanfiction* de sua autoria na plataforma de mídia social *Nyah! Fanfiction*.

A princípio a instituição de ensino escolhida proporcionou abertura nas etapas de pesquisa e oficina. Porém, salientou que seria imprescindível conversar antes com a professora responsável pela disciplina de literatura do ensino médio magistério.

Conversando em seguida com a professora de literatura indicada, ela demonstrou ser solícita para realizar as atividades durante o período de aula dela ou até mesmo no período de outros professores, desde que antes fosse conversado e acordado com estes.

Para que fosse possível iniciar o trabalho, os estudantes representados legalmente por seus tutores e/ou pais, assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), que consta o objetivo da pesquisa e as atividades a serem desenvolvidas. Como forma de estarem cientes da realização desta pesquisa, a vice-direção da escola assinou o termo de anuência. Estes dois documentos localizam-se no Apêndice 2.

Participaram desta primeira ação, a fim de explicar o objetivo da pesquisa, aproximadamente 125 estudantes do curso magistério. Quanto à entrega dos termos, houve 45 devolutivas. Os demais alegam que: não quiseram participar de nenhuma etapa da pesquisa; não tinham interesse pelo assunto; e por esquecimento de entregar aos pais. Após os termos assinados, 45 questionários de abordagem mista (perguntas abertas e fechadas) foram entregues aos participantes interessados para que respondessem em aula e mediante a avaliação das respostas, a pesquisadora retornasse à escola para desenvolver a oficina.

Abaixo, estão os dados básicos dos 45 participantes como a tabulação das respostas das perguntas representadas através de gráficos, e junto suas respectivas explicações.

- Quanto ao perfil dos participantes:

Na questão inicial do questionário as opções de gênero para assinalar eram feminino, masculino e outro, dando liberdade para o participante assinalar como se considerava. Obteve-se quarenta e três pessoas do gênero feminino (96%) e duas do gênero masculino (4%), nenhum aluno escolheu a opção outro (0%), como pode-se analisar no gráfico a seguir.

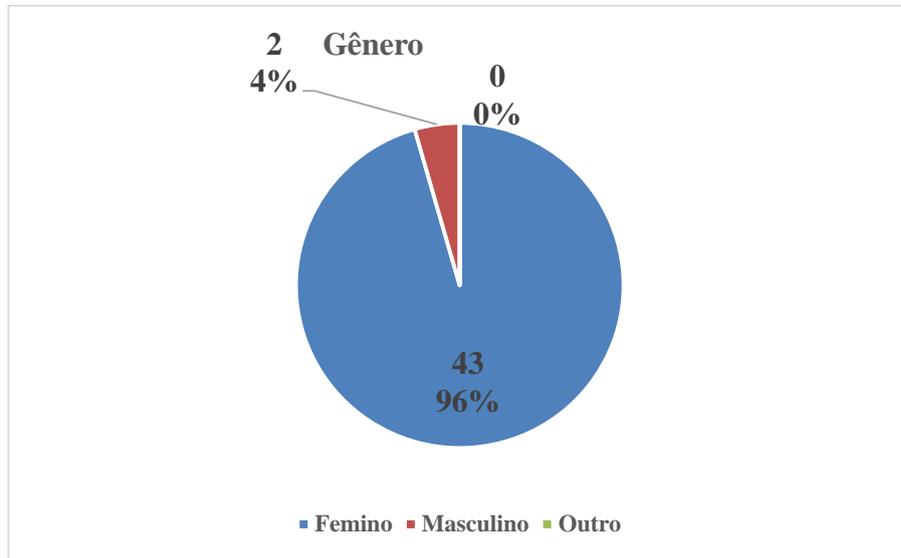


Gráfico 1 – Gênero dos participantes

Fonte: A Autora (2017).

Quando perguntado sobre a faixa-etária ao lado da questão de gênero, quarenta e três participantes têm idade na faixa etária de 14 a 17 anos (96%), e somente dois eram acima desta faixa etária (4%), segundo o esquema representado.

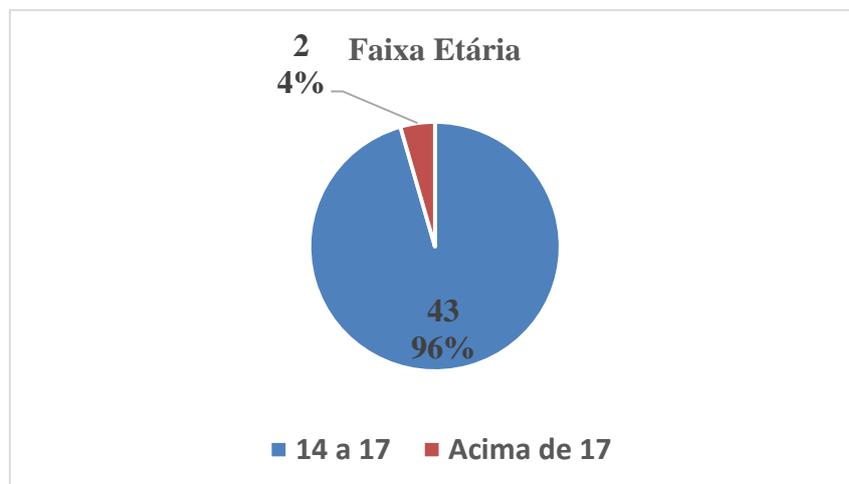


Gráfico 2 – Faixa etária dos participantes.

Fonte: A Autora (2017).

- Referente a quem tinha conta no *Netflix*:

Nesta pergunta vinte e oito respondentes (62%) tinham *Netflix*, enquanto dezessete (38%) não possuíam conta em tal plataforma de *streaming*. Isso surpreendeu a pesquisadora, e diante deste fato foi permitido que mesmo quem não tivesse conta no *Netflix*, mas assistisse ou acompanhasse seriados por outros meios, sejam estes os canais pagos como *Fox Premium e HBO*, e outros canais de *streaming* existentes como o *Now e Youtube*, ou através de *downloads*, poderiam seguir desenvolvendo o questionário. O gráfico abaixo explicita a ocorrência dos dados.

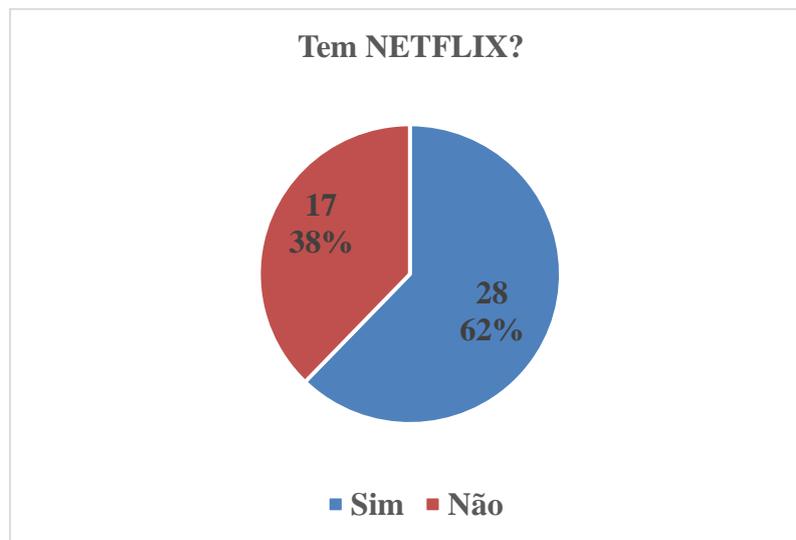


Gráfico 3 – Assinantes Netflix
Fonte: A Autora (2017).

- Referente aos dispositivos de acesso:

Quanto aos dispositivos mais acessados para assistir seriados, treze respondentes (29%) assistem por mais de um dispositivo listado (Smart TV, PC, e aplicativo de celular) e onze respondentes (24%) assistem somente pelo PC, segundo o esquema com as divisões a seguir.

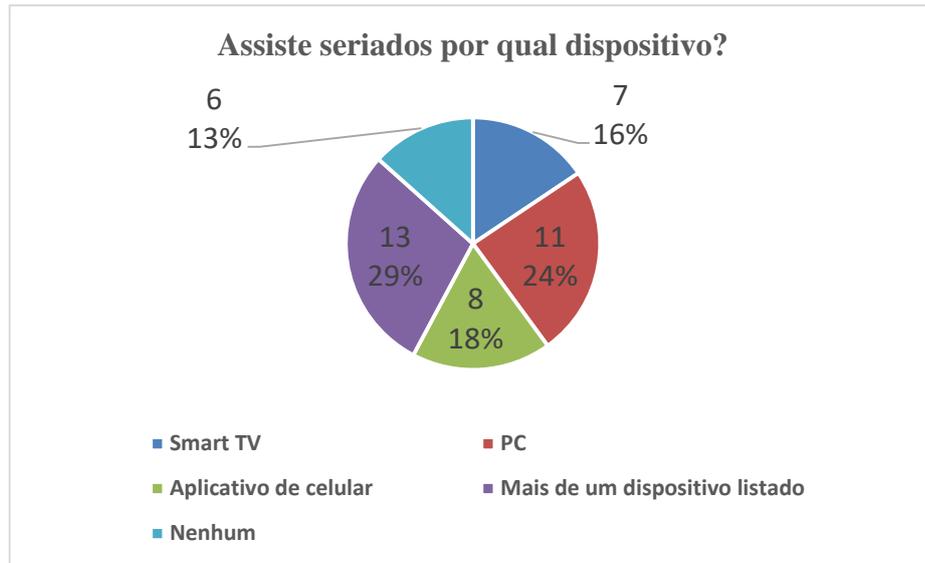


Gráfico 4 – Dispositivos de acesso
 Fonte: A Autora (2017).

- Referente aos seriados mais assistidos:

Esta foi a pergunta central do questionário, para tal foi realizado um ranqueamento dos seriados mais assistidos: *Grey's Anatomy* citado doze vezes (27%), na frente de *How I Meet Your Mother* citado oito vezes (18%), de *The Walking Dead* citado sete vezes (16%), e de *Orange is the New Black* (13%) e *Supernatural* (13%) citados seis vezes e também dos outros seis respondentes (13%) que assistiam a nenhum seriado.

Conforme pode ser visto no gráfico abaixo, o critério de escolha partiu dos que mais se repetiam, excluindo alguns outros seriados que foram uma ou duas vezes citados, e respostas que falavam de filmes e não seriados.

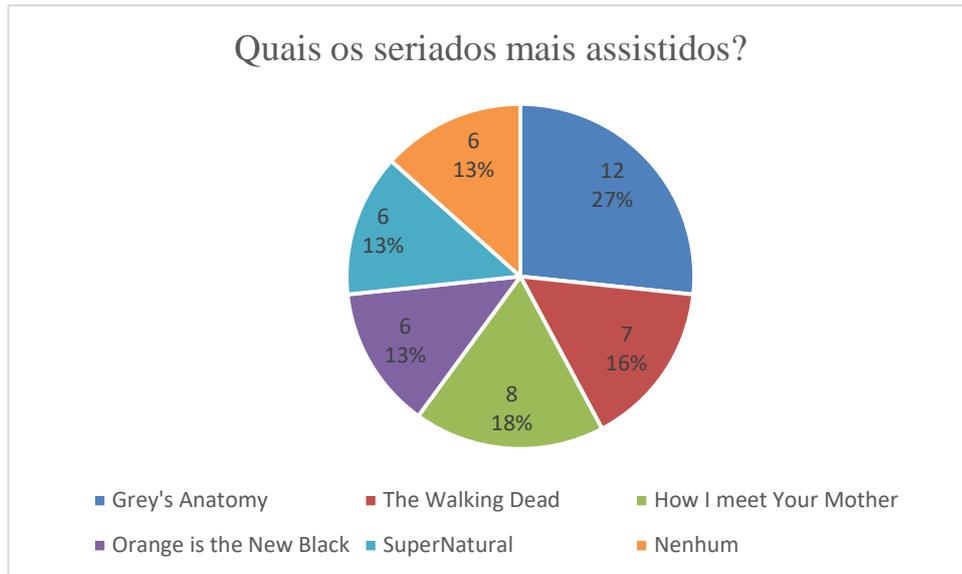


Gráfico 5 – Seriados mais assistidos.

Fonte: A Autora (2017).

- Referente a questão sobre acompanhar o que se falava dos seriados nas redes sociais e por onde acompanhavam:

Trinta e dois respondentes (71%) que afirmaram acompanhar os seriados de forma regular nas redes sociais, e treze respondentes (29%) que não acompanham estes seriados pelas redes sociais. Informações relevantes segundo os dados abaixo.

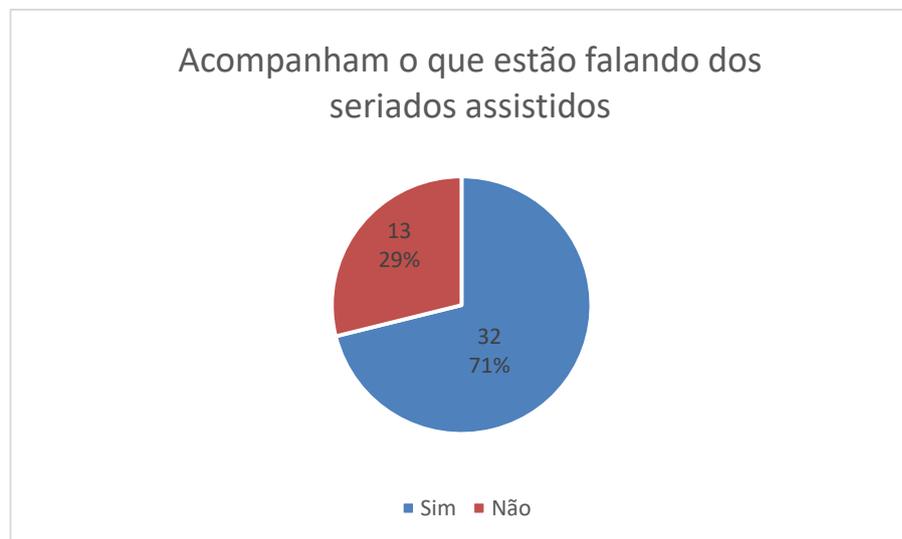


Gráfico 6 – Acompanham o que está sendo falado dos seriados assistidos através de redes sociais.

Fonte: A Autora (2017).

Quando perguntado por onde acompanhavam os seriados nas redes sociais, apareceram com alternativas as redes sociais: *facebook*, *twitter*, *instagram*, e alguns outros que não foram

detalhados com maior clareza; *youtube, tv, internet, sites e blogs* relacionados ao seriado representam cinco respondentes (16%).

Partindo destas respostas, onze respondentes (34%) acompanhavam em mais de uma rede social como o *facebook* e *twitter*. Dez respondentes (31%) acompanhavam somente no *facebook*, quatro respondentes acompanhavam somente por meio do *twitter*, um respondente somente pelo *instagram*, e obteve-se um respondente que dizia acompanhar, mas não respondeu exatamente onde, de acordo com o esquema posterior.

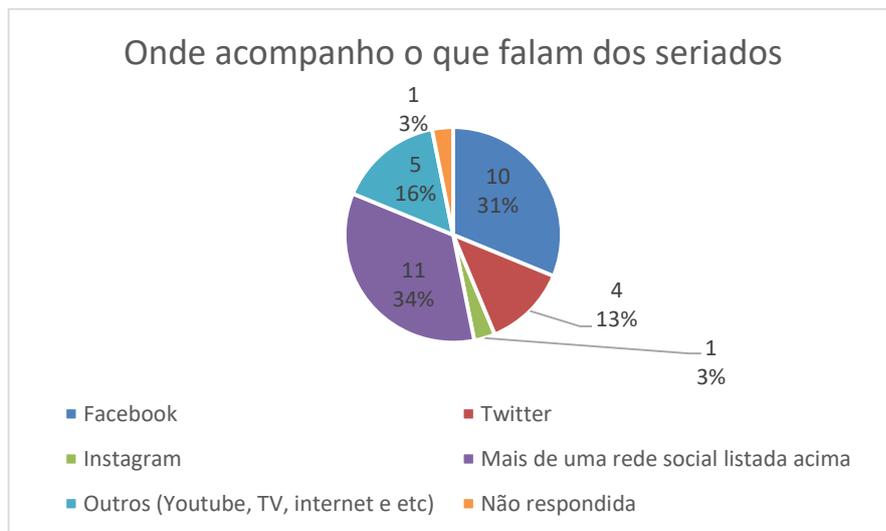


Gráfico 7 – Redes sociais utilizadas para acompanhar o que falam dos seriados.

Fonte: A Autora (2017).

- Referente à questão que perguntava se seria possível recriar nos seriados alguma temporada ou episódio deles:

Aparente no gráfico abaixo, vinte e dois respondentes (49%) afirmaram que sim, dezesseis respondentes (36%) responderam que não seria possível e sete respondentes (15%) não opinaram.

Quando interrogado na pergunta quais seriam os seriados, são citados novamente *Grey's Anatomy* e *The Walking Dead*. *Grey's Anatomy*, como na questão em que se pedia quais eram os seriados mais assistidos foi o mais citado. Porém outros nomes de seriados como *The Flash*, *The Modern Family* e *Icarly* apareceram citados com mais frequência, porém sem destaque. De novo houve uma confusão, e alguns acabaram colocando títulos de filme que são irrelevantes para a pesquisa.

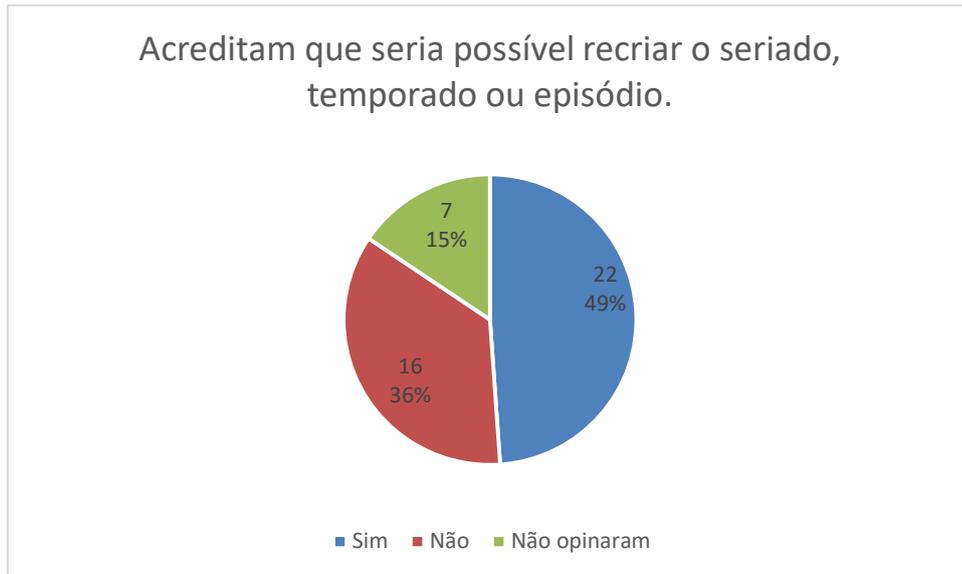


Gráfico 8 – Acreditam que seria possível recriar o seriado, temporada ou episódio.

Fonte: A Autora (2017).

Este questionário serviu para traçar um importante panorama objetivo da realidade em que as turmas participantes se encontravam. Apontando que até podem assistir e acompanhar seriados, mas na hora de reproduzir o conhecimento que extraem deles as informações são rasas. Prova disso, foram as questões fechadas quatro, seis e sete do questionário, que pediam quais eram os personagens que mais se identificavam nos seriados, e como recriariam um seriado e o que mudariam nele. As únicas respostas que renderam algum detalhamento, mesmo que sem elaborações, foram sobre a identificação com personagens onde eles conseguiam projetar o que gostavam no personagem e as qualidades e peculiaridades que os aproximavam. Porém as questões finais que pedia o que recriariam no seriado e como mudariam, não foram nada relevantes para análise.

4.1 MONTAGEM DA OFICINA

Após a análise dos dados levantados do questionário, a pesquisadora retornou para a escola com a finalidade de comunicar aos alunos respondentes qual havia sido o seriado escolhido e determinar a metodologia de operacionalização da mesma.

Quando os alunos souberam que o seriado considerado relevante foi *Grey's Anatomy*, verificou-se uma aceitação considerável por parte de quem já o assistia.

Para que não houvesse problemas quanto aos que não assistiram o seriado, mas gostariam de participar da oficina, foi escolhido pela pesquisadora o primeiro de nove episódios

de *Grey's Anatomy*, da primeira temporada, a fim de ambientar elementos presentes na narrativa como: a apresentação de quem eram os personagens principais, qual era o cenário, onde a história acontecia e também qual era o drama presente neste primeiro episódio.

Entretanto, na data em que a pesquisadora foi à escola para combinar como seria desenvolvida a oficina e dos recursos que precisaria (audiovisual para projetar o episódio do seriado e uma sala digital com computadores e internet disponível), houve problemas em virtude de paralizações na escola ⁴.

Tendo em vista este percalço, a pesquisadora teve que repensar e adaptar o planejamento da oficina. A equipe diretiva diante deste fato sugeriu que a pesquisadora procurasse a professora de didática de educação física, que aceitou o desafio e permitiu com que a atividade pudesse acontecer.

Conversando com os sujeitos que participaram da pesquisa, organizou-se uma oficina sistematizada em 2 horas, sendo operacionalizada em três dias consecutivos. Elas foram realizadas nos 13, 10 e 17 de Outubro de 2017, no turno vespertino da escola.

Para isso, num primeiro momento da oficina, antes de projetar o episódio do seriado, foi apresentado a parte teórica no formato de apresentação em slide, sobre o que era *fanfiction*, narrativa seriada, bem como explorado as *fanfics* famosas que viraram sagas e foram inspiradas em outras sagas anteriores, e demais pontos relativos ao tema como os significados de cada termo empregado por quem já escreve na linguagem de *fanfiction*, e que possivelmente o participante da oficina se depararia, fosse no momento da atividade ou posteriormente, quando executasse mais a fundo as ferramentas de texto do *Nyah! Fanfiction*. Este material da oficina se encontra no Apêndice 3.

No segundo momento era projetada a primeira temporada do *Grey's Anatomy* seriado americano produzido desde 2005, que retrata em sua narrativa segundo a autora Meimaridis (2017) a trajetória da doutora Meredith Grey (Ellen Pompeo) e dos seus colegas internos como Cristina Yang (Sandra Oh) e George O'Malley (T.R. Knight) ambientado no fictício *Seattle Grace Hospital*. As temáticas principais do seriado de acordo com Meimaridis (2017) apresentam as dificuldades que os médicos possuem de conciliar suas carreiras profissionais com suas vidas pessoais, mais especificamente, suas vidas amorosas, onde o drama se concentra na busca pelo equilíbrio entre a vida pessoal e a profissional.

Como um terceiro momento para participar da oficina de escrita de *fanfiction* a partir do

⁴ A Escola Estadual Normal José Bonifácio, aderiu a paralização das suas atividades em protesto ao parcelamento de salários determinado pelo governo do Estado do Rio Grande do Sul, funcionando somente em períodos concentrados, do dia dezoito de setembro a treze de novembro de 2017.

primeiro episódio apresentado, utilizou-se o software *Nyah! Fanfiction*. Segundo os membros da imprensa do site *fanfiction.com.br*, o *Nyah! Fanfiction*, foi criado em novembro de 2005, com o objetivo inicial de ser uma plataforma para postar *fanfictions* e reunir pessoas com gostos em comum pelos mesmos animes, livros, e séries. Atualmente o objetivo se estendeu em fazer com que as pessoas tenham prazer na leitura, ao mesmo tempo incentivá-las a explorar seu lado criativo (FANFICTION..., 2017).

No site do *Nyah! Fanfiction* é possível o escritor amador de *fanfic* contar com o suporte de revisão da ‘liga dos betas’. Esta liga dos betas, segundo o *site*, são participantes escritores e leitores de *fanfiction*, onde não são revisores profissionais, e configuram-se numa plataforma de aprendizagem colaborativa, prestando um serviço voluntário e gratuito, assim como, a ideia do *site*. A liga dos betas fornece um auxílio para a construção dos textos ficcionais por meio de uma leitura crítica, em que desvios de enredo, composição dos personagens, além de desvios na gramática e ortografia.

A autora Abreu (2015) explica algumas funcionalidades da plataforma, ao dizer que para ler as *fanfics* postadas no *Nyah! Fanfiction* não é preciso possuir uma conta, mas para escrever e tecer comentários é preciso efetuar um cadastro. Ao clicar em Categorias, na barra de navegação na parte superior da página, uma página se abrirá exibindo todas as categorias de histórias disponíveis: Animes / Mangás, Bandas / Cantores, Cartoons, Filmes, Jogos, Livros, Originais, Poesias, Quadrinhos, Seriados / Novelas / Doramas (drama japonês). Ao clicar na categoria desejada, uma lista, em ordem alfabética, dos universos ficcionais da categoria irá se abrir. Clicando no universo desejado, as dez histórias mais recentes serão exibidas, como pode ser visto nos esquemas a seguir.

The image displays three screenshots of the 'Adicionar História' (Add Story) form on the Nyah! Fanfiction website, with numbered callouts 1 through 13. The form is divided into several sections:

- 1:** 'Título:' (Title) input field.
- 2:** 'Adicionar coautor' (Add co-author) section with an example ID and a 'Selecionar' button.
- 3:** 'Capa da história (opcional):' (Optional story cover) section with instructions on image size and content, and a 'Escolher Foto' button.
- 4:** 'Sinopse:' (Synopsis) text area.
- 5:** 'Disclaimer - Aviso Legal (obrigatório) & Notas da História (opcional):' (Disclaimer and optional notes) text area.
- 6:** 'Categorias' (Categories) dropdown menu.
- 7:** 'Personagens' (Characters) dropdown menu.
- 8:** 'Gêneros' (Genres) dropdown menu.
- 9:** 'Título do Capítulo:' (Chapter title) input field.
- 10:** 'Notas do Capítulo (Opcional):' (Optional chapter notes) text area.
- 11:** 'História (texto):' (Story text) section with a rich text editor.
- 12:** 'Notas Finais (Opcional):' (Optional final notes) text area.
- 13:** 'Salvar a história' (Save story) button.

Tela 1 – Página de categorias do site Nyah! Fanfiction
 Fonte: Nyah! Fanfiction (2017).

Após explorar o *Nyah! Fanfiction* em nível conceitual, e dando continuidade a oficina, os estudantes reuniram-se em grupos de aproximadamente seis a sete⁵ e foram até a sala digital.

O primeiro passo, já na sala digital, foi explicar como se criava a conta no *Nyah! Fanfiction*. Cada representante do grupo criou a conta para que depois pudessem fazer a escrita em grupo. A pesquisadora explicou aos alunos quais eram os gêneros e as funcionalidades básicas para iniciantes na plataforma, de acordo com as imagens abaixo.

⁵ Em virtude da quantidade de computadores em funcionamento existentes na escola.



Fotografia 1– Cadastro no site Nyah! Fanfiction.
Fonte: A Autora (2017).

Conforme iam criando, a autora pediu que os alunos a adicionassem como coautora das histórias para que pudesse visualizá-las também. O *Nyah! Fanfiction* permite a coautoria entre outras pessoas de acordo com Abreu (2015).



Fotografia 2 – Participantes interagindo com a página.
Fonte: A Autora (2017).

Com a imagem dos participantes envolvidos na pesquisa, no final, renderam oito *fanfics* escritas em grupo, de no máximo mil caracteres e algumas com seiscentos. O mínimo para

escrever no espaço destinado a criação da *fanfic* é de cem caracteres. Por fim, a pesquisadora pediu para que enviassem as *fanfics* escritas para o e-mail pessoal, para garantir o recebimento das histórias em caso de algum possível imprevisto. As histórias desenvolvidas fazem parte do processo de análise que será discutido posteriormente no capítulo 5.



Fotografia 3 – Construção das fanfics
Fonte: A Autora (2017).

Findada esta etapa de oficina, observou-se que no momento de assistir ao seriado muitos participantes ficaram na sala de audiovisual, e indaga-se que por terem encarado a etapa inicial como entretenimento, embora já soubessem da sequência da oficina, quando chegou ao período seguinte que foi o de realizar a atividade proposta, o número reduziu-se, ou seja, ficando realmente quem gostaria de aprender a utilizar os princípios básicos para escrever na plataforma. É possível que o desinteresse tenha partido por diversos motivos particulares para cada participante, mas coube à pesquisadora analisar um fator geral após a conclusão da oficina no seu aspecto educacional.

Suspeita-se que pela falta de atividades extracurriculares como esta, e que na verdade nem deveriam ser vistas como extras e sim parte da formação dos alunos participantes, já que possuem uma sala digital disponível para uso pedagógico, quando solicitado que recriassem o primeiro episódio de *Grey's Anatomy* pode ter ocorrido um receio, uma espécie de bloqueio criativo e tecnológico em desafiar-se a escrever na plataforma até então desconhecida. Para embasar estes argumentos, Silva (2011) traz como visão crítica, iniciando o seu pensamento de que a internet revela-se como um novo espaço para difusão da informação, assim exigindo que

a escola invista ainda mais em ações e projetos direcionados à construção e à socialização de conhecimentos, superando os limites da massificação cultural e a superficialidade da sociedade da informação, pois este é o contexto em que seus alunos vivem.

Porém, Silva (2011) atenta que diante do oceano de informações disponíveis na internet, os alunos revelam-se atônitos e um pouco perdidos quando requisitados para pesquisas ou qualquer outra atividade de cunho escolar. Silva (2011) ressalta que a escola deveria promover ações para a educação no mundo da cibercultura, permitindo que alunos e professores apropriem-se de recursos tecnológicos como sujeitos críticos, capazes de transformar uma simples informação ou recurso da *web* em conhecimento. Dentro desta colocação de Silva (2011), a pesquisadora acrescenta que não é só transformar uma informação, recurso ou conteúdo da web, e sim valorizá-lo e reconhecê-lo como conhecimento.

Silva (2011) finaliza o seu pensamento, sugerindo que uma das ações que a escola poderia desenvolver diz respeito à construção de planejamentos didático-pedagógicos direcionados para o uso crítico dos recursos disponíveis na internet, no sentido de apoiar a aprendizagem dos alunos na cultura digital. Nesta citação onde a autora aponta sugestões, vai ao encontro com uma simples frase que a pesquisadora ouviu de alguns participantes da oficina, e que retratam a carência da tecnologia da educação nos planos pedagógicos, quando disseram durante a produção do texto e a prática com o Nyah: “poderia ter mais atividades assim”. Revelando neste pequeno discurso, um diagnóstico sobre como a turma participante encontrava-se e até mesmo a situação da escola quando o assunto é a educação digital.

5 ANÁLISE E RESULTADOS DA PESQUISA.

Este capítulo apresenta as análises e resultados da pesquisa, buscando responder à problemática, e principalmente o objetivo de verificar como se deu o processo de ressignificação de um episódio da série *Grey's Anatomy*, a partir das *fanfics* escritas no site *Nyah! Fanfiction*, pelos participantes do curso formativo realizado na Escola Estadual Normal José Bonifácio. Levando em conta a forma como construíram as narrativas seriadas, a criatividade e junto dela a linguagem de *fanfiction*.

A análise dos resultados levantados se encontra subsidiada pelo referencial teórico, e também pelo delineamento metodológico baseado na análise textual discursiva, onde está apresentada na seção 3.

O primeiro episódio da primeira temporada, que foi trabalhado com os alunos, segundo dados do site *Grey's anatomy Br* - cujo qual é um acervo sobre a narrativa e escrito por fãs brasileiros de diferentes estados – recebe o título de *Hard Day's Night*, onde inicia com a personagem principal, Meredith Grey, filha de uma famosa cirurgiã Ellis Grey adoecida pelo mal de Alzheimer, caminhando atrasada para o seu primeiro dia de trabalho depois de ter passado a noite com o Dr. Derek Shepherd, e que no mesmo dia, Meredith descobriria que seria o seu supervisor durante a sua atividade como residente.

No primeiro episódio, segundo a imagem a seguir dos personagens do seriado, já é apresentado o perfil dos outros personagens colegas de Meredith e as suas histórias de vida, como o de Cristina Yang uma médica altamente competitiva que se tornou a melhor amiga de Meredith e de George O'Malley, um homem afetuoso e que depois de cometer uma falha em sua primeira cirurgia é classificado como '007 - liberado para matar'. (*Grey's Anatomy Br*, 2017)



Fotografia 4 – Elenco Grey's Anatomy, 1ª Temporada
 Fonte: Season 1 - Grey's Anatomy (2017).

A análise foi dividida em três etapas, a fim de explicar cada processo que levou aos resultados dos seus dados. Partindo-se então, da seguinte organização explicada por Moraes (2003):

- Categoria dedutiva: A partir da desmontagem dos textos conhecido como o processo de unitarização, onde implica colocar o foco nos detalhes encontrados pelo pesquisador resultando em unidades de análise de pequena ou maior amplitude, esta categorização parte de um movimento geral para o particular, onde unidades de análise são colocadas e organizadas em agrupamentos que constituem a *priori*.
- Categoria indutiva: Parte de um processo de comparação e contrastação constante entre as unidades de análise dedutivas, onde percorre um caminho do geral para o particular em que a indução auxilia aperfeiçoar um conjunto prévio de categorias produzidas por dedução.
- Comunicando as compreensões emergentes: Este é o terceiro estágio do ciclo de análise, a comunicação das novas compreensões atingidas ao longo dos dois estágios anteriores. O desafio é tornar compreensível o que antes não o era, e isso precisa ser feito com um texto de qualidade e sabor, também podendo ser feito esquemas e figuras úteis, mas entende-se que é essencial a construção de um texto em que cada uma de suas categorias ou partes sejam perfeitamente integradas num todo.

- O recurso das nuvens de palavras: De acordo com Camargo e Justo (2013) as nuvens de palavras usadas como recurso em uma análise textual agrupam as palavras e as organiza graficamente em função da sua frequência, assim sendo uma análise lexical mais simples, porém graficamente interessante. Para compreender o que emergia de novo nas análises das fanfics, elaboraram-se nuvens de palavras no *software* online *wordclouds.com*

5.1 O PROCESSO DE UNITARIZAÇÃO E CATEGORIZAÇÃO DEDUTIVA

A unitarização é a primeira etapa da análise textual discursiva, onde caracteriza-se por uma leitura cuidadosa e aprofundada dos dados em um movimento de separação das unidades significativas. De acordo com Moraes e Galiuzzi (2007), estes dados são recortados, pulverizados, desconstruídos, sempre a partir das capacidades interpretativas do pesquisador.

Segundo Dalto e Viola dos Santos (2012) esta fase estabelece uma relação íntima e aprofundada do pesquisador frente aos seus dados, fazendo com que o pesquisador olhe de várias maneiras para os seus dados descrevendo-os incessantemente, ou seja, construindo várias interpretações para um mesmo registro escrito, e a partir desses procedimentos, surgem as unidades de significado. O autor Moraes (2003) resume este processo como a fase do caos e de extrema desorganização. Os dados no caso desta análise, são as sete *fanfics* escritas por grupos de alunos participantes da oficina, textos que se encontram no Apêndice 4 deste TCC.

O Quadro 1 serve para classificar e identificar quais foram as unidades de significados separada em categorias dedutivas, observadas a partir da observação dos textos, dos exemplos de fragmentação das *fanfics* onde estes significados se encontram no *corpus*⁶, e a frequência numérica de vezes que estas unidades de significados aparecem nas fragmentações das sete *fanfics*.

Como as *fanfics* foram escritas a partir do primeiro episódio de *Grey's Anatomy*, onde os alunos tinham a liberdade criativa de serem autores da narrativa, recriando todo o episódio ou imaginando possíveis destinos para os personagens da série, ao ler as *fanfics* a pesquisadora identificou em maioria, elementos próprios da escrita de uma narrativa seriada categorizando-os como: conflitos em seus diferentes níveis, superação, e os pontos de virada

⁶ O corpus da análise textual, sua matéria-prima, é constituído essencialmente de produções textuais. Os textos são entendidos como produções linguísticas, referentes a determinado fenômeno e originadas em um determinado tempo. São vistos como produtos que expressam discursos sobre fenômenos e que podem ser lidos, descritos e interpretados, correspondendo a uma multiplicidade de sentidos que a partir deles podem ser construídos. Os documentos textuais da análise, conforme já afirmado anteriormente, são significantes dos quais são construídos significados em relação aos fenômenos investigados.

(plot twist) .

Todos estas unidades de significados derivados do processo de dedutivo serão explicados com embasamento teórico no segundo ítem indutivo de análise, a partir de nuvens de palavras geradas a partir das unidades de significados encontradas na categoria dedutiva do quadro 1. Neste momento, conforme Moraes (2003) define, é a etapa de mover-se da quantidade para a qualidade e da explicação causal para a compreensão globalizada. Teorizar para significar construir compreensão que nunca é completa, mas necessária para atingir compreensões aprofundadas dos fenômenos. Conforme as informações, a tabela abaixo demonstra os fatos narrados.

UNIDADES DE SIGNIFICADO	EXEMPLO NO CORPUS	FREQUÊNCIA
<p>CONFLITOS</p>	<p>Cinthia entra para sala de cirurgia com esperança de que tudo vai dar certo, porém seu caso agravou, devido ao excesso de medicamentos que lhe deram. O médico Derek está nervoso e procura ajuda com a Meredith que o auxilia na cirurgia, tudo estava ocorrendo normalmente, mas havia uma dúvida que seria respondida após a paciente acordar. Após a paciente acordar os exames de toque foram realizados e infelizmente a paciente não recuperou seus movimentos, essa foi a pior notícia, pois a paciente tinha um sonho de participar do concurso de ginástica rítmica.</p> <p>Meses se passam quando chega uma nova colega de trabalho para Derek e, Meredith não simpatiza com a ideia, percebe os olhares entre os dois e inicia com ar de desconfiança.</p> <p>É quando Meredith descobre uma relação secreta entre os dois e toma a decisão de expulsá-lo de sua casa.</p>	<p>26</p>
<p>SUPERAÇÃO</p>	<p>Burke e Meredith realizam a cirurgia com sucesso, que durou nove longas e cansativas horas.</p> <p>Após essa grande cirurgia, eles decidem comemorar com uma festa na casa de Meredith, onde todos os médicos do hospital são convidados.</p> <p>Salvei a vida de Katie e me senti como uma super heroína.</p> <p>Por incrível que pareça, aquela doença desenvolvida nela me fez querer cada vez mais continuar salvando vidas.</p>	<p>8</p>
<p>PONTO DE VIRADA</p> <p>PLOT TWIST</p>	<p>E se após alguns anos George tivesse se tornado um grande médico cirurgião e voltasse ao hospital onde tudo começou para se vingar de Preston Burk, isso aconteceu.</p> <p>Sem mais delongas todos devem se lembrar de mim, já fui residente nesse hospital no começo da minha carreira. E como diz o ditado o bom filho a casa torna então de volta ao trabalho.</p> <p>Tentando me controlar o máximo que pude, dei adeus e voltei ao meu trabalho satisfeito com a minha primeira vitória, primeira de muitas...</p> <p>Agora eu posso fazer o que quiser com Preston Burk!!!</p> <p>Graças a isso, Miranda, uma residente da neurocirurgia percebe um clima ao entrar no elevador com ela. Um tempo no elevador já fez com que estas saíssem a bares, jantares, motéis. Realmente Miranda a favorecia, ensinava-a as melhores técnicas e criava uma nova deusa da neuro. Assim, designa ela para sua primeira cirurgia solo.</p>	<p>4</p>

Quadro 1 – Tabela de categorização dedutiva.
Fonte: A Autora (2017).

5.2 CATEGORIZAÇÃO INDUTIVA

Nesta categorização é possível verificar onde estão os elementos de narrativa seriada, criatividade e linguagem *fanfiction*, de acordo com o que foi levantado no referencial teórico e com o que aparece de novo e também pode ser referenciado para facilitar a compreensão.

Sendo assim, a primeira e segunda nuvem de palavras abaixo representam a união dos

dois exemplos da categoria dedutiva, os conflitos e superação, presente na tabela. Observa-se nesta nuvem de palavras, como destaque os nomes de Meredith, Derek e a palavra cirurgia. Os conflitos criados pelos autores destas *fanfics* giram em torno de Meredith e Derek tanto na sua relação como colegas de profissão, como na afetiva. De acordo com o site que ajuda sujeitos interessados em escrever textos ficcionais, o Ficção em Tópicos⁷, o papel dos conflitos em uma narrativa é o de criar um contexto que ajude o leitor ou expectador a empatizar com o protagonista, ajudando a enxergar a situação a partir do ponto de vista desse personagem, fazendo com que ele pense como agiria, pensaria e sentiria se fosse o personagem, entendendo o porquê ele tomou tais decisões.

Os participantes em sua maioria conseguiriam ter a empatia de se imaginar diante dos conflitos que Meredith estava prestes a passar no hospital como residente, e dos conflitos da sua relação com o seu supervisor e caso romântico, Derek. Neste sentido de criação, os conflitos na narrativa são classificados em dois níveis, o físico e psicológico de acordo com o site Ficção em Tópicos explica que, quanto aos níveis físicos de conflito, o drama é centrado nas dificuldades, onde um personagem precisa enfrentar limitações corporais como doenças, deficiências e incapacidades. Este é o caso da personagem Cíntia que precisou ser operada por Meredith e Derek, porém perdeu os seus movimentos. O site Ficção em Tópicos explica que o conflito em nível físico é geralmente a partir do esforço físico necessário para alcançar um objetivo, que no caso de Cíntia era participar de um concurso de ginástica rítmica, mas que devido a falta de sucesso na cirurgia a comprometeu no seu sonho.

O site Ficção em Tópicos, explica que o conflito é o eixo central de toda a história, porque define o foco da narrativa e delimita o tema que será desenvolvido em mais profundidade no texto.

Quanto ao processo criativo das unidades de conflitos e superação atreladas a produção de linguagem de *fanfiction*, a autora Vargas (2005) faz o uso dos dez modos de reinterpretação de um seriado original por parte dos fãs, elaborado pelo autor Henry Jenkins no seu livro *Textual Poachers*, 1992, um dos mais completos estudos já realizados acerca da cultura de participação a partir da *fanfiction*. Vargas (2005 apud Jenkins 1992) cita a nona reinterpretação listada como “intensificação emocional”, pois segundo Vargas (2005 apud Jenkins 1992) a prática da *fanfiction* centra-se muito na psicologia dos personagens, o que gera uma ênfase narrativa nos momentos de crise, seguidos por aqueles de conforto emocional, referindo-se a angústia conhecida na *fanfiction* internacional como *angst*, ou *hurt-comfort* o binômio de dor e conforto.

⁷ ficcao.emtopicos.com

Jenkins (1992 *apud* VARGAS, 2005) acredita que essas histórias abundantes em situações angustiantes, permitem aos fãs a expressão de suas próprias preocupações apaixonados pelos personagens, bem como a produção de um final feliz para situações de desespero. Vargas (2005) conclui o seu pensamento a partir da definição de Jenkins que a experiência catártica é que impulsiona a escrita e a leitura desse gênero.

Na nuvem de palavras a seguir que representa a categoria dedutiva com a unidade de significado Ponto de Virada (*Plot Twist*), observa-se os nomes de Miranda e Preston Burke em destaque. Porém antes de analisar o contexto da nuvem, é preciso explicar que o ponto de virada em uma narrativa o *plot twist*, significa segundo Murray (2016), as reviravoltas na série que podem mudar totalmente o curso ou história dela. Neste caso, os trechos das fanfics que originaram esta nuvem remetem a vingança do personagem George O'Malley depois de alguns anos já como cirurgião para confrontar quem não acreditava em seu potencial, o Dr Preston Burke.



Esquema 1 – Nuvem de palavras – Conflitos |
Fonte: Word Clouds generation (2017).

Esquema 2 – Nuvem de palavras – Superação
| Fonte: Word Clouds generation (2017).

Quanto ao processo de construção de narrativa seriada, foi utilizado criativamente a capacidade de imaginar mais em frente uma solução para o conflito vivenciado por George no primeiro episódio, o seu erro médico que o tornava fracassado diante dos seus colegas e superiores. Na linguagem da *fanfiction* foi novamente centrado nas características psicológicas do personagem, só que não exatamente com um final feliz, uma superação, mais do que isso, com uma vingança na sua temática.

Balogh (2002) comenta que na narrativa audiovisual a vingança em sua temática, como no caso da fanfic escrita a partir do conflito vivido por George, possui uma classificação chamada “A vingança dos humilhados e Injustiçados” que procura sempre trazer temas com o

retorno de um personagem à cidade ou no caso de George ao hospital, afastado por ter sido injustiçado ou humilhado, com o objetivo de vingar-se dos seus ofensores. Para Balogh (2002) este é o tema básico das narrativas onde os personagens voltam empoderados, ricos e dispostos a cumprirem com as suas promessas de recuperar o que perderam ou de provar sua força diante ao que os enfraqueceu um dia.

O trecho da *fanfic* que traz a personagem Miranda, fala sobre a médica Miranda Bailey como o par romântico de Meredith. Houve um importante processo de criação e linguagem *fanfiction*, em conseguir unir duas personagens que a princípio não teriam nada a ver, pois Miranda Bailey é conhecida como a “nazista” pelos seus colegas de hospital, justamente pelo seu trabalho rígido que culmina em sua personalidade.

Quando na *fanfiction* é escrita um envolvimento amoroso entre dois personagens, acontece o fenômeno *shippar*, que de acordo com Pontes e Santos (2016) na ficção, seja em livros, filmes, seriados ou novelas, o público acaba criando afinidade com alguma dupla, desejando que as duas pessoas estabeleçam uma relação amorosa. É surpreendente e criativo neste caso, que o envolvimento de Meredith não tenha sido com Derek, e sim com uma colega de trabalho da qual ela não teria muita afinidade no início, mas que poderia a partir da *fanfic* escrita, trazer benefícios sentimentais e profissionais para Meredith, tornando-a “Deusa da neuro”. Ainda sobre a ideia de *shippar* na *fanfiction*, Pontes e Santos (2016) podem explicar o motivo de pessoas opostas como Meredith e Miranda serem um par romântico, quando contextualizam que a questão do *ship* se iniciou na década de 90, com os fãs de *Arquivo X* (*The X Files*), com a história centrada em Dana Scully e Fox Mulder, dois agentes do FBI que trabalhavam juntos em casos não solucionados envolvidos em fenômenos paranormais.

Eles formavam um equilíbrio entre si, pois enquanto Scully era incrédula, o detetive Mulder acreditava firmemente na existência de forças sobrenaturais e em extraterrestres. Foi então que, segundo Pontes e Santos (2016), uma parte dos fãs da série passou a torcer para que os dois tivessem um relacionamento amoroso e a partir daí começou a ser usado o termo *ship* e *shipper* para denominar os casais da ficção e seus torcedores.

Por fim, os dois exemplos de ponto de virada (*plot twist*) no seriado, expressam dois tipos de relações entre personagens com fraquezas evidentes como George O’Malley e Meredith Grey, alterando seu comportamento e rumo de suas histórias quando entram em contato com personagens considerados mais fortes pela sua personalidade mais autoritária e convicta (Esquema 3).

hospital, como festas para comemorar com os seus colegas o sucesso de uma cirurgia longa e cansativa, e diálogos de Meredith relatando que a primeira cirurgia havia sido incrível, e de diálogos em que ela se sentia uma super-heroína por salvar uma vida.

- Meredith e sua relação com Derek:

Há *fanfics*, em que os autores fazem questão de romper o relacionamento de Meredith e Derek já no primeiro episódio, como se Derek não fosse o par ideal para ela. Cria-se uma imagem negativa de Derek, remetendo a ele significados de traidor e de ameaça à carreira de Meredith como médica. Em uma das *fanfics*, Meredith leva Derek para morar na casa de sua mãe que agora pertence a ela, mas o expulsa de sua residência após descobrir que Derek mantinha um relacionamento secreto com uma nova colega de trabalho. Parte dessa impressão que os autores depositaram em Derek, pode ter vindo do conflito de ser o seu supervisor e a imagem de ser superior a ela.

- Meredith e a relação com os seus colegas:

Os autores das *fanfics* trouxeram os colegas de Meredith para o texto com características perversas originadas pela não aceitação do envolvimento da protagonista com Derek. Houve o trecho de uma *fanfic* em que os colegas descobrem o relacionamento de Meredith e Derek e se reúnem para separá-los dos trabalhos em que estão juntos. Em outra *fanfic*, há um trecho onde os colegas de Meredith a constroem no primeiro dia de trabalho, por estarem sabendo que ela havia transado com Derek.

Curiosamente a situação só normaliza com os colegas quando Meredith expulsa Derek de sua casa. Novamente o relacionamento com Derek não é visto com bons olhos pelos autores das *fanfics*.

- Meredith filha:

No primeiro episódio, Meredith passa a conviver com o conflito de que a sua mãe está adoecida pelo mal de Alzheimer e que por ser filha única e também a promessa de ser uma médica cirurgiã como ela, deve tornar-se responsável pelos bens que possuem em comum como a casa em que cresceu, e a ideia de que deve ser tão boa cirurgiã quanto a sua mãe foi no hospital *Seattle Grace*. As *fanfics* escritas abordando o papel de Meredith como filha, focam no

menosprezo de sua mãe, mesmo não estando doente, como se Meredith não conseguisse nunca ser uma cirurgiã de renome como ela.

O conflito escrito pelo autor desta *fanfic* é de nível psicológico e que, segundo o site *Ficção em Tópicos*, tem-se como exemplo sempre a história do sujeito que cresceu na sombra de um familiar mais velho, mas que agora precisa enfrentar os seus medos e encontrar sua própria identidade.

- O possível fim de Meredith:

Uma *fanfic* destaca-se por ter ido além do primeiro episódio. Sendo a mesma *fanfic* que apresenta a zombaria feita pelos colegas de Meredith ao descobrirem sua transa com Derek, e que em seguida mostra Meredith encarando a sua transa com Derek como um momento curioso na sua vida, pois ela gostava mesmo era de mulheres, fazendo com que de fato o seu verdadeiro par romântico e final feliz seja a Dra. Miranda Bailey. O autor ainda mostra que Meredith prova a todos os colegas que pode ser uma neurocirurgiã de sucesso e que o amor entre ela e Miranda que a tornou a “Deusa da neuro”, supera até mesmo a expulsão e perda de licença médica de Meredith depois de ter matado acidentalmente um paciente na mesa de cirurgia. No final Meredith casa é com Miranda Bailey que vira a chefe-cirurgiã do *Seattle Grace*.

A autora Meimaridis (2017), em sua tese que procura dissecar as narrativas de dramas médicos, categorizando *Grey's Anatomy* como parte dos Dramas de Treinamento, dos quais são produções focadas no aperfeiçoamento profissional dos médicos, apresentando o dia a dia do hospital, ao mesmo tempo em que a lógica institucional por trás do treinamento desses profissionais é evidenciada.

Meimaridis (2017) comenta que, além disso, abordam constantemente a questão da inexperiência desses residentes, apresentando as ameaças e os dramas que podem resultar dessa condição. Devido a presença de personagens com diferentes níveis de conhecimento e experiência, nesse modelo o status do personagem assume um papel essencial na narrativa, introduzindo a questão da hierarquia hospitalar. Os novatos têm sua competência rotineiramente questionada por seus superiores, a quem buscam impressionar e provar seu valor.

Por fim, os tópicos levantados acima servem para ilustrar e definir o novo emergente que se encontra na nuvem de palavras. Meredith pode ter criado uma espécie de identificação com os autores das *fanfics*, por estar em início de carreira, ser jovem, e com inúmeros conflitos que equilibram entre o profissional e o pessoal, buscando por um amadurecimento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como a *fanfiction* e o processo criativo, dentro das plataformas digitais, são vistos segundo os jovens do Ensino Médio Magistério da Escola Estadual Normal José Bonifácio de Erechim – RS.

Por intermédio das pesquisas realizadas, constatou-se que os estudantes envolvidos nas mediações do tema sofreram limitações pelas greves das escolas estaduais, o que dificultou assim os trabalhos em volta das propostas solicitadas.

O tema debatido neste TCC facilitou a abertura de estudantes e professores para outras metodologias de estudo, fazendo com que a pedagogia tradicional pudesse ser aprimorada com o auxílio de plataformas digitais e com conteúdos de fácil acesso aos educandos. Apesar da relevância do assunto aqui narrado, observou-se o desconhecimento por parte de grupos de alunos sobre *fanfiction* e sua vasão dentro das hipermídias.

Bastos (2015) relata em seu artigo que a educação atual precisa ser tecnológica, pois seguir moldes antigos não seria de grande valia para o que o mundo irá cobrar dos alunos. É necessário que as escolas, juntamente do poder público, debatam alternativas cabíveis para a intromissão de veículos digitais dentro das salas de aula, como tablets ou computadores. Caso algum estudante não tenha acesso livre em casa, por exemplo, este poderá adequar-se às transformações nas instituições de ensino. A relação da educação com a tecnologia desperta para a consciência da existência, das coisas e dos caminhos a serem percorridos, o que significa a capacidade de estabelecer distâncias perante as técnicas para torná-las presentes como comportamento do ser humano perante o mundo.

O autor defende ainda que o processo educacional conscientiza as contradições e os limites do próprio ser humano que o impedem de prosseguir pela história. O olhar das contradições e dos impasses no quesito da educação com a tecnologia estabelece também um novo tipo de contato, educador/educando tornando todos os aprendizes não de narrativas e dissertações para preencher as cabeças de conteúdos alienados, mas de mensagens reconstituídas pelas dimensões globalizantes da existência. Assim, a comunicação com a tecnologia forja um verdadeiro conhecer de práticas e de vida.

Os métodos abordados neste TCC serviram de base para a escola em questão e suas mazelas a serem ultrapassadas, já que assim como muitas redes de ensino, esta apresentou dificuldades de interação com o ponto tratado. Em termos de avanços, é possível analisar a insistência da orientanda com os métodos tecnológicos, esta visando sempre uma maior

conectividade com os alunos e as mais variadas sugestões de estudos com as plataformas digitais em mãos. O poder de criação sobre outras histórias e a autonomia criativa geraram oportunidades geniais para os grupos que participaram das atividades, já que estes puderam romper barreiras sobre suas próprias ideias e valores, e com o contato com o semelhante, as diversidades foram respeitadas e ouvidas, para que assim nenhuma opinião fosse descartada. Ressalta-se aqui como as escolas têm esquecido esse método, já que em muitas vezes estão direcionadas às camadas internas do saber, e por consequência perde-se valores essenciais para um bom compartilhamento de diferenças que no futuro tornam-se cúmplices de afetos.

Schwartzman e Christophe (2015) trazem a ideia de que a falta de incentivo para outros modelos educacionais é o início da problemática. Uma escola que não motiva e que não permite a liberdade aos educandos e aos educadores não cresce, já que a mesma permanece inerte enquanto as demais vias de formação continuam em constante evolução. Independente dos parâmetros sociais e profissionais apresentarem suas mutações de forma enérgica, é necessário que todos estejam dentro do contexto participativo. Sabe-se que no Brasil os professores não são valorizados como no exterior, e que de certa forma isso desmotiva os que regem o futuro do país, mas a vontade e a coragem de nutrir melhores estruturas dentro das instituições requer força de vontade, mesmo que o externo por vezes não enxergue os esforços.

Schwartzman (2015) comenta que a questão não é como as escolas irão mover suas estruturas atuais, e sim quando irão dar partida nas operações. Perde-se muito conhecimento pela pobreza de conteúdos midiáticos, e com eles uma leva de informações que alimentaria não somente os currículos escolares de cada aluno, mas também a visão de mundo do indivíduo. A globalização lembra-nos diariamente que uma sociedade que não evolui em conjunto não sobrevive, e as redes públicas e privadas de educação precisam saber disso.

O relacionamento dos alunos com a cibercultura apresentou obstáculos a serem discutidos, já que durante a comunhão dos estudantes com as tarefas propostas pode ser observado que os poucos alunos que mantiveram interesse tinham pouca simpatia com as *fanfics*, resultado de um estudo escasso do tema dentro da sala de aula. Os docentes da instituição mediante as plataformas digitais apresentaram interação, mas não a necessária que correspondesse a uma resposta significativa à *fanfiction* como gênero a ser trabalhado nos cadernos pedagógicos. É preocupante o fato de um curso preparatório para professores ser limitado em atividades criativas e transgressoras com sinais tecnológicos.

É importante que os pais dos estudantes estejam por dentro dos conteúdos digitais explorados durante as dinâmicas em sala, pois desta forma a relação educando-tecnologia pode ser observada e aprimorada com sucesso por todos. Não há como negar que os relacionamentos

mediáticos estão fazendo com que as escolas passem por mutações. Os telefones celulares, por exemplo, já servem de objeto de estudo em algumas escolas gaúchas. A questão é como inseri-los da maneira mais correta possível, e como os professores junto dos seus alunos, obtenham um diálogo pacífico para que haja uma separação dos programas digitais usufruídos dentro e fora das salas de aula.

Este trabalho teve como propósito a discussão da recepção da internet e suas mais variadas plataformas pelas instituições educacionais, já que a adesão dos métodos pedagógicos acima das mídias ainda é um desafio que, até o momento, tem sido encarado de forma superficial, apenas com adaptações e mudanças não muito significativas. A internet está modificando cada vez mais o sistema educacional, a escola, enquanto residência social, que é obrigada a atender de modo satisfatório as exigências da modernidade, sua função é possibilitar esses conhecimentos e habilidades necessários ao educando para que ele exerça integralmente a sua comunhão com o meio em que vive, construindo desta maneira, uma maior afetividade entre contatos interpessoais e a natureza, sendo uma atividade que motiva a criatividade de cada indivíduo. As redes estão sendo utilizada para ultrapassar os obstáculos impostos pelas escolas, fazendo com que os professores e os alunos conheçam diferentes culturas e realidades ainda em mistério, a partir de uma comunicação e de uma troca justa de trabalhos.

As propostas em cima do seriado *Grey's Anatomy* entregues aos estudantes da escola em questão, serviram como método de coesão e aceitação de novas plataformas com trabalhos pedagógicos. A produção de *fanfics* por parte dos alunos foi um teste para a análise de como os mesmos comportavam-se mediante as inovações, e de como os professores iriam adaptar-se e julgar os procedimentos da pesquisa. Foi constatada a falta de mestria do assunto por parte dos grupos de educandos comprometidos, e a falta de didáticas que englobassem o assunto na formação dos professores.

Em tese, este TCC ajudou de forma crucial nos avanços tecnológicos da escola, inserindo um assunto pouco trabalhado e conhecido na estrutura local, contribuindo na fixação das *fanfics* produzidas acerca do seriado exibido na *Netflix*, no cotidiano dos jovens que interessaram-se pela temática.

Consta-se que é fundamental o respeito à cibercultura dentro das escolas, já que esta contribui de forma positiva na vida de inúmeros lecionandos, que como fãs de seriados televisivos, carregam consigo uma bagagem de histórias que transformam suas rotinas, e que alteram o seu cotidiano e lapidam os seus valores.

O objetivo principal deste TCC foi o de aprimorar a escola e a avaliar o espaço da mesma na discussão e na seriedade em frente as colocações dos alunos, já que conforme foi visto, a

fanfiction é pouco conhecida e muito menos trabalhada na grade escolar.

A narrativa seriada tratando-se de uma convergência de linguagens para a construção de discursos compostos, ricos pelas mais variadas possibilidades de interações oferecidas, no interior desses meios pode-se encontrar inúmeros blogs e sites que servirão de base para várias atividades e modelos de histórias a serem tratadas em sala de aula. A produção e autonomia criativa dos alunos influenciaram e podem resultar em ideias revolucionárias dentro do âmbito escolar.

Nesse sentido, torna-se necessário o desenvolvimento de formas de acelerar as partes mais demoradas da corrida e torna-las fáceis de serem realizadas digitalmente, para quem possui pouco saber em informática. A utilização de recursos tecnológicos permite aos educandos e aos educadores o trabalho de forma rápida e eficiente. Além disso, as modificações inclusas nas atividades em aula, sendo estas o estudo sobre novos gêneros como, por exemplo, a *fanfiction* e as narrativas seriadas, instigam os alunos a participarem cada vez mais do ambiente escolar e a sentirem prazer na oportunidade de revelar os seus talentos e suas habilidades, que anteriormente eram pouco aplicadas à educação local.

Os objetivos finais deste trabalho foram alcançados, mas houve desconhecimento do assunto por parte dos alunos interessados na pesquisa, e por conta das paralizações que a escola aderiu as atividades sofreram obstáculos. A realização deste estudo servirá de contribuição no futuro caso algum docente queira usar outros métodos dentro da sala de aula, a produção livre e criativa de outros enredos possibilitará aos educandos outras visões de um mesmo conteúdo, e inúmeras interpretações do mesmo. Por fim, os conteúdos midiáticos servirão de colaboração para professores aperfeiçoarem os seus currículos, para assim, as aulas tornarem-se cada vez mais dinâmicas e produtivas.

A partir deste trabalho, fica a sugestão de criar um curso formativo de *fanfiction* para os professores da rede pública utilizando o *Nyah*. Para que não fiquem reféns das ideias ultrapassadas de que as tecnologias alienam, e nem de que a linguagem da internet é um código inacessível. Os educadores precisam se munir de ferramentas atuais para fazer com que a educação torne-se uma verdadeira troca entre professor, aluno e o universo digital. Os professores devem saber como transformar o uso das tecnologias e do consumo midiático e aspiracional dos seus alunos, a serviço principalmente da produção do conteúdo e de um ser que não se limita em pensar, criar, e buscar seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, E. M. L. S. **Barreiras à Criatividade Pessoal: desenvolvimento de um Instrumento de Medida.** Psicologia Escolar e Educacional. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 1999. p. 13.

_____. **Como Desenvolver o Potencial Criador.** Petrópolis: Vozes, 1990. p. 85.

ALVES, A. C. A; JESUS, D. M. Fanfiction: Estudo sobre as práticas de letramento de adolescentes na internet. **Revista de Letras Norte@mento: Estudos Linguísticos**, Mato Grosso, v. 8, n. 16, p. 226-238. 2015.

ALVES, M. N.; FONTOURA, M.; ANTONIUTTI, C.L. **Mídia e Produção Audiovisual.** São Paulo: Intersaberes, 2012. p. 416.

AMORIM, M. **Vozes e silêncio no texto de pesquisa em ciências humanas.** São Paulo: Cadernos de Pesquisa, n. 116, p. 7-19. 2012.

AMORIM, M. B; VIEIRA, S. M. F. **A intermedialidade como escossistema imersivo na produção Thirteen Reasons Why.** In: XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Volta Redonda: Intercom, 2017.

ANTUNES, R; ALVES, G. **As mutações no mundo do trabalho na era da mundialização do capital.** 2016. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/es/v25n87/21460.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

AVERBUCK, L. **Literatura em Tempo de Cultura de Massa.** São Paulo: Nobel, 1984. p. 219.

AZAMBUJA, P; CORRÊA, L. **Narrativa Seriada: campo sistêmico e algumas possibilidades metodológicas.** 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0323-1.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdos.** São Paulo: Edições 70, 2011. p. 229.

BARROS, C. S. G. **Pontos de Psicologia do Desenvolvimento.** São Paulo. Editora: Ática, 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.**

BRESSAN, F. **O Método do estudo do caso.** MACEDO, N. M. R.(orgs). Infância em Pesquisa. Rio de Janeiro. Editora Nau, 2017.

BRITO, G. S; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e Novas Tecnologias: Um (Re)Pensar.** 2. ed. Curitiba: Intersaberes, 2008. p. 136.

BUZATO, M.E.K. **Desafios Empírico Metológicos para a Pesquisa em Letramento**

- Digitais.** Trabalhos em Linguística Aplicada. Campinas: UNICAMP, n°46. p. 45-62. 2007.
- CAIN, S. **Quiet: the power of introverts in a world that can't stop talking.** New York: Random House. 2012.
- CAMARGO, A. R. L; ABREU, A. S. C. **Escrita sobre escrita:** Fanfics e o processo de autoria. 2014.
- CAMARGO, B. V; JUSTO, A. M. **Tutorial para uso do software de análise textual IRAMUTEQ.** Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição – LACCOS. Florianópolis: Ed. UFSC. 2013.
- CARVALHO, F; IVANOFF, G. **Tecnologias que educam:** ensinar e aprender com tecnologias da informação e comunicação. São Paulo. Editora: Person Prentice Hall, 2010.
- CARVALHO, J. S. **Redes e Comunidades Virtuais de Aprendizagem:** Elementos para uma distinção. Dissertação – mestrado em educação. USP. São Paulo, 2009.
- CATAPAN, A. H. **Pedagogia e Tecnologia:** A comunicação digital no processo pedagógico. Florianópolis: Ed UFSC, 2003.
- CATMULL, E; WALLACE, A. **Criatividade S.A.** Superando as Forças Invisíveis que Ficam no Caminho da Verdadeira Inspiração. 1. ed. São Paulo. Editora: Rocco Digital, 2014.
- CAVALCANTE, M. M. **Os Sentidos do Texto.** 1. ed. São Paulo. Editora: Contexto, 2012.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano:** artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2011.
- CESNIK, F. S. **Guia do Incentivo à Cultura.** 2. ed. São Paulo: Manole, 2007. p. 400.
- CHIU, C. K. L. **Culture and creavity:** a process model. Management and Organization. 2010.
- CITELLI, A. **Comunicação e Educação:** A linguagem em movimento. São Paulo: Senac, 2004.
- COSCARELLI, C. **Alfabetização e Letramento Digital.** In. COSCARELI, C. V; RIBEIRO (Orgs). Letramento Digital: Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo:** história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- DUARTE, J; BARROS, A. (Org). **Métodos e Técnicas de Pesquisas em Comunicação.** 2 ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- ELIAS, V. M. **Hipertexto, Leitura e Sentido.** Revista de Linguística Aplicada. 2005.

FANDOM. **Season 1 - Grey's Anatomy**. Disponível em: <[http://greysanatomy.wikia.com/wiki/Season_1_\(Grey%27s_Anatomy\)](http://greysanatomy.wikia.com/wiki/Season_1_(Grey%27s_Anatomy))>. Acesso em: 20 nov. 2017.

FANTIN, M; RIVOLTELLA, P. C. **Cultura Digital e Formação e Professores: usos da mídia, práticas culturais e desafios educativos**. Campinas. Editora: Papirus, 2012.

_____; _____. **Cultura Digital e Escola: Formação de Professores**. Campinas. Editora: Papirus, 2013.

FERRARI, P. **Hipertexto Hiperídia** – As Novas Mídias da Comunicação Digital. 1. ed. São Paulo. Editora: Contexto, 2007.

FERREIRA, R.S. **Discursos e Suportes Literários Informatizados atribuem ao Autor e Leitor novos papéis?** Revista Itatesi, Juiz de Fora, 2012.

FICÇÃO EM TÓPICOS. **Conflito**. Disponível em: <<http://ficcao.emtopicos.com/estrutura/conflito/>>. Acesso em: 26 nov. 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREITAS, M. T. A. **Cibercultura e Formação de Professores**. 1 ed. São Paulo: Autêntica, 2009. p. 120.

GAZOLA, R. T. **Criatividade na Escola, vamos desenvolver?** Disponível em: <<http://jottaclub.com/2015/07/criatividade-na-escola-vamos-desenvolver/>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, M. S. **Aperte o Play! Você no controle: Uma análise da Netflix**. 2016. 91f. Monografia (Comunicação). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 2016.

GOMES, S.; TEIXEIRA, A. **Letramentos Contemporâneos na cibercultura: o caso da Fanfiction**. ANAIS DO CONGRESSO NACIONAL UNIVERSIDADE, EAD e Software livre. Minas Gerais, 2016.

GOSCIOLA, V; VERSUTI, Andrea. **Narrativa Transmídia e sua Potencialidade na Educação Aberta**. In: Okada, A. ed. 2012 Open Educational Resources and Networks: Co-Learning and Professional Development London: Scholio Educational Research e Publishing.

GREY'S ANATOMY BRASIL. Disponível em: <<http://www.greysanatomy.com.br/>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

IDEB. Índice de Desenvolvimento da Educação Básica. Disponível em: <<http://ideb.inep.gov.br/>>. Acesso: 04 nov. 2017.

JAMISON, A. **Por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro. Editora: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. Disponível em: <<http://www.thaisabueno.com.br/wp-content/uploads/2015/11/reenha-publicada-jenkins.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

_____. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006, 308 p.

JOST, F. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre. Editora: Sulina, 2012.

JUNIOR, J. F. **Fundamentos estéticos da educação**. Campinas. Editora: Papyrus, 2016.

KENSKI, V M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. 1. ed. Campinas: Papyrus, 2003. p.157.

KNELLER, G. F. **Arte e Ciência da Criatividade**. São Paulo. Editora: IBRASA, 1973.

LANDOW, G. P. **Hiper/Text/Theory**. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994.

_____. **Hipertexto. La Convergencia de la Teoria Critica Contemporánea y la Tecnología**. 1. ed. Barcelona: Paidós, 1995.

LANGER, J. A. **Envisioning Literature**. Literacy Understanding and Literature Instrucion. New York: Teachers College Press, 1995.

LEÃO, L. **O Labirinto da Hipermissão**. São Paulo. Editora: Iluminuras, 2005.

LEFRANÇOIS, G. R. **Teorias da Aprendizagem**. São Paulo: CENGAGE Learning, 2008.

LEMOES, A. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo**. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais. 1997.

_____. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. 1. ed. Editora 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática**. Goiânia: Alternativa, 2004.

LONG, G. A. **Transmedia Storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company**, Dissertação – Mestrado em Ciência dos Estudos Comparados de Mídia, Massachusetts, 2009.

LOPES, M. I. V. (org.). **Estratégias de Transmídiação na Ficção Televisiva Brasileira**. Coleção Teledramaturgia. Vol.3. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LÚCIO, A. L. **Desenvolvimento, educação e direitos humanos**. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0871-91872013000200011>. Acesso em: 04 nov. 2017.

MACHADO, A. **Pode-se falar em gêneros na televisão**. Revista Famecos, 1999.

MANSUR, F. M. **Propriedade Intelectual, internet e o marco civil**. 1 ed. São Paulo. Editora: EDIPRO, 2015.

MARTINEZ, A. M. **Criatividade, personalidade e educação**. Campinas. Editora: Papyrus, 1997.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Editora: Vozes, 2017.

MASSAROLO, J. C; MESQUITA, D. **Narrativa Transmídia e a Educação: Panorama e Perspectivas**. Ensino Superior Unicamp, 2013.

MATTAR, J. **Web 2.0 e redes sociais na educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MAUTNER, A. V. **Ninguém Nasce Sabendo: Crônicas Sobre a Educação no Século XXI**. 1. ed. São Paulo. Editora: SUMMUS, 2013.

MEIMARIDIS, M. **Dissecando fórmulas narrativas: drama profissional e melodrama nas séries médicas**. Disponível em: <http://revistas.unisinus.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2016.182.05/5494> Acesso em: 26 nov. 2017.

MINAYO. M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MIRANDA, S. **Professor, não deixe a peteca cair**. Rio de Janeiro. Editora: Papyrus, 2009.

MORAES, R. **Uma tempestade de Luz**. A compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. *Ciência e Educação*, v.9, n. 2, p. 191-211, 2003.

MORAES, R; GALIAZZI. M C. **Análise textual discursiva: Processo reconstrutivo de múltiplas faces**. *Ciência e Educação*, v. 12, n. 1, p. 117-128, 2006.

MONTEIRO, S. **Aspectos filosóficos do virtual e obras simbólicas do ciberespaço. Ciência da Informação**, América do Norte, 2005. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/view/33/34>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

_____. **Teoria Semiótica do Texto**. 5. ed. São Paulo. Editora: Ática, 2011

MURRAY, F. **Vocabulário do mundo das séries**. Disponível em: <<http://culturaneerdegeek.com.br/vocabulario-do-mundo-das-series/>>. Acesso em: 26 nov. 2017.

MUSSOI, C, MODELSKI, D. **O Espaço da internet no processo de ensaio e aprendizagem**: alternativas pedagógicas. In. GIRAFFA, L. M. M (Org) (Re)Invenção Pedagógica?: Reflexões acerca do uso das tecnologias digitais na educação. Porto Alegre. Editora: EDIPUCRS, 2012

NAPOLITANO, M. **Como usar o Cinema na Sala de Aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2011. p. 249.

NYAH! Fanfiction. **Categorias**. Disponível em: <<https://fanfiction.com.br/categoria/>>. 20 nov. 2017.

OLIVEIRA, A. F. **Políticas públicas educacionais: conceito e contextualização**. Fronteira da educação: desigualdades, tecnológicas e políticas. Editora PUC/ Goiás, 2015.

PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese – (Doutorado em Comunicação Social). Pontífica Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2008.

PONTES, E. L; SANTOS, C. M. **O comportamento dos Fandoms a partir do ato de Shippar**: Um estudo de caso em Once Upon a Time. In: XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo: Intercom, 2016.

PORTO, K. S; SANTANA, L. S. **Aulas de Streaming**: recurso e estratégia didática no ensino à distância de matemática. Revista: EaD & Tecnologias Digitais na Educação, Dourados - MS, n° 5, v. 4, p. 33-40, 2016. ISSN 2318-4051.

PRETTO, Nelson de Luca. **Além das Redes de Colaboração**: Internet, Diversidade Cultural e Tecnologias do Poder. Salvador: EDUFBA, 2008.

PRIMO, A. **Interação Mútua e Reativa**: Uma Proposta de Estudo. In: CONGRESSO DA INTERCOM. Recife. Editora: Intercom, 2011.

RÊGO, B. I. **O Homem na Língua** (recurso eletrônico). O dialeto como índice de subjetividade e identidade cultural. Artigo disponível em: Desenredo: Revista do Programa de Pós-graduação em Letras. Passo Fundo. Ed. Universidade de Passo Fundo, 2017 Acesso em: 04 nov. 2017.

RÖSING, T. M. K. **Roteiro de Práticas Leitoras para a Escola IV** – Biografia: uma história da vida real. Passo Fundo. Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015.

RUDIGER, F. **As Teorias da Cibercultura**: Perspectivas, Questões e Autores. 2. ed. Porto Alegre: Editora: Sulina, 2011.

SACCOMORI, C. **Qualquer coisa a qualquer hora em qualquer lugar**: as novas experiências de consumo de seriados via Netflix, 2015. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/23903/13106>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

SANTAELLA, L. **A ecologia pluralista da comunicação: a conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na Cultura e na Educação.** 1. ed. Editora: PAULUS Editora, 2013.

_____. **Da Cultura das Mídias à Cibercultura: O Advento do Pós-Humano.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 22, p. 23-32. 2003.

SANTOS, J. R. V; DALTO, J. O. **Sobre análise de conteúdo, análise textual discursiva e análise narrativa: investigando produções escritas em Matemática.** V Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática. Petrópolis, 2012.

SCHIFF, M. **L'Intelligence Gaspilée.** Inégalité Sociale, Injustice Scolaire. Paris. Editions du Sevil, 1982

SCHMITZ, E. X. S. **Sala de aula invertida.** Disponível em: EDUCASE <https://nte.ufsm.br/images/PDF_Capacitacao/2016/RECURSO_EDUCACIONAL/Ebook_FC.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2017.

SIGNORINI, I. **Letramentos multi-hipermidiáticos e formação de professores de língua.** 4 ed. Belo Horizonte. Editora: UFMG, 2016

SILVA, M. **Sala de Aula Interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SIQUEIRA, M. A. P. **A Desconstrução da Fanfiction: resistência e mediação na Cultura de Massa.** Dissertação, 2008.

SNYDER, I. **Ame-os ou Deixe-os: navegando no panorama de letramento em tempos digitais.** In: ARAUJO, Julio César; DIEB, Messias. **Letramentos na Web.** Fortaleza: Edições UFC, 2009.

SOUZA, M. D. **Jornalismo e cultura da convergência.** Narrativa Transmídia. Cobertura do cablegatenos site El País e Guardian 2010. Dissertação de Mestrado, UFSM – Santa Maria, 2010

TEIXEIRA, A. C. **Internet e Democratização do Conhecimento,** 2008

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação.** 18 ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 136.

USP. Revista da Faculdade de Educação e Pesquisa da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<http://www.scielo.br/ep/>>. Acesso: 04 nov. 2017.

VALENTE, J. A. **Análise dos diferentes tipos de softwares usados na educação. O computador na sociedade do conhecimento** ed. 1999. Disponível em: <<http://www.niedi.unicamp.br/oea/pub/livro1/>>. Acesso em: 04 nov. 2017

VALENTE, J. A. **O Computador na Sociedade do Conhecimento.** São Paulo. Editora:

Nied, 1999.

VALLE, L. **Alunos usam redes sociais para criarem livro didático de geografia.**

Disponível em: <<http://neteducacao.com.br/noticias/home/alunos-usam-redes-sociais-para-criar-seu-proprio-livro-didatico-de-geografia>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

VARELLA, D; NICOLELIS, M. **Prazer em Conhecer: A Aventura da Ciência e da Educação.** Editora: Papyrus, 2014.

VARGAS, M. L. B. 1. ed. Editora: Editora UPF, 2005.

VASCONCELOS, M. L. **Educação Básica.** São Paulo: Editora: Contexto, 2012.

VEIGA, I. P. A. **A Aventura de Formar Professores.** 2. ed. Campinas: Editora: Papyrus, 2010.

WASHINGTON, R. **Uma história sobre tecnologias digitais no ensino de línguas.** 2009. Universidade de Brasília

WORD CLOUDS Generation. Disponível em: < <https://www.wordclouds.com/> >. Acesso em 20 nov. 2017.

XAVIER, A. C. **O Hipertexto na Sociedade da Informação: A Constituição do Modo de Enunciação Digital.** Unicamp, Campinas, 2002.

ZANCHETTA, J. J. **Como usar a Internet na sala de aula.** São Paulo. Editora: Contexto, 2012

APÊNDICES

Com o intuito de auxiliar na percepção da presente tese, os apêndices foram organizados em pastas virtuais do *google drive*, disponível no link <<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1MFbWcV06Wou9j8yFJ9kNThvNAJmEgbdI>>. A seguir há a estrutura das pastas de Apêndices e de seus conteúdos para melhor visualização:



APÊNDICES



APÊNDICE 1

Contém uma tabela do excel com o detalhamento dos Trabalhos Correlatos.



APÊNDICE 2

Contém os questionários dos participantes.



APÊNDICE 3

Contém um documento Power Point utilizado na explicação teórica do *fanfiction*.

Contém ainda um manual de linguagem de *fanfiction*.



APÊNDICE 4

Contém as *fanfics* criadas pelos participantes da oficina.

ANEXOS

Com o intuito de auxiliar na percepção da presente tese, os apêndices foram organizados em pastas virtuais do *google drive*, disponível no link <<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1MFbWcV06Wou9j8yFJ9kNThvNAJmEgbdI>>. A seguir há a estrutura das pastas de Anexos e de seus conteúdos para melhor visualização:



ANEXOS



Contém documentos utilizados para a formalização da oficina e pesquisa, o TCLE e os Termos de Anuência.

ANEXO 1