



# XII Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"



20 a 22 de Setembro de 2018 São Cristóvão/SE/Brasil

ISSN: 1982-3657 | PREFIXO DOI 10.29380

Recebido em: **12/08/2018**

Aprovado em: **12/08/2018**

Editor Respo.: **Veleida Anahi - Bernard Charlort**

Método de Avaliação: **Double Blind Review**

Doi: <http://dx.doi.org/10.29380/2018.12.15.02>

USOS E APROPRIAÇÕES DE FANFICTION PARA ENSINAR E APRENDER LÍNGUA ESPANHOLA  
POR MEIO DO SERIADO □ OS 13 PORQUÊS □

EIXO: 15. ESTUDOS DA LINGUAGEM

ANDRE LUIZ ALVES, ISABELLA SILVA DOS SANTOS, CYNARA MARIA DA SILVA SANTOS

## RESUMO

As mudanças na sociedade e a sua crescente modernização bem como a forma como os indivíduos se relacionam e trocam experiências se transformou com o passar do tempo. Com o advento e o enraizamento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC, a educação e o modo de ensinar e de aprender também sofreram alterações. O presente artigo visa discorrer sobre uma pesquisa de Mestrado (em andamento) que se utiliza dos artefatos tecnológicos e suas implicações na educação e nos processos de ensino e de aprendizagem de língua estrangeira. Com isso, a produção de *fanfictions* por parte dos sujeitos desta investigação inspira-se na série “Os 13 Porquês”. A metodologia utilizada é a pesquisa qualitativa por meio da estratégia da pesquisa ativa e pesquisa-ação. Propõe-se assim, relatar seus passos e seus referenciais teóricos de maneira a contribuir com a difusão das pesquisas na área de educação e ensino de língua espanhola.

**Palavras-chave:** Educação. Ensino e Aprendizagem. Língua Espanhola. Cultura Digital.

## ABSTRACT

The changes in society and its increasing modernization as well as the way individuals relate and exchange experiences has transformed over time. With the advent and rooting of Digital Technologies of Information and Communication - TDIC, education and the way of teaching and learning have also undergone changes. This article aims to discuss a master's research (in progress) that uses the technological artifacts and their implications in education and in the processes of teaching and learning foreign language. With this, the production of fanfictions by the subjects of this investigation is inspired in the series "The 13 Porquês". The methodology used is the qualitative research through the strategy of active research and research-action. It is therefore proposed to report its steps and theoretical references in order to contribute to the dissemination of research in the area of Spanish-language education and teaching.

**Keywords:** Education. Teaching and learning. Spanish language. Digital Culture.

## 1 INTRODUÇÃO: APERTE O PLAY

Atualmente vivemos inseridos em um mundo extremamente conectado. Segundo a Associação Brasileira de Internet – ABRANET, no Brasil há mais de 280 milhões de dispositivos móveis (*notebooks, tablets e smartphones*) conectados à internet[1]. Dentro deste vasto mundo encontramos usuários de diversas faixas etárias, diferentes gêneros e das mais diversas classes sociais. Neste contexto inserem-se também as escolas, e nestes espaços encontramos alunos que em sua maioria nasceram à mesma época do *boom* da internet no Brasil, anos 2000.

Vivemos a era digital, a Cultura midiática. Segundo Santaella (2003) esta cultura das mídias busca dar conta dos fenômenos ascendentes da nova dinâmica cultural, ou seja, o surgimento de processos culturais que se diferem daqueles das culturas de massas. Ainda segundo esta autora (2003), a cultura da mídia proporciona aos consumidores a possibilidade de decidir o que e como desejam consumir. A partir deste novo panorama o presente trabalho – recorte da pesquisa de Mestrado em andamento – tentará estabelecer um diálogo entre a Língua Estrangeira Espanhol e a Cibercultura.

Nos dias atuais, os professores têm à sua disposição as mais diversas plataformas que podem contribuir com sua atividade docente e sua metodologia de ensino. Estas plataformas otimizam o tempo do professor, viabilizam o contato com os alunos extraclasse e proporcionam a aprendizagem em ambientes *online* e não somente a sala de aula. Segundo Brighenti, Biavatti e Souza (2015), os métodos e metodologias de ensino são destinados a efetivar o processo de ensino, podendo ser de forma individual, em grupo, coletiva ou socializada-individualizante.

As plataformas digitais contribuem sobremaneira com a expansão e a efetivação das mais diversas metodologias. A sala de aula se reconfigura, uma vez que os alunos têm acesso ao conhecimento e o debatem de forma ampla e aberta, seja presencialmente seja em ambiências *online*, em qualquer lugar de forma ubíqua e às vezes em tempo real. Santaella (2013) afirma que com os dispositivos móveis, a mobilidade se torna informacional e física sendo possível estar conectado e em movimento.

E ratifica:

Acessar e enviar informações, transitar entre elas, conectar-se com as pessoas, coordenar ações grupais e sociais em tempo real tornou-se corriqueiro. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissolúvel com o espaço físico. Uma vez que as sobreposições, cruzamentos, intersecções entre eles são inextricáveis, chamo de espaço de hiper mobilidade esse espaço intersticial, espaço híbrido e misturado. (cf. SANTAELLA, 2007, p. 183-187).

Assim, é perceptível que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC têm grande relevância na sociedade e, por consequência, no cenário educacional. Os documentos oficiais nacionais, a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1998) afirmam que: "É necessário, também, melhorar as condições físicas das escolas, equipando-as com recursos didáticos e ampliando as possibilidades do uso das tecnologias da comunicação e informação". (PCN, 1998. p.38-39).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (2000) e nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio (2006), é possível perceber a presença do tema. As Orientações Curriculares para o Ensino Médio – OCEM (2006) afirmam que um dos objetivos do ensino de línguas estrangeiras é introduzir teorias sobre linguagem e as tecnologias contemporâneas - letramentos, multiletramentos, multimodalidades, hipertexto. (OCEM, 2006. p. 87).

Isso posto surgem inquietações e angústias que advém da prática docente no Ensino Médio em uma escola pública com alunos que vivenciam desde muito cedo as tecnologias e a cultura digital. Estão sempre hiperconectados e em sinergia com as informações em rede. As inquietações que derivaram esta pesquisa se baseiam em como os alunos leem e escrevem na cultura digital e de que forma esta cultura pode contribuir para que o ensino de língua estrangeira se alinhe com as orientações nacionais, sobretudo com a realidade dos alunos.

Neste contexto esta pesquisa visa destacar as necessidades da hipermodernidade e alinhar o ensino de línguas estrangeiras às TDIC, para tal, propõe o uso da *fanfiction* que são histórias originais e não autorizadas sobre personagens de uma série, situadas no universo da série (JAMISON, 2017. p.11) como estratégia de aprimoramento das habilidades de leitura e escrita. Assim o ato de ser espectador se transforma, deixando de ser um mero receptor para ser produtor, mas não apenas isso; trata-se de uma maneira de posicionar-se de forma crítica e reflexiva sobre o que se consome nas mídias.

A proposta deste estudo baseia-se no desenvolvimento de uma atividade de expansão de narrativa da série "13 reasons why" veiculada na plataforma *streaming Netflix*. As plataformas *streaming* disponibilizam conteúdo *online* sem que o usuário necessite baixá-lo. Isso se dá por meio de fluxos contínuos e reprodução simultânea. Estas narrativas estão em construção, juntamente com alunos do Ensino Médio de uma escola estadual na cidade de Riachuelo, 30 km a oeste da capital do estado de Sergipe, Aracaju.

As narrativas estão sendo desenvolvidas no gênero textual crônica. Estas expansões estão inseridas no universo das narrativas transmídias que orbitam ao redor dos conceitos de autoria, coparticipação, engajamento, mídias, escrita criativa e escrita crítica.

As discussões deste trabalho estão inseridas no universo da hipermodernidade (ROJO, 2015. p.116), descrevendo-a como a radicalização da modernidade e não sua superação, ratifica que as TDIC, tais como foram construídas, enfatizam os processos da hipermodernidade; a *web 2.0* traz consigo a possibilidade de que cada um de nós, além de consumir textos, possamos produzi-los e publicá-los

convertendo-nos em, no que a referida autora denomina de *lautor*. (ROJO, 2015. p.119).

Para embasar este estudo faz-se necessário entender o conceito de Cibercultura à luz de Pierre Lévy, que afirma: "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).

Deste modo, o ciberespaço não se trata somente de infraestrutura, mas todo o universo de informações que nela estão contidas, incluindo as pessoas. Assim com a universalização da Cibercultura, estamos diariamente experienciando relações de comunicação e produção de conhecimentos oferecidos pelo ciberespaço, que por sua vez define afinidades, interesses e processos de troca. Por conseguinte, o que se salienta são as novas formas de relação humana com o conhecimento que está inserido na Cibercultura.

Destarte nos deparamos com o problema da pesquisa: A *fanfiction* pode contribuir para aprimorar as habilidades de leitura e escrita em língua espanhola Este problema nos leva ao pressuposto ou a seguinte hipótese: A escrita da *fanfiction* contribui para o aperfeiçoamento das destrezas linguísticas de leitura e escrita uma vez que os alunos por meio da escrita de suas próprias narrativas estarão (re)criando e publicando suas produções auxiliando-os no aperfeiçoamento das habilidades de escrita e leitura.

Assim, tem-se como *objetivo geral* aperfeiçoar a expressão escrita e leitora em língua espanhola por intermédio de um gênero digital, a *fanfiction*, mediante uma série que foi derivada de um livro e que se insere nas narrativas transmidiáticas. Para alcançar o objetivo geral, os *objetivos específicos* que auxiliarão são:

- Ler o livro, em Língua Espanhola, que derivou a série para que os alunos obtenham o repertório para a escrita das *fanfiction*;
- Assistir a série e fomentar o debate objetivando a consolidação das ideias e das propostas de escrita;
- Apresentar o gênero textual no qual será escrita a *fanfic*;
- Escrever as narrativas;
- Traduzir de forma colaborativa as *fanfics*.

Para alcançar o objetivo geral e os específicos supracitados faz-se necessário um referencial metodológico e os seus procedimentos que serão descritos a seguir.

## **2 LADO A (FITA 1): GRAVAÇÕES METODOLÓGICAS**

A metodologia utilizada nesta pesquisa insere-se no contexto da pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais que segundo Chizzotti (2006), trata-se de uma pesquisa que está em contato com as pessoas e sua realidade, nas suas interações humanas e sociais.

Deste modo a pesquisa qualitativa busca interpretações a partir do significado que as pessoas atribuem ao que falam e fazem (CHIZZOTTI, 2006 p. 27-28). Fixada neste procedimento, utilizaremos a estratégia de pesquisa ativa, pois conforme se define visa auxiliar a promoção de mudanças por meio da autoconsciência dos envolvidos na pesquisa e do pesquisador.

Nesta investigação, o método utilizado a partir da pesquisa ativa será a pesquisa-ação, sendo do tipo pesquisa-ação educacional, pois conforme (Chizzotti, 2000, p. 86) trata-se de uma pesquisa onde o educador envolvido na resolução de problemas das instituições escolares; aqui entendemos que o processo efetivo ou não de ensino-aprendizagem é um problema a ser resolvido. Este método tem seus passos metodológicos hierarquizados, segundo (Chizzotti, 2006, p.87).

### 3 LADO B (FITA 1): FASES DA PESQUISA

A escolha da turma que prosseguiu as fases propostas na pesquisa se deu após a seleção de um grupo focal. Segundo Gondim (2003) *apud* Fern (2001) os grupos focais podem servir a diversos propósitos. Uma primeira propõe-se a confirmação de hipóteses e a avaliação da teoria. A outra converge para as aplicações práticas, quer dizer, o uso das descobertas em contextos particulares. Estas duas orientações podem estar associadas em três formas de grupos focais: exploratórios, clínicos e vivenciais.

Os grupos focais de tipo exploratórios enfatizam a produção de conteúdo; está voltado à produção de hipóteses, ao desenvolvimento de modelos e teorias, sua prática tem como objetivo originar novas ideias, a identificar as necessidades e expectativas e a descobrir outros usos para um resultado específico.

Os grupos focais de tipo clínico teoricamente se destinam à compreensão das crenças, sentimentos e comportamentos, já a prática ocupa-se em descobrir projeções, identificações, tendências e resistência à convicção.

Nos grupos focais de tipo vivenciais as sucessões internas são objetos de análise e estão vinculados a dois objetivos. O primeiro é confrontar as descobertas com resultados de entrevistas, neste caso a análise é dentro do grupo. O segundo objetivo orienta-se na prática centralizada na compreensão da linguagem do grupo, de acordo com suas formas de comunicação, preferências em comum e no resultado das estratégias nas pessoas.

Após esclarecer tais conceitos, para compor o grupo focal, foi observado entre as 14 turmas em que a pesquisadora ministra aulas de espanhol, que turmas demonstraram mais engajamento nas atividades propostas nas fases da pesquisa, a serem descritas mais adiante. Entendemos assim que se trata de um grupo vivencial com o objetivo de compreender a linguagem e suas preferências.

A partir desta breve análise, uma das turmas demonstrou mais engajamento e se dispuseram de forma espontânea a trabalharem com a leitura do livro em Língua Espanhola, disponível na internet e repassado aos alunos por *e-mail* e *a posteriori* a escrita das *fanfictions*. No entanto no decorrer das atividades e por não se tratar de uma atividade obrigatória e avaliativa, apenas duas alunas se dispuseram a continuar fazendo parte da pesquisa.

A primeira fase da pesquisa se deu assistindo à série “*13 reasons why*”, traduzida para o português por “Os 13 porquês” a fim de familiarizarmos com a inspiração para as *fanfictions*. A série foi escolhida por ser derivada de um livro, coadunando com a ideia de cultura da convergência e por, principalmente, estar sendo debatida pelos alunos na escola, tanto pelo sucesso na plataforma *streaming*, como pelo sucesso de vendas do livro.

Percebemos assim, que a série está inserida na cultura da convergência onde as velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (JENKIS, 2009, p. 29). Deste modo, trata-se de uma narrativa transmidiática, aqui entendida como sendo uma história que se desenvolve em múltiplas plataformas. A narrativa em questão surgiu em um livro que convergiu para uma série. Esta fase deu subsídio à pesquisadora para obter repertório para iniciar a proposta da produção da *fanfiction*.

A segunda fase se deu com a inserção do tema *bullying*, mediante leitura de um paradidático em língua espanhola que debatia o tema por meio de dois personagens que desenvolviam sérios problemas de saúde físicos e mentais, por cederem às pressões dos colegas de escola. Neste paradidático foram debatidos ademais da violência verbal e física, transtornos alimentares

desencadeados pelos atos de *bullying*.

Na terceira fase, já familiarizados com os temas a serem vistos na série e suas consequências, os alunos começaram a ler o livro que derivou a série, em língua espanhola. Após uma busca na internet, foi possível encontrar os áudios de cada capítulo disponíveis no *youtube*; otimizando assim a leitura em língua espanhola e despertando o desejo e a curiosidade dos alunos.

Ainda na terceira fase os alunos debateram os capítulos do livro, demonstrando seus pontos de vista e posicionando-se criticamente aos temas abordados no livro. Alguns alunos, nesta fase, optaram por além de ler o livro assistir a série. Assim, os debates em sala de aula foram muito profícuos e geraram várias reflexões sobre os temas discutidos, com a leitura, o tema *cyberbullying* foi amplamente debatido.

Os alunos demonstravam preocupação com a possibilidade de disseminar notícias falsas e até imagens manipuladas via mensagens de celular para um número inimaginável de pessoas, situação vista na leitura do livro e segundo alguns, bastante comum nas escolas e entre os adolescentes.

A quarta fase será a de escrita das *fanfictions*; primeiramente os alunos escreverão em língua portuguesa e estes textos passarão por revisão e voltarão aos alunos para que possam fazer as devidas correções. Após os ajustes os alunos farão uso de tradutores *online* indicados pela pesquisadora, tais como: *wordreference*, *linguee* etc. para que possam iniciar o processo de tradução e reescrita da *fanfiction* em língua espanhola.

Antes de iniciar a escrita propriamente dita, esclarecemos aos alunos os conceitos de gênero textual e tipo textual. Marchuschi (2008, p.154) conceitua tipo textual como uma espécie de construção teórica definida pela natureza linguística de sua composição. Os tipos textuais são, portanto, narração, argumentação, exposição, descrição e injunção.

De acordo com Marchuschi (2008) os gêneros textuais são textos materializados em situações comunicativas recorrentes. São, por conseguinte, os textos que nos deparamos no nosso dia-a-dia. As mensagens que enviamos aos nossos contatos via *WhatsApp* são gêneros textuais, assim como afirma Marchuschi (2008, p.155), lista de compras, cardápio de restaurante, aulas virtuais também o são.

O objetivo de esclarecer estes conceitos é que proporemos a escrita da *fanfiction* no gênero crônica, este está inserido no tipo textual narração e por isso são consequentemente narrativas cotidianas e por assim ser, entendemos que a escrita será mais fluida e menos erudita para os alunos, pois por se tratar de uma narrativa elencaremos personagens, delimitaremos um espaço e um tempo e apresentaremos um conflito.

A quinta fase será a de publicar as *fanfictions* em comunidades de fãs da série que escrevem em língua espanhola. Nesta fase apenas os alunos que desejarem publicar suas narrativas o farão e a pesquisadora não os obrigará, mas os encorajará a publicá-las, visto que eles poderão contribuir com estas comunidades de fãs e principalmente compartilhar suas produções na internet.

Por meio deste percurso buscaremos entender e (re)construir sentidos relativos aos temas abordados, bem como tentar aclarar como e de que forma a Cibercultura e, sobretudo, a extensão de narrativas transmídias podem contribuir para a conscientização dos estudantes envolvidos na pesquisa; do papel da mídia e de que forma a reflexão do que é consumido pode mudar e transformar suas realidades e as realidades das comunidades onde estão inseridos, assim como de todos àqueles que estejam conectados à *web*.

#### 4 RESULTADOS ESPERADOS

Os resultados esperados da pesquisa são o desenvolvimento de multiletramentos, multimodalidades e hipertexto. E, também, contribuir para a escrita em língua espanhola, conscientizar os alunos envolvidos da importância de se posicionar de forma ativa e crítica com o que consomem por meio das mídias; elevar a autoestima dos estudantes envolvidos, uma vez que eles serão autores de suas próprias histórias criadas, tendo por base uma série e, deste modo, serão “ouvidos”; incentivar a publicação de *fanfiction* em língua espanhola, contribuindo para as comunidades de fãs que escrevem neste idioma, sobretudo, incentivar a aprendizagem de língua espanhola atendendo às necessidades da contemporaneidade.

---

[1] Dados da Pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas – FGV em 2017. Disponível em: .  
Acesso em: 10 abr. 2018.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Língua Estrangeira e Língua Espanhola, Brasília, 2006. Disponível em: Acesso em: 17 de jun. de 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais - Terceiro e Quarto ciclos do Ensino Fundamental: Introdução**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: Acesso em: 17 de jun. de 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais - Ensino Médio**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 2000. Disponível em: Acesso em: 17 de jun. de 2017.

BRIGHENTI, T., BIAVATTI, V.T., SOUZA, T. R. de. **Metodologias de ensino-aprendizagem: uma abordagem sob a percepção dos alunos**. Florianópolis: 2015. Revista GUAL.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Vozes, 2006.

GONDIM, S. M. G. **Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos**. Paidéia: Cadernos de Psicologia e Educação, Ribeirão Preto, v. 12, n. 24, p. 149-161, 2003.

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

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARCHUSCHI, Luiz Antônio. **Produção Textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

ROJO, Roxane H. R. **Hipermodernidade, multiletramento e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2004.

[1] Dados da Pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas – FGV em 2017. Disponível em: . Acesso em: 10 abr. 2018.