



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL - UEMS
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LETRAS

ANELISE SCHROEDER DOS SANTOS

**FANFICTIONS: POSSIBILIDADES, ALCANCE E LIMITES DO SEU USO NA
ESCOLA.**

CAMPO GRANDE/MS

2015

ANELISE SCHROEDER DOS SANTOS

Fanfictions: possibilidades, alcance e limites do seu uso na escola.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguagem: Língua e Literatura.
Linha de pesquisa: Ensino de Linguagens.

Orientador: Professor Dr. Lucilo Antonio Rodrigues

CAMPO GRANDE/MS

2015

S233f Santos, Anelise Schroeder dos

Fanfiction: possibilidades, alcance e limites do seu uso na escola/ Anelise Schroeder dos Santos. Campo Grande, MS: UEMS, 2015.

106 p.; 30 cm.

Monografia (Mestrado) – Letras – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2015.

Orientador: Prof. Dr. Lucilo Antonio Rodrigues.

1. Fanfiction 2. Letramento digital
3. Linguagem e Tecnologia. I. Título.

CDD 23. ed. 808

ANELISE SCHROEDER DOS SANTOS

Fanfictions: possibilidades, alcance e limites do seu uso na escola.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguagem: Língua e Literatura.
Linha de pesquisa: Ensino de Linguagens.

COMISSÃO EXAMINADORA

Professor Doutor Lucilo Antonio Rodrigues
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Professor Doutor Danglei de Castro Pereira
Universidade de Brasília/UNB

Professora Doutora Maria Leda Pinto
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Campo Grande/MS, 14 de agosto de 2015.

“Não podemos adiar o preparo dessa juventude para a Ciência e a Tecnologia. (...) Preparar as pessoas para conviverem com a crescente e onipresente tecnologia está se revelando um desafio equivalente ao de criar essa tecnologia. Em todo o mundo, cresce a consciência de que se toda a população não tiver alguma formação científica a própria democracia pode ficar ameaçada” (CHAVES, 2009, p. 58-59; 67).

AGRADECIMENTOS

Do processo seletivo, passando pela aprovação até a conclusão do Mestrado foi um longo caminho percorrido.

Agradeço à vida que me deu a oportunidade de estar concluindo esta etapa em minha bagagem profissional.

Aos professores dedicados aos quais sem nominar terão meu eterno agradecimento.

Ao meu orientador, Professor Doutor Lucilo Antonio Rodrigues, pela oportunidade e apoio na elaboração deste trabalho.

Com todo amor agradeço à minha filha Virgínia pelo estímulo, mesmo quando o cansaço parecia me abater, pela confiança e o carinho constante. Assim como aos meus verdadeiros amigos que estiveram ao meu lado me encorajando.

Aos professores (...) por aceitarem compor a minha banca de qualificação e defesa, pelas sugestões e análises significativas às quais tentarei atender na versão definitiva do texto.

Agradeço ao professor Olívio Mangolim por verter para as regras da ABNT a versão final desta dissertação.

Agradeço à Escola Máxima por disponibilizar o material produzido pelos seus estudantes, pela atenção dispensada pelos professores coordenadores do projeto *fanfics*.

SANTOS, Anelise Schroeder dos. **Fanfictions: possibilidades, alcance e limites do seu uso na escola.** 2015. 106 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2015.

RESUMO

Com a propagação de novas tecnologias, a internet revolucionou os suportes de textos, e as figuras de leitores e escritores. Passamos a viver em um mundo complexo com novos estilos de leitura e de construção da escrita dessa perspectiva. Este estudo tem como objetivo examinar algumas práticas de leitura e escrita de jovens, tendo a internet e, mais especificamente, as produções de *fanfictions*, como objeto privilegiado de análise. Posto isso, esta investigação centra-se no estilo de escrita criativa denominada *fanfiction* (ficção criada por fãs) vivenciada por indivíduos que escrevem sobre seus personagens preferidos em aventura própria. Trata-se de um fenômeno de criação literária, reunindo cada vez mais leitores e escritores, e ganhando cada vez mais importância dentro do cenário literário. O primeiro capítulo apresenta a definição de *fanfics*, os diferentes tipos e como funcionam os sites especializados em *fanfics*. Diante dessa realidade esta pesquisa busca investigar tal fenômeno e aponta para resultados que venham contribuir para prática no contexto escolar e levantar indagações para futuras pesquisas. A pesquisa empírica se vale de documentos produzidos por estudantes de uma escola particular de Campo Grande/MS, Escola Máxima. Buscamos entender as motivações para se escrever *fanfictions* e sua utilização como estratégia educacional no processo educativo. O corpus documental da pesquisa é baseado na literatura especializada produzida a partir do final da última década do século XX até o momento. São várias teses de mestrado, doutorado e pós-doutorado, artigos e livros, que foram lidos, analisados, interpretados e ressignificados. Ressalta-se que expressar-se por meio de *fanfiction* pode ser uma maneira de melhorar as técnicas de escrita e estimular o interesse pela leitura. Assim como a interação entre os escritores e seus beta-readers – os revisores de textos – pode ser uma forma de aprimorar seus textos. Um dos objetivos desta pesquisa é justamente apontar as *fanfics* como uma possível estratégia educacional para este novo tempo. Mas é preciso que se tenha muita cautela diante do deslumbramento que a cultura digital provoca, por isso fomos buscar algumas vozes referenciais para um entendimento mais adequado quanto às mídias digitais e a convergência tecnológica e que nos apontassem luzes para a ação pedagógica contemporânea.

Palavras-chave: *Fanfictions*. Letramento digital. Linguagem e tecnologia.

SANTOS, Anelise Schroeder dos. ***Fanfiction: possibilities, scope and limits of its use in school.*** 2015. 106 f. Dissertation (Master in Letters) - University of State of Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2015.

ABSTRACT

The internet has revolutionized the media texts, and pictures of readers and writers with the spread of new technologies. Nowadays, we are inserted in a complex culture with new styles of reading and writing construction. This study aims to examine several reading and writing practices of young people with the internet and, more specifically, the production of *fanfiction*, as a privileged object of analysis. Therewith, this research focuses on creative writing style called *fanfiction* (fiction created by fans) experienced by individuals who write about their favorite characters in own adventure. This is a phenomenon of creation literary, gathering more readers and writers, and gaining more importance within the literary scene. The first chapter tried to get the definition, types and how the sites specializing in *fanfics*. Given this reality, this research intends to investigate this phenomenon, and indicates the results that may contribute to practice in the school context and raise questions for future research. Empirical research relies on documents produced by students of a private school in Campo Grande/MS, Escola Máxima. We try to understand the motivations for writing *fanfiction* and its use as an educational strategy in the scholarly process. The documentary research corpus is based on the literature produced until now. There are several masters' theses, doctoral and post-doctoral, articles and books that have been read, analyzed and interpreted. It is noteworthy that express themselves through *fanfiction* can be a way to improve writing techniques and stimulate interest in readings. As well as the interaction between writers and their beta-readers - reviewer's texts - can be a way to improve their texts; one goal of this research is precisely to point *fanfics* as a great educational strategy for this new time. It is necessary to have caution front of the fascination caused by digital culture. Finally, we went to seek some references voices for a better understanding of digital media and technological convergence and lights that point to contemporary pedagogical action.

Keywords: *Fanfictions*. Digital literacy. Language and technology.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Print da página da web: www.Fanfiction.net	32
Tabela 2: Quantidade de turmas da Escola Máxima/2014.	41
Tabela 3: Mapa do Site de <i>Fanfics</i> da Escola Máxima.....	45

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: SPOCKNALIA – All 5 Issues of a Vinta.....	18
Figura 2: Print da página da web: http://www.fanfiction.net/	28
Figura 3: Print da página do site Nyah Fanfictions	31
Figura 4: ilustração página inicial Fanfics Maximum	43
Figura 5: ilustração página inicial Fanfics Maximum	44
Figura 6 - Edifícios inteligentes, Telefones inteligentes, carros inteligentes.	50
Figura 7 - Tenho notebook, tenho mp3... ..	51
Figura 8: ilustração de <i>fanfics</i> dos estudantes da Escola Máxima.....	105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. O QUE É <i>FANFICTION</i>	15
1.1. Definição e breve histórico	15
1.2. Alguns Tipos de <i>Fanfiction</i>	20
1.3. Classificação Rating.....	26
1.4. Como funcionam os sites	28
2. A POSSIBILIDADE DE USO DA <i>FANFICTION</i> NA ESCOLA	33
2.1. As motivações para escrever <i>fanfictions</i>	33
2.2. A utilização da <i>fanfiction</i> como estratégia educacional.....	36
2.3. O Projeto <i>Fanfiction</i> da Escola Máxima.....	40
2.3.1. Apresentando a Escola Máxima.....	40
2.3.2. O projeto <i>Fanfic</i> Maximum.	43
2.3.3. A escola e a prática educativa que conduz os estudantes a desenvolverem capacidades de leitura e produção de textos orais e escritos.....	45
2.3.4. Os limites e os desafios apresentados com a utilização da <i>fanfiction</i>	47
3. CULTURA DIGITAL COMO AUXÍLIO AO PROCESSO EDUCACIONAL: PERSPECTIVAS DIVERGENTES.	50
3.1. Sociedade Tecnológica / Sociedade Desigual.....	54
3.2. O papel do profissional da educação: promover a mudança social.	59
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS OU INICIAIS.....	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXO I – <i>FANFICS</i> DOS ESTUDANTES DA ESCOLA MÁXIMA.....	78
GLOSSÁRIO.....	106

INTRODUÇÃO

O uso da internet tornou-se cada vez mais abrangente em nosso país, principalmente entre jovens e adolescentes, deve-se pensar que eles também estejam procurando suas leituras por meio da internet e conseqüentemente diminuindo o tempo gasto com leituras de textos fora do computador, tablets, celulares ou em qualquer outra possibilidade de se navegar na web. Ao longo dos séculos podemos observar as diversas transformações que ocorreram na materialização da escrita no mundo e conseqüentemente nos modos de leitura também.

É possível observar as inúmeras publicações textuais existentes nos mais diversos gêneros na internet, desde artigos acadêmicos, teses, dissertações, enciclopédias, crônicas, notícias, diários e, até mesmo, livros publicados na íntegra. Neste ambiente encontramos também publicadas narrativas conhecidas como *fanfiction*, que são textos escritos por fãs de filmes, seriados e, também, obras literárias.

Neste trabalho analisamos o fenômeno da *fanfiction* que é bastante difundido na internet, porém pouco discutido no meio acadêmico. Este termo pode ser grafado *fan fictions* ou *fanfictions*, ou ainda *fanfics* ou simplesmente *fics*, é um tipo de ficção produzida por um fã. Todos estes vocábulos são conhecidos pelo *fandom* nacional¹. Existe uma cultura própria e bem articulada que se desenvolve ao redor dos textos que os fãs escrevem, e que circulam por um sistema de valoração.

Assim, a proposta deste estudo traz o sistema cultural à cena para uma reflexão sobre o ensino de literatura. Há outras possibilidades de se articular o novo e o tradicional, a criatividade e o cânone, que se desenvolvem sob o olhar crítico do jovem. Os fãs representam, a nosso ver, um exemplo do leitor conhecedor e autônomo que desejamos formar em nossas escolas. Desse modo, propomos aqui pensar possibilidades de trabalho com a literatura, dentro e fora da sala de aula, que levem em conta o aprendizado e o sistema trazido por esses jovens que, longe de nossos olhos, criam uma cultura com palavras, paixão e criatividade.

¹ Fandom é o diminutivo de Fan Kingdom, que traduzindo livremente vira Reino dos Fãs. O fandom é um grupo de pessoas unidas por um interesse em comum. Henry Jenkins, que é um grande estudioso da área de web disse que “fandom se refere às estruturas sociais e culturais praticadas pelos mais apaixonados consumidores de mídia de massa” (2009, p. 39-40), o que quer dizer que o fandom é provavelmente a parte que mais consome o produto (série/livro/filme/banda/etc) e, portanto, quem vai fazer mais críticas, vai consumir mais, vai gastar mais dinheiro, vai passar mais tempo discutindo e rediscutindo o conteúdo na internet e em outros meios. São sistemas multimodais de leitura que se estabelecem em torno de uma obra literária eleita como valor de culto e valor de exposição. Seu aspecto principal é a comunicação entre autor e leitor para desenvolvimento de produção textual com base nos debates estabelecidos. Então Fandom é todo material artístico considerado amador e não oficial produzido pelos fãs que se dividem em: *fanfics* (histórias fictícias), *fanarts* (desenhos artísticos) e *fanazines* (revistas em quadrinhos as *doujinshis*).

Diante disso, o trabalho pretende compreender a dinâmica das *Fanfictions* (ficções escritas por fãs) e suas possíveis contribuições ao espaço escolar, principalmente na produção de textos literários. Para isso fomos investigar um grupo de estudantes da Escola Máxima (escola particular) que criou um *PROJETO WEBSITE* onde estão incluídos os projetos: Universo Máximo, a Home Page: Riquezas do Mato Grosso do Sul e o projeto *Fanfic Maximum* com produções de *fanfictions*. Buscaremos na experiência a força da ação e as possibilidades de replicabilidade já que a educação busca por metodologias e estratégias inovadoras. Os sujeitos da pesquisa são jovens leitores que trocam experiências a partir do objeto cultural que mais lhes agrada e utilizando da internet se concretiza. E foi destas observações que me deparei com as *fanfictions*, que pareciam narrativas descritivas, onde a similaridade residia na inspiração que advém de histórias já apreciadas e conhecidas.

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica fomos buscar os trabalhos realizados anteriormente sobre o tema. De relevante importância citamos as pesquisas desenvolvidas por Vargas (2005 e 2011) que analisam as possibilidades emancipadoras diante do avanço do domínio da indústria cultural (poder midiático) e das consequências desse avanço sobre a formação dos indivíduos. Moraes (2006) analisa como a sociedade não consegue sobreviver sem as tecnologias que atualizam as informações em um tempo em que a urgência e a velocidade são implacáveis. Reis (2011) analisou a figura do leitor/autor de *fanfiction*, alguém que antes foi leitor de uma obra, e, depois passa a escrever a “continuação” ou “outras versões” dela em lugar do original.

O objeto desta pesquisa é buscar compreender essas práticas de leitura e escrita desenvolvidas hoje por jovens fora do contexto escolar e, mais que isso, defender a introdução das mesmas no ambiente escolar, intensificando assim as habilidades de leitura e escrita, desta forma reafirmando as teorias defendidas por Vargas (2005 e 2011), Moraes (2006), Luiz (2009), Silveira (2010), Reis (2011), Carvalho (2012), Koren (2012) e Almeida Reis (2013).

O trabalho está dividido em três capítulos. No primeiro tratamos de buscar o surgimento e precisar a definição de *fanfiction*. Apresentamos um breve histórico e alguns tipos de *fanfiction* como também a classificação *rating*. Concluímos o primeiro capítulo falando do funcionamento dos sites especializados em *fanfiction*.

No segundo capítulo abordamos a possibilidade de uso da *fanfiction* na escola. Há uma infinidade de motivações que conduzem à escrita de *fanfics* e elas podem se tornar uma excelente estratégia educacional como observado na experiência da Escola Máxima. Intentamos no entendimento de uma nova prática educativa que conduza o estudante à autonomia na leitura e escrita diferenciada, e, conseqüentemente, ao senso crítico.

No terceiro capítulo buscamos uma análise crítica à cultura digital. Uma reflexão aprofundada se faz necessária, pois em tudo que propomos ou assumimos poderá haver dois lados, vantagens e limites. Nossa análise partiu dos estudos de especialistas em educação e comunicação, mas investigamos, também, o entendimento de cientistas que buscam o melhor caminho para a formação científica de nossos jovens e da população em geral. Seguem estudos de Moraes (2006 e 2010), Orozco Gómez (2006), Comassetto & Souza (2006), Cavalheiro (2007), Kenski (2008), Zancan (2009), Gustavo Cardoso (2010), Martín-Barbero (2008 e 2010), Germano (2011) e Lemos (2014). O professor precisa aprender com os jovens e assumir novos comportamentos na busca do saber por meio de ações coletivas. Isto não será feito sem antes passar pelo crivo da crítica à cultura digital no sentido de reflexão.

Finalmente apontamos algumas considerações, que se deveriam chamar de iniciais, ao invés de finais. Estas considerações apontam para as mudanças, transformações que são necessárias para que o sistema educacional e os profissionais da educação se atualizem em função da melhoria na qualidade do ensino ofertado e acompanhem as transformações da sociedade tecnológica, fazendo uso racional das mídias e suas tecnologias. A educação como processo contínuo necessita estar em permanente processo de reflexão em busca da melhor forma possível de se educar.

1. O QUE É FANFICTION

1.1. Definição e breve histórico

Em literatura podemos dizer que alguns autores escreveram suas histórias com variadas versões da mesma história conferindo-lhes uma nova roupagem. Na literatura trágica grega e na clássica, os textos originais chamados de “*kanón*” (palavra grega que após o Renascimento passa a significar os “*clássicos*” ou “*obras primas*”) ou cânones² serviam como inspiração para criar outros textos semelhantes.

Seguindo a linha do historiador francês Roger Chartier: “Os autores não escrevem livros: não, eles escrevem textos que se tornam objetos escritos, manuscritos, gravados, impressos e, hoje, informatizados” (CHARTIER, 1998, p. 17).

Nas histórias criadas por fãs a partir de obras originais, como filmes, livros ou séries de livros, composições musicais, dentre outras produções culturais contemporâneas, os escritores lançam uma história que é inspirada e que envolve elementos da obra originária, mas acrescentam sua originalidade, elementos novos, personagens novos. Podem escrever sobre algum personagem da obra original ou criar diferentes enredos que envolvam os personagens principais, estender a história, elaborar um enredo com outra sequência ao final proposto na obra, ou ainda alterar momentos ou períodos anteriores ao início da narrativa da obra primeira. Com certeza é outra história.

A pesquisadora Vargas assim definiu:

A *fanfiction* é (...) uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de *fanfiction* dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos fortes com o original (...) (VARGAS, 2005, p. 21).

A prática da *fanfiction* nada mais é do que um modo bastante particular e eficiente, engendrado pelos fãs, de penetrar no universo ficcional apreciado por eles e torná-lo seu, apropriar-se daquilo que lhes é muito caro do ponto de vista afetivo e promover modificações da trama, ainda que num universo privado, ou mesmo “impedir” o encerramento das obras, continuando-as para muito além do ponto final decidido pelo autor (VARGAS, 2011, p. 17).

² Na literatura, é um conjunto de livros considerados como referência num determinado período, estilo ou cultura. Na linguagem da *fandom*, o termo “cânone” refere-se às fontes “oficiais” na qual as *fanfictions* se baseiam, ou seja, os universos ficcionais originais. Existem diversos debates entre fãs para delimitar o que é e o que não é cânone, devido ao fato de que o processo de criação na indústria cultural ocorre de forma fragmentada, pelas mãos de diversos criadores em diversas mídias e em circunstâncias distintas. Muitas vezes isto gera material com informações e características contraditórias. Enquanto alguns fãs adotam como canônico todo e qualquer produto lançado relacionado ao mesmo, outros radicalizam e só consideram como cânone as histórias apenas escritas pelo criador do conceito original. A acepção desta palavra segue uma definição própria do vocabulário dos fãs e difere do uso de cânone como “alta cultura” que é empregado pelos Estudos Culturais.

Podemos pensar nos textos escritos por fãs (daí o termo *fan - fiction*) como preenchendo supostas lacunas da história primeira, não no sentido de que a obra original precisasse de complemento, mas sendo ela considerada tão bem formulada que possibilita pensar outras histórias entrelaçando-se a trama principal. O universo criado se apresenta aos fãs como completo. Mas há algumas histórias em que o autor não descreveu um determinado personagem, um aspecto da história descoberto pelo leitor e não abordado pelo escritor. Estes aspectos podem ser trabalhados por outros escritores que enxergam a narrativa de forma dinâmica e temos uma nova história.

Percebe-se aqui que a prática da *fanfiction* segue o mesmo processo criativo que motivou o criador da história primeira, porém com um diferencial, pois na *fanfiction* não basta ser semelhante à história pré-existente. Na verdade os fãs criam histórias novas para que seus personagens ídolos não existam apenas na obra original. É uma história criada por fãs e para fãs. A *fanfiction* é uma criação pautada na “cultura participatória”³ cujo desejo de se expandir universos ficcionais se dá sem o intuito de lucro. Essa filosofia de criação aberta e desprezo pelo *copyright* encontrou terreno fértil para expansão no ciberespaço. A cultura participatória foge da concepção tradicional de emissor/receptor da cultura de massa da qual se origina, já que as pessoas que produzem *fanfiction* são as mesmas que os consomem.

A professora e pesquisadora Larissa Camacho Carvalho (2012) capturou em sua pesquisa depoimentos de escritores de *fanfics* através de uma entrevista realizada por ela diferenciando escritas originais daquelas outras criadas por fãs: “*Fanfics* são as histórias que escrevo com base em uma obra oficial e já publicada de algum autor profissional, seja ela escrita ou filmada. Como o nome define, ‘*fanfiction*’ é a ‘ficção do fã’ (...) (Jaqueline, entrevista recebida em 14/11/2011)” (p. 41). “A *fanfic*, independentemente de onde seja publicada, é baseada em alguma história já existente (Anabela, entrevista recebida em 26/10/2011)” (p. 41). “(...) *fanfics* são obras que mostram uma realidade alternativa de uma história já existente ao gosto do autor... (Lauro, entrevista recebida em 29/10/2011)” (IBID). “As *fanfics* são histórias que foram feitas na base de uma história que já existia (...) (Nicole, entrevista recebida em 29/10/2011)” (IBID).

³ A expressão “cultura participatória” (do inglês “participatory culture”) é utilizada para designar uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais, na intenção de criar novos produtos derivados. Por exemplo, um fã de Superman pode escrever um conto ou filmar um curta-metragem utilizando o herói como personagem principal. Embora seja uma infração de direitos autorais, os responsáveis pela indústria cultural costumam relevar essa “produção derivada” feita por fãs (que raramente buscam lucrar com esses produtos) para evitar o risco de despertar uma antipatia naqueles que são exatamente os consumidores de seus produtos culturais.

De acordo com uma grande maioria dos estudiosos das *fanfics* (termo abreviado) sua origem não tem uma data precisa. Os contextos históricos foram propiciando seu nascedouro. Segundo Félix (2008, p. 122), as *fanfics* mais antigas têm seu nascimento entre o século XVII e XVIII, inspiradas nas obras *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen e *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes. Esses fãs escreviam continuações para as obras, outros finais e até mesmo utilizavam desses personagens para outras histórias. Em meados de 1967 surgem as *fanfics* que se assemelham às atuais, inspiradas no seriado Star Trek. Com efeito, as *fanfictions* neste tempo eram inseridas nas *fanatic magazine*, ou *fanzines*, revistas artesanais que os fãs produziam para divulgar e interagir com outros fãs, sendo assim eram restritas às comunidades de fãs e seus eventos.

Estas revistas, antes da expansão da internet, muitas vezes, eram a única fonte de informação que os fãs acessavam a fim de discutir sobre os produtos da indústria cultural. Inicialmente relacionado ao conjunto de fãs, no inglês *fandom*, da ficção científica, as *fanzines* com as características atuais surgiram no começo do século XX, embora algumas publicações amadoras de fãs já existissem no século anterior. As *fanzines*, normalmente, eram distribuídas gratuitamente ou a preço de custo, e seus colaboradores não recebiam por textos e imagens (SILVEIRA, 2010, p. 89).

A palavra *fanzine* foi criada pelo campeão de xadrez e entusiasta da ficção científica Russ Chauvenet, em 1940, através das palavras *fanatic* (fanático) e *magazine* (revista) para definir este tipo de publicação não profissional (MAGNONI E MIRANDA, 2013, p. 108). Tudo era enviado ao mundo inteiro através de redes montadas através de trocas de cartas e, desde essa época, as revistas mantinham o foco na divulgação de informações e na criação de espaços para debates sobre ficção científica. O termo *fanzine* ganhou força e foi incorporado à língua portuguesa, sendo utilizado também em textos jornalísticos, que eram considerados livres de qualquer censura.

Outros temas, como: seriados, filmes, livros, histórias em quadrinhos, só foram abordados posteriormente. No Brasil, a palavra se popularizou no fim dos anos 60 (séc. XX), com publicações relacionadas ao movimento *punk*. Nos anos 80 (séc. XX) as *fanzines* abriram terreno para o aparecimento das *fanfictions*. As publicações sobre histórias em quadrinhos elevaram a criação das revistas amadoras. No entanto, com a popularização da internet, muitas *fanzines* tornaram-se revistas eletrônicas, o que reduziu gastos e ampliou seu público. Hoje, a influência de *fanzines* em *sites* e *blogs* está presente em textos e editais publicados.

Servindo como uma espécie de “marco histórico”, foi a *fanzine* norte-americana *Spockanalia*, dedicada à série de TV “Jornada nas Estrelas” que obteve grande repercussão e

seu título faz referência a um dos personagens mais populares do seriado, o alienígena *Spock* (VARGAS, 2005, p. 24; LUIZ, 2008b, p. 3-4).



Figura : SPOCKNALIA – All 5 Issues of a Vinta.

As *fanzines* perderam sua função quando a internet se expandiu, pois foram criados sites especializados para hospedar as produções de *fanfictions*. Ademais com a popularização da internet, muitos escritores deste tipo de literatura encontraram uma forma mais prática de atingir outros fãs e pessoas com os mesmos interesses. Com o avanço dos mecanismos de busca se tornou mais prático encontrar *sites* dedicados às *fanfics*. Segundo definição já citada anteriormente as *fanfictions* são textos que fãs criam inspirados em um enredo original, aumentando ou modificando o roteiro das histórias, acrescentando novos personagens e alterando as relações entre os já existentes, seus escritores-fãs são chamados de *ficwriters*, ou fanfiqueiros⁴. Para a especialista em linguística Vargas, “a produção da *fanfiction* começou justamente pela iniciativa de fãs que sentiam necessidade de estender o contato com o universo ficcional por eles apreciado para além do material disponível, como o capítulo semanal de um seriado televisivo” (VARGAS 2005, p. 21). Esta permuta propiciou o desenvolvimento da escrita, bem como a troca de textos, a colaboração entre os fãs, pois possibilitou o recebimento de *feedbacks* de seus leitores.

Acerca dos fãs e sua relação com o *cyber* cultura, o renomado autor Jenkins (2009, p. 188) afirma que os fãs sempre foram os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias, e a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural,

⁴ O neologismo “fanfiqueiro” é utilizado informalmente na internet para fazer referência aos escritores de *fanfics*. Em inglês é muito popular o termo “*ficwriter*” = escritor de *fic*. O termo fanfiqueiro “é menos específico, podendo se referir a quaisquer aspectos relacionados às *fanfics* e não apenas aos escritores” (LUIZ, 2009, p. 1).

de figurinos a *fanzines* e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno.

Um dos primeiros sites que hospedaram *fanfictions* no Brasil surgiu em 1997, o *Exodus Fanfictions*⁵. Em 1998 surgiu o *Fanfiction.net*, e com ele, milhares de novas *fic*s. O primeiro a se destacar como fenômeno *fic*s do *Fanfiction.net* foram algumas histórias sobre *Buffy* a caça vampiros. A partir de 2009 o *Fanfiction.net* se tornou o maior e mais popular *site* de *fanfiction* no mundo. Tem quase 1,3 milhões de usuários e hospeda em mais de 30 idiomas. O site está dividido em nove categorias principais e os usuários que completam o processo de registro gratuito podem enviar sua ficção, manter um perfil, ver outras notícias, entrar em contato através de e-mail ou mensagens privadas e manter uma lista de histórias e autores favoritos.

Ao se reportar às produções de *fanfictions*, Vargas (2005, p. 13) instigou-se com a declaração de uma *ficwriter* (escritora de *fanfics*, a autora Nike-chan⁶) que diz considerar “difícil pensar que existam tantos escritores, jovens e talentosos, por esse Brasil afora” referindo-se especificamente às obras produzidas no meio eletrônico. A partir desta declaração, Maria Lucia Bandeira Vargas começou a indagar-se a respeito das motivações que levam estes jovens à prática de leitura e produção textual no meio eletrônico, contrariando as pesquisas que apontam o desinteresse do jovem por ler e escrever.

No percurso da sua investigação, a autora vai se surpreendendo ao descobrir que a oportunidade de interação com textos bem sucedidos comercialmente, assim como o contato com produtos da indústria de entretenimento e o apreço dedicado a essas narrativas representa a motivação que leva à construção do fã. O “escritor” nasce desta condição de fã para a produção de *fanfictions*. Pois é dentro dessa cultura de participação, definida como “um novo estilo de consumo, que emerge devido à divulgação de novas tecnologias e pela convergência de mídias” que as produções acontecem.

No período da realização de sua pesquisa, Maria Lucia Bandeira Vargas constatou que, embora este fenômeno já existisse nos Estados Unidos, sua manifestação ainda era escassa no Brasil e que somente a partir da popularidade das histórias de Harry Potter, de J. K. Rowling, é que ocorre uma profusão de *websites*, a maioria dedicada a *fanfictions* desta obra. Isso ocorreu no ano de 2000, levando a crer que o interesse pela leitura e produção de novos

⁵ Disponível em: <<http://www.exodusfanfictions.net>>.

⁶ PRIMEIROS Capítulos. *Folha de São Paulo*. Caderno Folhateen. Seção Cartas. São Paulo, 13 dezembro 2004, p. 2, Suplemento.

textos ou histórias e, conseqüentemente, o compartilhamento das histórias *online* se confirmam.

Assim foi possível expandir a procura por outros websites que fossem depositários de *fanfictions*, observando a quantidade e a qualidade das produções, e novamente a constatação da existência de uma grande atividade de criação textual gerada por jovens na sua maioria no suporte virtual.

Apesar de já existir esta prática antes da internet, foi através dela que as *fanfictions* começaram a acrescentar um número maior de fãs participantes dessa comunidade virtual, e as diferenças geográficas e linguísticas foram atenuadas. Dentre as novas tecnologias, Jenkins refere-se à internet como uma facilitadora da divulgação dos produtos alternativos que atinge um público maior e cria possibilidades de construção de laços sociais. Afirma ainda que, “pessoas que jamais se encontrariam cara-a-cara e, portanto, teriam poucas conexões no mundo real umas com as outras, podem recorrer à estrutura compartilhada da cultura popular, com o fim de facilitar a comunicação”⁷. Na interpretação de Alves (2014, p. 38) a internet tem sido um importante meio de comunicação e socialização de diferentes comunidades que em qualquer parte do mundo podem conectar-se, interagir-se das mais variadas formas. E segue:

Queremos então, destacar uma dessas realidades ou práticas sociais ‘o *fanfic*’ (...) Tal prática tem sido vivenciada por jovens, adolescentes e crianças que escrevem sobre os seus personagens preferidos em aventura própria. Eles se engajam em eventos de letramentos diversificados que demandam ler e escrever na esfera digital, no entanto, muitos desses eventos não são reconhecidos pela escola, pois na instituição eles devem se envolver em leitura e escrita pertinentes às atividades propostas no currículo linear (ALVES, 2014, p. 39-40).

1.2. Alguns Tipos de *Fanfiction*

Com o passar do tempo as *fanfictions*, organizaram-se, apresentando um sistema de divisão das histórias em categorias e subcategorias de acordo com o universo ficcional. O gênero da *fanfiction*, conforme Vargas (2005, p. 32) “preserva elementos em comum com o modo pelo qual esses são compreendidos no universo escolar, mas também apresenta características próprias”. Hoje é possível encontrar *fanfics* que contam histórias do natal, histórias da literatura brasileira, entre outros. Acreditamos que as *fics* podem contribuir para

⁷ “People who may not ever meet face to face and thus have few real-world connections with each other can tap into the shared framework of popular culture to facilitate communication” (JENKINS APUD VARGAS, 2005, p. 53).

inovação e motivação dos estudantes com relação à escrita e letramento. Vejamos alguns tipos de *fanfiction* existente e os seus significados⁸:

DOUJINSHI

São quadrinhos amadores, em japonês, com um interesse literário comum. O termo deriva de *Doujin* ou grupo literário (popularmente uma turma), que era a forma tradicional de produção, e *Shi*, que significa revista ou distribuição. É a arte produzida por um ou vários artistas que se reúnem para criar um mangá baseado noutra obra preexistente, elaborando suas próprias histórias e tramas paralelas. Estes artistas não são profissionais e podem contar tanto histórias originais ou baseadas em um mangá ou anime bem popular. Encontramos escritores de *fanfics* que se dedicam na criação de histórias inspiradas em animes e mangás que classificam seus trabalhos como *doujinshi*, mesmo quando é apenas texto e não possui ilustrações. O termo *Doujinshi Circle* é utilizado para designar um grupo de artistas que trabalham juntos na criação de uma obra.

MARY SUE

Alguns tipos de *fanfictions*, pelo estilo, são denominados *Mary Sue*, um formato mais "açucarado" em forma de conto, romance ou novela, melodramática e apelativa. O nome do estilo é uma homenagem à Tenente *Mary Sue*, uma personagem de *fanfics* de Jornada das Estrelas dos anos 1980 que definiu o arquétipo da personagem perfeita altamente idealizada.

Também é chamada *Mary Sue* (ou *Gary Stu*, na versão masculina) as *fanfictions* onde o personagem principal é praticamente onipresente, sendo completamente inatingível. De acordo com Vargas (2005, p. 41) “o personagem (...) é execrado dentro dos *fandoms*, por ser considerado uma criação que requer pouca imaginação ou esforço”. Ainda segundo Vargas (2011, p. 41) “Uma *Mary Sue*, ou uma *fanfic* desse gênero, geralmente não é bem recebida entre os fãs por ser considerada um recurso fácil para o autor que apenas tenciona inserir a si mesmo na trama, embora também existam seus partidários”. Vargas nos informa, inclusive, que há um excepcional teste online que está no ar há mais de dez anos (primeiramente

⁸ Os sites especializados e as pesquisas realizadas até o momento, Vargas (2005 e 2011), Padrão (2007), Silveira (2010), Reis (2011), Luiz (2014) apresentam diversas tipologias. Aqui apresentamos algumas que estão nas referências utilizadas pelas escolas pesquisadas. Não há uma opção ou escolha de nossa parte. Sua relevância se apresenta, na medida em que elas podem ser utilizadas como estratégias de ensino e aprendizagem. Estratégias estas que tem boa aceitação por parte do corpo discente.

postado em 1997), que ensina de forma irônica como reconhecer se você está escrevendo uma *Mary Sue* (IBID).

CROSS OVER

Histórias que misturam os universos das diversas categorias ou os universos de diferentes séries dentro de uma mesma categoria. Ex.: Pokémon/Digimon, Harry Potter/Star Wars.

DARKFIC

Fanfic abundante em cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes. É o contrário das *fanfics* definidas pelo termo "*waffy*".

DEATHFIC

Onde pelo menos um personagem principal morre.

DRABBLE

É uma *fanfic* que contém 100 palavras, porém, algumas pessoas consideram *Drabble*, qualquer história com menos de 1000 palavras. De acordo com Squarisi “o minimalismo verbal responde à urgência criada pela corrida contra o tempo que protagonizamos um dia sim e outro também” (2014, p. 35).

DOUBLE DRABBLE

É uma *fanfic* com no máximo 200 palavras. Entre os estudantes tem uma boa aceitação porque curta. O que de acordo com Squarisi “menos palavra e menos letras é sinônimo de mais informação” (IBID). É sempre na decodificação de uma história que se possibilita a formulação de novos conhecimentos.

SLASH

Fanfic cujo tema principal concentra-se na relação geralmente amorosa entre dois personagens do mesmo sexo. "*Slash*" é a palavra em inglês para "barra" (/), conforme Vargas

“sinal gráfico utilizado para unir as iniciais do *shipper* (casal) a ser encontrado naquela *fanfiction*” (2005, p. 33). Ex: James/Logan.

FEMMESLASH

Fanfic com relacionamento amoroso entre duas mulheres. Ex: Sakura Haruno/Ino Yamanaka.

FANON

Indica a presença de ideias já propagadas em outras *fanfics* e que se tornaram tão populares quanto à obra original.

OC

"*Original Character*". É quando a fic possui algum personagem criado pelo autor da *fanfic*.

OOC

"*Out of Character*". Quando o personagem age de forma diferente do habitual. Conforme Vargas (2011, p. 56) “um dos personagens será apresentado *out of character* (OOC), o que significa que ele não agirá em conformidade com o que se esperaria dele no cânone, um artifício aos quais muitos autores recorrem para possibilitar o ‘funcionamento’ da trama que imaginaram”.

SAGA

São *fics* com muitos capítulos, geralmente mais de 20/25, ou com até temporadas, que normalmente variam de 2 a 3 temporadas.

SELF INSERTION

Quando o *ficwriter* (escritor) participa da trama, interagindo com os personagens.

FLUFFY

Fanfic extremamente açucarada. Chega a ser mais do que um romance, onde os personagens são muito carinhosos.

MPREG

Male Pregnant. Fanfic onde personagens do sexo masculino tem a capacidade de engravidar.

POV

Point of View: Ponto de vista. Indica de quem é o ponto de vista da cena, ou seja, quem a narra. Pode ser um personagem principal ou secundário.

SAP

Sweet as possible. Significa: tão doce quanto possível. *Fanfic* açucarada, mas sem excesso.

SIDE STORIE

Fanfic curta que explica um fato ocorrido numa outra *fic*. Um tipo de "bônus". Um capítulo que não se encaixa no meio da história original. Geralmente é de um capítulo apenas. Uma recriação. Sabe aquela história que você leu e existe algo que você não compreendeu. Não se preocupe, pois, alguém escreveu a explicação e você irá entender. O *side storie* é uma história lateral que explica algo não resolvido na história principal. Uma ótima oportunidade para se criar *fanfics* explicativas de textos de difícil compreensão.

MAINTEXT

Enredo, situações ou romances que aparecem explicitamente na obra original e são explorados na *fanfic*.

SUBTEXT

Situações ou romances que são subentendidos na obra original e desenvolvidos na *fanfic*. Ex: Romances Xena X Gabrielle.

TWT

Time? What time? Fora da linha temporal. Não tem tempo cronológico. O personagem relata histórias no passado e volta para o futuro, assim sucessivamente, mas normalmente coloca-se, algo como "*Flash Back*" indicando que voltou a certo ponto passado da história. Não necessariamente com ordenamento. Ir e voltar como *flash* recordativo.

WHAT IF

O que aconteceria se a história tomasse um rumo diferente. (Ex: Harry Potter voltar ao passado para salvar o mundo bruxo; etc.).

CANON

Segue o "Cânone". Refere-se à *fanfics* que sigam fielmente a história, principalmente em termos de *shippings* (casais como, por exemplo: Gil Grissom e Sara Sidle, Harry Potter e Gina Weasley) e caracterização de personagens.

SHORTFIC

Inglês para "fic curta". *Fanfic* de poucos capítulos. História com mais de um capítulo, porém, não tão grande como uma *longfic* ou uma saga, contendo um máximo aproximado de dez capítulos (mas não consensual em todo o meio das *fanfics*: alguns falam de 3 a 5 capítulos). Os capítulos costumam não ser muito longos, parando por volta das três mil palavras, dado que também não é de comum acordo. Essas *fanfics* são como minisséries e os capítulos podem ser longos ou curtos.

SONGFIC

A *Songfic* é um gênero de *fanfic* criado exclusivamente pelo mundo virtual. Vargas (2005, p. 33) diz que "são histórias escritas tendo uma música, geralmente bastante popular,

como pano de fundo ou mote para o enredo”. Quando a *fanfic* segue acompanhada da letra (e/ou tradução) da música, escolhida pelo (a) autor (a), como trilha sonora. Geralmente seu gênero é drama e são *Oneshots* (contém apenas um capítulo para que sua leitura seja rápida, se o capítulo for curto, é postado de uma só vez. Se for longo, em várias vezes) ou *Shortfics* (*fanfic* de 3 a 5 capítulos, que são do tipo minissérie e seus capítulos podem ser curtos ou longos). Tem se tornado popular em nosso país e utilizada de forma mais generalizada no contexto escolar em forma do que se chama paródia. Quando o autor (a) utiliza uma de suas músicas preferidas, com certeza, o resultado se torna melhor ainda. A relação entre música e história é fundamental para isso.

No caso da paródia (de acordo com o guia de produção textual da PUCRS) “é a recriação de um texto, geralmente célebre, conhecido, uma reescritura de caráter contestador, irônico, zombeteiro, crítico, satírico, humorístico, jocoso. A paródia constrói, assim, um percurso de desvio em relação ao texto parodiado, numa espécie de insubordinação crítica, cômica⁹”.

U. A. (UNIVERSO ALTERNATIVO)

Fanfic que usa personagens de uma história em um universo diferente. Quando a *fanfic* se passa num mundo diferente do criado pelo (a) autor (a) original da série, mas utilizando os personagens já existentes na história, na maioria das vezes buscando não alterar as características físicas e psicológicas das personagens.

R. A. (REALIDADE ALTERNATIVA)

Quando a *fanfiction* se passa com os mesmos personagens e locais dos criados pelo (a) autor (a) original, porém, um dos fatos muda. (Ex.: Draco e Harry lutam lado a lado contra Voldemort).

1.3. Classificação Rating

O *rating* é uma classificação a ser seguida e respeitada pelos *ficwriters*, sob pena de punição por parte dos moderadores, algumas com penas graves como “exclusão”. No Brasil os *ficwriters* seguem a classificação conforme dados abaixo discriminados:

⁹ Disponível em: <<http://www.pucrs.br/gpt/parodia.php>> e acesso em 13 de dezembro de 2014 às 09h12min.

G (LIVRE OU K/K+)

São as *Fanfics* liberadas para todas as idades. Elas não contêm qualquer tipo de restrição. O site *Fiction Ratings* subdivide esta classificação em duas categorias: K e K+. K é de conteúdo isento de qualquer linguagem grosseira, violência e temas adultos. K+ é de conteúdo com menor grau de violência, insinuações de linguagem grosseira e ausência de temas adultos, recomendável para crianças maiores de nove anos.

PG-13 (NC-13 OU T)

PG significa *parental guidance*, conforme Vargas (2005, p. 36) “é a sigla da *fanfictions* para as quais se recomenda o acompanhamento dos pais”. A sigla geralmente vem acompanhada da idade mínima sugerida, por exemplo, PG13, significando que não é recomendável para menores de treze anos por conter alguma violência, linguagem levemente grosseira, e sugestão de temas adultos. Cenas leves.

PG-15 (PG OU NC-15)

Fanfictions não recomendável para menores de quinze anos por conter cenas de violência, linguagem grosseira e temas adultos leves. Cenas estilo médio.

PG-17 (NC-17, M/MA OU R)

São *fanfictions* não recomendável para menores de dezessete anos por conter cenas de descrição explícita de violência, uso liberado de forte linguagem grosseira, e temas adultos (cenas de sexo) tratados de modo detalhado e explícito. Cenas fortes. Há restrições que precisam ser observadas.

HENTAI (OU R-18)

Fanfics com cenas de sexo explícito entre os personagens, não recomendado para menores de dezoito anos.

1.4. Como funcionam os sites

Hoje é difícil de saber ao certo o número de *sites* específicos para a publicação de *fanfiction*, uma vez que milhares de adolescentes e jovens de maneira autônoma têm publicado suas reescritas de histórias. Há uma infinidade de páginas de grupos de amigos, blogs e microblogs. No Brasil o *Fanfiction.net* é um dos sites mais populares no gênero.

O site *Fanfiction.net* foi criado em 1998 por Xing Li, um programador de software e fã do seriado *The X-Files (Arquivo X)* que vivia em Los Angeles, EUA. Devido à sua grande aceitação entre os internautas, o site comporta atualmente mais de 1,8 milhões de *fanfics* publicadas, subdivididas em oito gêneros distintos: anime/manga¹⁰, livros, quadrinhos, filmes, desenhos, programas de TV, games e uma seção miscelânea, para outras mídias e formatos que não se enquadram nas demais categorias (como musicais, peças de teatro e *crossovers*) (PADRÃO, 2007a, p. 4). A simplicidade, a fácil acessibilidade de sua estrutura, e também regras bem definidas representam os motivos que favorecem o sucesso deste site.

A página inicial do *Fanfiction.net*, apresenta ainda as principais características com histórias criadas:

The image shows a screenshot of the Fanfiction.net homepage. At the top, there is a navigation bar with the site's name and logo, a search bar, and links for 'Sign In' and 'Sign Up'. Below this is a secondary navigation bar with links for 'Home', 'Just In', 'Communities', 'Forums', 'Beta Readers', and 'Search'. The main content area is divided into two sections: 'Browse Fanfiction' and 'Browse Crossover Fanfiction'. Each section contains a grid of links for different genres: Anime/Manga, Books, Cartoons, Comics, Games, Misc, Movies, Plays/Musicals, and TV Shows. Below these sections, there is a 'Writing Software' section with a link to download LibreOffice. The 'News' section contains a dated announcement from May 27th, 2011, regarding a significant update to the private messaging (PM) feature, including a summary of changes and a list of three key updates. A 'Misc notes' section follows, mentioning a fix for password recovery and account registration emails. At the bottom, there is a notice about a scheduled database upgrade on May 5th, 2011.

Figura : Print da página da web: <http://www.fanfiction.net/>

¹⁰ Embora *anime e mangá* sejam respectivamente desenhos animados e quadrinhos produzidos no Japão, as categorias “quadrinhos” e “desenhos” normalmente comportam produções ocidentais, principalmente dos EUA. A distinção existe devido às grandes diferenças de perfil entre os públicos dessas categorias. Além do que *anime/mangá* dividem a mesma categoria porque muitas histórias que surgem inicialmente em *mangás* também migram para produções em *anime*, ou vice versa.

De acordo com o jornalista Márcio Padrão há uma relação profunda entre cultura e tecnologia. A citação a seguir é o exemplo do que pode se conseguir por meio de um site.

As categorias do site apresentam subdivisões por cânone; por exemplo, o link para livros traz toda a lista de *fanfics* organizada por ordem alfabética do livro-cânone, numerado indicando a quantidade de histórias já escritas sobre aquele cânone, assim como ao clicarmos, as *fics* são atualizadas por data de postagem. Cada texto é elencado pelas informações básicas: nome ou apelido do escritor da fic, classificação etária (eles possuem uma convenção própria para classificar os textos), linguagem da *fanfic*, quantos *reviews* (comentários dos leitores) possui, gênero, datas da publicação e da última atualização. Além destas, outras características ajudam a organizar todo o material e permite uma seleção, como a duração (capítulo único, multi-capítulo), qual o personagem principal, personagens secundários e status do trabalho (em progresso ou finalizado) (PADRÃO, 2007 a, p. 4).

Há uma infinidade de *sites online* para publicação de *fanfiction*, embora tenham menor popularidade do que o *Fanfiction.net*, mantêm um grande número de postagens de *fics*, como: o *FanWorks.Org*¹¹, o *FicWad*¹², o *Fictionpress.com*¹³, o *SkyHawke*¹⁴, *AdultFanFiction.Net*¹⁵, o *FanDomination.Net*¹⁶, o *MediaMiner.Org*¹⁷, o *FanLib*¹⁸ e o *Nyah.fanfictions*, entre outros. Cada um possui visual, regras, alcance e ferramentas distintos entre si. Há ainda os sites para cânones específicos, como o *TrekFanfiction.Net*¹⁹ (Star Trek) e o *Sugarquill.Net*²⁰ (Harry Potter).

Na sua maioria os sites de *fanfiction* possuem um sistema de *reviews* onde os leitores podem expor comentários e opiniões sobre a história, estreitando sua relação com o *fandom*. Como muitos dos leitores do gênero também escrevem textos, os *reviews* representam um instrumento que auxilia na troca de informações construtivas, proporcionando à história em progresso ideias para outros contos.

No entanto, é preciso estar atento, pois, há também certos leitores que utilizam o espaço do *review* para a prática do *flame*, que são comentários agressivos *online*, com intuito

¹¹ Fanworks.org. Disponível em: <<http://www.fanworks.org/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 20h46min.

¹² FicWad. Disponível em: <<http://ficwad.com/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 20h59min.

¹³ Fictionpress.com. Disponível em: <<http://www.fictionpress.com/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h00min.

¹⁴ SkyHawke. Disponível em: <<http://archive.skyehawke.com/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h09min.

¹⁵ AdultFanFiction.Net. Disponível em: <<http://www.adult-fanfiction.org/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h14min.

¹⁶ FanDomination.Net. Disponível em: <<http://www.fandomination.net/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h24min.

¹⁷ MediaMiner.Org. Disponível em: <<http://www.mediaminer.org/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h29min.

¹⁸ FanLib. Disponível em: <<http://www.fanlib.com/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h34min.

¹⁹ Trekfanfiction.Net. Disponível em: <<http://rekfanfiction.net/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 21h41min.

²⁰ Sugarquill.Net. Disponível em: <<http://sugarquill.net/>> e acesso em 11 de dezembro de 2014 às 22h55min.

negativo para causar intrigas e discussões desnecessárias, por isso certos sites possuem no sistema a possibilidade de moderar a seção de comentários para minimizar os *flames*.

É importante observar que os sites especializados em postagens de *fanfictions* utilizam critérios de categorias relacionadas à indústria cultural como quadrinhos, filmes, desenhos animados, programas de TV e games. Essa realidade tornou as *fanfictions* atrativas.

No início os *fanzines* eram impressos com o uso da fotocópia, depois com a internet, as *fanfictions* passaram de documentos datilografados na antiga máquina de escrever para os programas do computador, como o editor de textos, e logo após para as páginas HTML, recursos oferecidos pela internet. Assim como as fanarts, que com o uso do computador foram digitalizadas, seja por scanners, seja na própria produção de desenhos em aplicativos de design. Isso ocorreu também com as produções em vídeo que deflagraram o surgimento de sites de armazenamento de vídeos como o *Youtube* contribuindo com a criação e publicação dos *fanfilms*.

Abrigando a produção de textos e tornando-os acessíveis a qualquer um e em qualquer parte do mundo, a internet tornou-se fundamental. Ampliando os canais de comunicação ela ampliou significativamente as *fandoms*. Trazendo tudo isso de forma extremamente rápida e barata, com apenas um computador doméstico, um notebook, servidores de banda larga, Wi-fi e modem. Mesmo que um computador ainda não seja um equipamento tão barato para a maioria das pessoas, principalmente em países em desenvolvimento como o Brasil, não há como negar a exponencial popularização dessa tecnologia nos últimos anos. As novas tecnologias vieram com o objetivo de auxiliar nos processos de escrita e leitura favorecendo a escrita de textos curtos.

De certa forma essas novas tecnologias da comunicação ressuscitaram o valor da escrita. E, temos agora, muita gente lendo e escrevendo: textos curtos, mensagens eletrônicas concisas. O sonho de muita gente é que estes leitores e escritores possam se tornar fecundos e autoexplicativos. Dizendo muito com pouco. Se essa se tornar a característica dos leitores/escritores da cibercultura então poderemos visualizar uma sociedade mais justa num futuro próximo.

No Brasil podemos verificar a existência de endereços virtuais como o Nyah! Fanfiction que foi criado em 2005. O endereço reúne mais de 100 mil histórias. Atualmente possuem 120 mil usuários cadastrados.

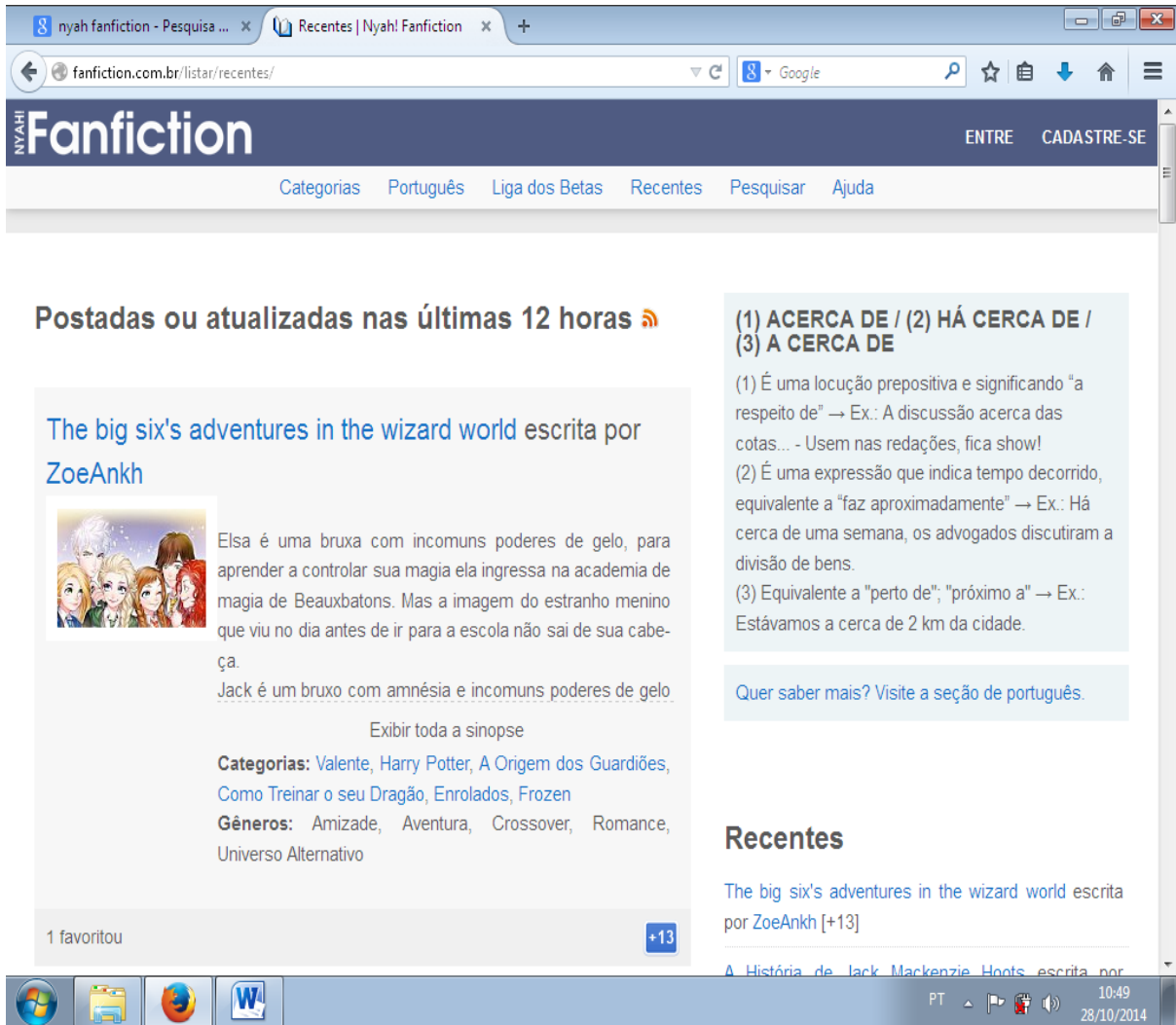


Figura : Print da página do site Nyah Fanfictions

Outro exemplo é o Anime Spirit, criado em 2003, especializado em assuntos relacionados à cultura japonesa, como os mangás. Além desses há uma grande quantidade de endereços e alguns, inclusive, especializado em *fics* de orientação fortemente pornográficas como o caso do Potter Slash Fics²¹ e ainda outros.

Vejamos as categorias de *fandons* mais conhecidos: com base nos dados fornecidos pelo site *www.Fanfiction.net*, todos os anos as categorias com mais histórias publicadas são as seguintes (dados observados no site dia 08 de janeiro de 2015):

²¹ Segundo a pesquisadora Maria Lúcia Bandeira Vargas (2011) em sua tese de doutorado: *Slash: a fan fiction homoerótica no fandom potteriano brasileiro*, esse é o site “um antro *on line* da melhor qualidade que já vi” (Dedicatória, p. 4). Slash é um subgênero de *fanfics* e compreende histórias nas quais os protagonistas envolvidos em uma trama erótico-romântica são necessariamente do mesmo sexo, geralmente do sexo masculino, e a autoria é feminina. O público para o qual essas ficções são escritas também é feminino e em torno da prática se aglutina um grande número de mulheres, tanto no Brasil, como no Exterior.

Rank	Fandom	Categoria	Número de histórias
1	Harry Potter	Livros	703.000
2	Naruto	Anime / Manga	375.000
3	Crepúsculo	Livros	217.000
4	InuYasha	Anime / Manga	114.000
5	Hetalia: Axis Powers	Anime / Manga	109.000
6	Alegria	Shows de TV	107.000
7	Sobrenatural	Shows de TV	103.000
8	Alvejante	Anime / Manga	79.500
9	Pokémon	Anime / Manga e Games	77.700
10	Kingdom Hearts	Jogos	72.100
11	Doctor Who	Shows de TV	66.900
12	Yu-Gi-Oh!	Anime / Manga	65.100
13	Percy Jackson e os Olimpianos	Livros	59.100
14	Senhor dos Anéis	Livros	52.700
15	Sherlock	Shows de TV	51.000
16	Buffy the Vampire Slayer ²²	Shows de TV	48.300
17	Fullmetal Alchemist	Anime / Manga	45.900
18	Dragon Ball Z	Anime / Manga	44.000
19	Digimon	Anime / Manga	41.800
20	Jogos Vorazes	Livros	41.700

Tabela : Print da página da web: www.Fanfiction.net

Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/FanFiction.Net>> e acesso em 16/01/2015 às 18h57min.

Este primeiro capítulo nos ofereceu a oportunidade de conhecermos o que é *fanfiction* e o contexto histórico do seu surgimento. Propiciou-nos também o contato com os diversos tipos de *fanfics* existentes. Os *sites* que hospedam este tipo de leitura e uma nova geração de escritores que tem surgido. Se nossos modelos tradicionais de favorecer, incentivar a leitura e escrita já não é atraente, se a escola com suas metodologias do passado tem se revelado num local amargo e de peia das possibilidades de apreensão e elaboração do conhecimento, talvez tenhamos que, urgentemente, buscar nestas novas paragens, modelos que auxiliem e ampliem as próprias possibilidades.

No capítulo seguinte trataremos das possibilidades de implantar e trabalhar com as *fanfictions* em sala de aula. Iniciaremos com as motivações para escrever *fanfictions*. Descreveremos as *fanfictions* como ferramenta ou estratégia educacional. Explicitaremos o trabalho realizado na Escola Máxima da rede privada. A experiência nos ajudará perceber a importância e a possibilidade de replicabilidade da mesma em escala maior.

²² No Brasil: *Buffy: A Caça vampiros*.

2. A POSSIBILIDADE DE USO DA FANFICTION NA ESCOLA

Apresentaremos a seguir as motivações objetivas e subjetivas para escrever *fanfictions* em função do grande contingente de pessoas, no mundo todo, interessado por participar deste novo modelo de criação de textos e histórias. Esta nova maneira de produzir cultura e, conseqüentemente de realização humana, fez com que um número bastante efetivo de pesquisadores se interessasse pelo assunto. E hoje buscam sistematicamente introduzi-la como ferramenta de apoio ao processo de ensino/aprendizagem em função das vantagens por ela apresentada.

Falamos de possibilidade do uso de *fanfiction* na escola porque observamos que o seu escritor é ao mesmo tempo leitor. Após ler uma história ele cria personagens, adota-lhe um perfil, narra à ação. Ao criar sua própria narrativa realiza um processo de argumentação. Quem escreve uma *fanfiction* é um leitor que se transformou em escritor revelando sua interação com o texto e expondo a sua intervenção criativa. Na verdade, o escritor é, antes de tudo, um leitor.

Segundo Chartier, ler é: apropriação, invenção, produção de significados. Segundo a bela imagem de Michel Certeau, o leitor é um caçador que percorre terras alheias. Apreendido pela leitura, o texto não tem de modo algum ou ao menos totalmente o sentido que lhe atribui seu autor, seu editor ou seus comentadores. Toda história da leitura supõe, em seu princípio, esta liberdade do leitor que desloca e subverte aquilo que o livro lhe pretende impor. Mas esta liberdade leitora não é jamais absoluta. Ela é cercada por limitações derivadas das capacidades, convenções e hábitos que caracterizam, em suas diferenças, as práticas de leitura (CHARTIER, 1998, p. 10). Quem escreve uma *fanfiction* é um leitor que se transformou em escritor revelando sua interação com o texto, expondo suas intervenções criativas em relação ao texto.

2.1. As motivações para escrever *fanfictions*

No universo dos *fanfictions*, construir uma história exige mais do que ter uma série, um livro ou um filme favorito. Segundo Carvalho²³ (2012, p. 47), não podem ser definidas e nem generalizadas as motivações para a escrita de *fanfics*, pois a heterogeneidade e o contingente de sujeitos envolvidos e que frequentam os *sites* é muito grande. Mesmo assim é possível apontar alguns motivos que estimulam os escritores às escritas de *fanfics*. A pesquisa

²³ Todos estes depoimentos encontra-se em CARVALHO, 2012, p. 47s.

realizada por Carvalho por meio de depoimentos colhidos, apenas apontou para possíveis motivações que, estão a seguir descritas e são bem expressivas:

Antes, eu escrevia porque queria continuar de alguma maneira os livros da J. K. Rowling (sou da época que lia o último livro publicado e logo começava a imaginar a continuação do próximo ano). Hoje, eu escrevo pelo simples fato de adorar Draco/Gina e achar que, sim, no intervalo de tempo apresentado no Relíquias da Morte (entre o último capítulo e o epílogo) pode sim ter tido um romance entre os meus personagens favoritos. Escrever *fanfics* faz parte da minha vida porque resumiu grande parte da minha adolescência (Aline, entrevista recebida em 23/10/2011).

Já sentiu que o final de uma história foi muito injusto com um personagem que você adorava? Escrever uma *fanfic* te permite mudar isso. É divertido (Julia, entrevista recebida em 29/10/2011).

Porque eu sentia uma necessidade enorme de ver a continuação dos livros! Eu descobri as *fics* na espera do livro novo, e nessa surgiu a vontade de fazer as minhas (Naomi, entrevista recebida em 06/11/2011).

Acho que todos que escrevem *fanfics* o fazem porque gostariam de acrescentar à história algo que queriam muito que tivesse acontecido, mas que não ocorreu oficialmente. Também é muito comum após lermos ou assistirmos algo, ficar com aquela pontinha de decepção pela falta de descrição ou atenção a algum acontecimento ou personagem que o autor oficial aparentemente não deu muita importância. A vontade de escrever *fics* vem a partir daí (Jaqueline, entrevista recebida em 14/11/2011).

Assim como Carvalho (2012), Vargas (2005 e 2011) também já sinalizava que as motivações envolvem o desejo de perpetuar as tramas de vida de seus personagens preferidos sem continuidade com o fim da história da obra original, ou de mudar a história vivida por um personagem cujo destino final não agradou o leitor que quer reescrevê-la, dar-lhe outra finalização, fazer-lhe justiça conforme a apreciação dos seus fãs.

Como podemos perceber “a vontade de escrever *fanfics*, para alguns, surge de um envolvimento maior com o texto lido, que se torna mais que simples leitura de fruição, mas um diário da vida dos personagens que saltam dos livros quase se tornando personagens palpáveis, porque são reais para os seus fãs, mesmo que permaneçam como personagens” (CARVALHO, 2012, p. 48).

Também motivam a produção de vários *fanfics*, os enlacs amorosos que na obra original não se concretizaram, a impressão de que o final de um personagem preferido foi errado, enfim, situações que gostariam que tivessem acontecido, mas não ocorreram, logo seria como uma forma de fazer reparação nas lacunas deixadas pela história originais.

Essas adequações advindas da vontade dos fãs resultam em novas escritas porque o texto original se mantém inalterado. Mas é a partir dele que outras escritas se consolidam e se propagam, porque os escritores que as redigem encontram pares em *sites* da internet que já encaminharam novas escritas. Desta forma se associam com outras tantas do livro apreciado e, em seguida, com todas as escritas produzidas por fãs/escritores que as publicaram na rede,

tornando-as acessíveis e passíveis de leitura, comentários, apropriações por outros escritores que farão outras escritas.

Diferentemente de uma leitora frustrada, eu acredito que ao escrever uma *fic* você explora um personagem que, por questões de viabilidade, não pode ser inserido com profundidade na trama original. É como se, ao apresentar um personagem, quem escreveu a história lhe deu apenas uma parte, que, quando preenchida, gera inúmeras possibilidades de tramas adicionais secundárias (Sabrina, entrevista recebida em 24/10/2011) (IBID).

Outro aspecto a ser observado é que, **ao construir comunidades com o mesmo objeto de interesse, os fãs agem mutuamente, trocando informações, compartilhando pontos de vista ou originando materiais que ampliam o universo ficcional pelo qual se afeiçoam. Observa-se que esses sujeitos são partícipes de letramentos variados e que colaboram na formação de si próprios como cidadãos e também compartes de grupos diversificados configurando, assim, a cultura de participação.**

Nesse viés, Vargas (2005, p. 68-69) aponta que essa cultura é peculiar de uma geração que rompe com os padrões de receptores passivos e é nesta linha tênue que o leitor se transforma em autor. É nessa nova configuração contemporânea que habitam os leitores e escritores de *fanfictions*. Dentre eles, jovens e adolescentes que passam muito tempo navegando na internet na busca e na leitura de histórias que reportam a um original, cuja admiração é compartilhada com usuários que integram determinada comunidade.

Mas também há de se observar Chartier, quando considera que as novas formas de produção e leitura de texto na internet vêm configurando em possibilidades no processo de leitura e escrita:

Se abrem possibilidades novas e imensas, a representação eletrônica dos textos modifica totalmente a sua condição: ela substitui a materialidade do livro pela imaterialidade de textos sem lugar específico; às relações de contiguidade estabelecidas no objeto impresso ela opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis; à captura imediata da totalidade da obra, tornada visível pelo objeto que a contém, ela faz suceder a navegação de longo curso entre arquipélagos textuais sem margens nem limites. Essas mutações comandam, inevitavelmente, imperativamente, novas maneiras de ler, novas relações com a escrita, novas técnicas intelectuais (CHARTIER, 1998, p. 100-101).

Neste caso ocorre que o fã ao ter contato com a obra de sua preferência atribui um sentido particular a ela, uma releitura de algo que já lhe é conhecido. O fã quer apenas rever seus ídolos, personagens estimados. Mesmo assim a visão não é a mesma que as realizadas anteriormente, pois sua intenção agora é fazer com que o cenário da obra em si sofra mudanças.

Segundo Carvalho (2012, p. 49) outro motivo para escrever *fanfics* é a fruição, a prática de uma espécie de relaxamento, aspecto lúdico, assim como disseminação de novas ideias.

É um modo muito prazeroso de passar o tempo, além de poder colocar os personagens que você curte em situações que você mesma cria e imagina. Adoro quando vejo um filme e digo: “Nossa, daria certo essa história com tal personagem” e vou e faço. Claro que não copio tudo, mas pego a ideia central da história e desenvolvo com meus toques pessoais (Andréia, entrevista recebida em 24/10/2011) (IDEM, p. 50).

É preciso entender que ao criar um novo texto o fã situa-se entre o limite das duas *fanficções*, a sua e a que lhe serviu de inspiração. Por isso a maioria dos *ficwriter* afirma manter-se fiel a obra original onde mantém as características fundamentais da personalidade de seus personagens. Mesmo assim, cada escritor de *fanfics* produz enredos diferentes, acrescenta personagens, e é criativo em continuidade ao texto do qual se considera fã.

Outra motivação para a escrita das *fanfics* que aparecem em vários estudos realizados sobre o tema e que norteiam a perspectiva do *ficwriter* é de ele se tornar um escritor de textos originais no futuro. Na atualidade, mais que isso, é um modelo em que podem medir a receptividade de seus textos, podem testar suas habilidades de escrita, criar, renovar a partir de uma fórmula que eles conhecem e que dá certo.

Esbarramos aqui na questão do suporte onde os textos são escritos e lidos, pois se de lado existe uma grande quantidade de leitores ávidos pelas leituras na tela do computador, o texto que circula na internet pode estar relacionado às leituras efêmeras, que se perdem no tempo.

2.2. A utilização da *fanfiction* como estratégia educacional.

A introdução da tecnologia no contexto escolar é uma realidade que, de alguma forma, tem auxiliado para que professores tornem suas aulas mais significativas. Não são raros, também, os problemas criados a partir da introdução dessas tecnologias em função da demanda de qualificação para seu uso adequado e outras razões ligadas à subjetividade dos protagonistas. Reorientação na utilização e qualidade deste uso faz-se necessários o tempo todo.

A *fanfiction* é uma estratégia possível de envolvimento das crianças, jovens e dos adultos com o processo e de produção de textos em meios eletrônicos. Fato é que a escola enquanto instituição não tem feito uso desta ferramenta, já apropriada por seus estudantes, no processo de ensino e aprendizagem. São raras e pontuais as experiências que se tem como as

que serão abordadas nesta pesquisa. Além de a escola estar alheia às atividades que seus estudantes desenvolvem no tempo de lazer - são atividades voltadas para suas necessidades, interesses, desejos (RÖSING IN VARGAS, 2005, p. 8) - tem optado por continuar com seus métodos tradicionais. **Não há porque temer a inclusão e utilização das novas tecnologias. Na medida em que elas vão chegando devemos buscar a devida informação e apreensão de todas as possibilidades de seu uso e compreensão de todas as suas técnicas. Assim sendo utilizadas adequadamente e com competência, elas viabilizam o diálogo entre os métodos considerados tradicionais com os meios interativos.**

As atividades dos jovens fanfiqueiros faz com que os profissionais da educação repensem suas teorias e práticas. Continuamos a fazer em educação o que fizemos conosco durante nossa formação. De acordo com Paulo Freire, continuamos a praticar a educação bancária em contrapartida com a educação problematizadora. Na educação bancária os estudantes se tornam depositários dos conteúdos transmitidos a eles.

Enquanto a prática bancária, como enfatizamos, implica em uma espécie de anestesia, inibindo o poder criador dos educandos, a educação problematizadora, de caráter autenticamente reflexivo, implica em um constante ato de desvelamento da realidade (FREIRE, 1987, p. 80).

Rever nossas práticas é urgente para que possamos fomentar um processo novo de formação, onde a cooperação é o norte para a elaboração do saber e que cada estudante seja protagonista de sua história e o professor seu parceiro na elaboração coletiva do saber.

As *fanfictions* nasceram em um contexto de produção literária marginal dos espaços virtuais que vem ampliando a discussão de definição de literatura. Considerada dentro do sistema oficial como “subcultura”, talvez seja uma resposta daqueles que têm sido apontados como os responsáveis pelo fracasso do sistema escolar. Elas representam uma cultura participatória, de fãs que se apropriam de produtos culturais, do personagem, etc., criando assim um novo produto. Este produto é repassado de forma gratuita fazendo repensar a sua função social.

As *fanfictions* não foram descobertas por estudiosos renomados, mas é certo que estes mesmos, já reconhecem sua importância como estratégia de ensino e aprendizagem, visto o significativo número de pesquisas científicas (CARDOSO, 2013; CAVALCANTI, 2010; FÉLIX, 2008; FERREIRA & FERREIRA, 2011; KOREN, 2012; LAAI, 2013; LUIZ, 2008 e 2009; NEVES, 2012; PADRÃO, 2007; REIS, 2010 e 2011; SILVA, 2014, SILVEIRA, 2010; VARGAS, 2005 e 2011 além de tantos outros) cujos resultados vêm sendo disseminados por meio de teses de mestrado e doutorado em todo país. Este tipo de produção literária marginal

nos espaços virtuais coloca em xeque e amplia a discussão de autoria dentro de uma abordagem que supera uma série de conceitos estruturadores do pensamento sobre a literatura. Afinal não é o conhecimento algo pronto, acabado, e sim, para ser reelaborado. A internet ampliou os desafios no que tange à originalidade. Decorre então como objetivo reforçar a necessidade de leitura analítica. Afinal todo o aprendizado é uma transformação de algum conhecimento anterior.

A utilização das novas tecnologias tem exigido uma profunda transformação, não dos sujeitos do processo, mas da instituição e de seus profissionais. **Os sujeitos já estão fazendo uso das novas tecnologias e as instituições, se querem cumprir seu papel com desenvoltura, terão nas palavras de Paulo Freire, que se adaptar aos sujeitos: “adaptação implica o esforço do ser humano em mudar-se para viver no mundo como ele é” (VALE, 2005, p. 25). A instituição escola deverá se adaptar e os profissionais da educação participarem de formação continuada, pois a “inserção implica a intervenção de homens e mulheres no mundo, para transformá-lo” (IBID) ²⁴.**

As *fanfics* podem contribuir para inovação e motivação dos estudantes com relação à escrita e letramento. Proveniente da cibercultura a *fanfics* é “uma forma de letramento literário, uma modalidade de escrita ficcional presente no ciberespaço e na cultura contemporânea” (FERREIRA & FERREIRA, 2011, p. 3).

Como aplicar e interpretar em sala de aula as mudanças que têm ocorrido na sociedade sob o risco de a escola ficar ausente, ou seja, mais distante ainda da realidade cultural de seus educandos? É fato que a escola e seus profissionais da educação já desde as duas últimas décadas do século XX e continuou no século XXI perpetuam práticas pedagógicas que se tornaram defasadas, e, não preparam seus estudantes para uma efetiva e eficaz participação na sociedade globalizada. Dá-se a impressão que a instituição quer manter a culpa nos não culpados pelo processo de exclusão.

Cavalcanti (2010, p. 2) destaca que as *fanfics* “têm sido caracterizadas como desenvolvimento da escrita por meio da internet. Existiam há muito tempo, porém de outras formas, e atualmente por meio do uso da internet, elas vem estimulando a escrita por parte da população que se utiliza da rede”. De modo que elas se tornaram “alternativas metodológicas na educação podendo auxiliar o docente a ministrar aulas mais atrativas, utilizando de recursos tecnológicos que favoreçam o envolvimento e integração do educando” (FERREIRA & FERREIRA, 2011, p. 5).

²⁴ Estas explicações foram pesquisadas por Maria José Vale em: (Paulo Freire, in memoriam. PRIOLLI, Gabriel. São Paulo: TV PUC, 1997, sonoro, sem legenda, colorido).

Escola é o lugar de educação. Essa palavra educar vem de *educare* (latim), que significa “tirar de”, “retirar de”. Este sentido socrático de parturejar as ideias. Então a escola como lugar de educar significa o local de trabalhar o pensamento, de produzir pensamento, de produzir vida. É a escola que revela os valores e padrões da sociedade onde está inserida. Daí a importância de que a escola “apresente em seus contextos, conteúdos com similaridade em relação à realidade (...) que os prepare como futuros cidadãos aptos a enfrentar suas adversidades” (IBID, p. 6). Paulo Freire diria que os conteúdos, os temas geradores devem partir da realidade dos educandos, problematizá-los a fim de que haja tomada de consciência, conscientização que é a relação necessária entre o conhecimento crítico e o compromisso de intervenção sobre a realidade (1981, p. 117). Então o sujeito educado é aquele que ao cumprir seu tempo na escola aprendeu a falar, sabe defender os seus direitos e sabe argumentar.

O docente contemporâneo vive em processo de formação continuada. É preciso adequar suas ações às novas formas de pensar e às novas tecnologias educacionais. Em cada período histórico e seus contextos compete aos educadores e às instituições ter clareza sobre as expectativas e necessidades de seus estudantes para adotar estratégias e metodologias que favoreçam a integração e aprendizagem dos estudantes. Aos professores essas novas tecnologias exigem “aprimoramento constante e dinâmico para que possam (...) ajudar os educandos a aprender e desenvolver suas capacidades” (FERREIRA & FERREIRA, 2011, p. 8).

As pedagogias e metodologias inovadoras são ressaltadas por Cunha (2009) da seguinte maneira: considerar o estudante como sujeito aprendente e principal ator no processo de aprendizagem; buscar insistentemente a ruptura com a forma tradicional de ensinar e aprender, a modificação da percepção da concepção, desenvolvimento e avaliação da experiência no ensino/aprendizagem, a mediação do docente assumindo relações sócio-afetivas com os estudantes, como condição de aprendizagem significativa, favorecer o protagonismo como condição para aprendizagem significativa, reconhecendo que tanto estudantes quanto professores são sujeitos da prática pedagógica estimulando a produção de conhecimento pelos estudantes.

O uso adequado das novas tecnologias²⁵ só terá aplicação significativa se estabelecerem uma relação dialógica entre os participantes. Este tipo de relação deve ocorrer

²⁵ Por novas tecnologias entendam-se as midiáticas, as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas, corporais. Entre elas podemos citar: o trabalho colaborativo com o apoio do computador (TCAC); os sistemas de apoio ao desempenho eletrônico (SADE); a exploração intencional da Internet; o mundo dos microcomputadores; multimídia/hipermídia/vídeo/produção da web pag; meios ambientes de aprendizagem interativa (ILE); aprendizagem colaborativa com o apoio do computador (ACAC); e, ferramentas cognitivas.

na utilização das novas tecnologias, na elaboração do conhecimento, e o educador deve estar predisposto a isso. Uma consciência política e uma recusa da manipulação do ser humano devem estar presentes em todos os participantes do processo educativo.

Dentre as novas tecnologias, tanto de comunicação como de informação, podemos citar: a) tecnologias de comunicação – aquelas que veiculam as informações, entre as mais tradicionais têm os livros, o fax, o telefone, os jornais, as revistas, o rádio entre outros e entre as mídias modernas temos a informática e a internet; e, b) tecnologias de informação – são aquelas que determinam, gravam, armazenam, processam e reproduzem as informações. Entre os suportes de armazenar informações temos: o papel, os arquivos, os catálogos, os HD's dos computadores, os CDs, DVDs e, os PEN DRIVES, os MP3, MP4, etc.

As hipermídias, multimídia, Power point são utilizadas para a dinamicidade da aula, palestra e repasse de informação presencial. Os Chats ou sala de bate papo, grupos ou listas de discussão, correio eletrônico (email) e teleconferências são usados no sistema de informação e formação à distância. Todas estas tecnologias, antigas ou novas, são instrumentos, e como tal, exigem eficiência e adequação aos objetivos aos quais se destinam.

2.3. O Projeto Fanfiction da Escola Máxima.

2.3.1. Apresentando a Escola Máxima.

A Escola Máxima²⁶ é uma das empresas no espaço educacional de Campo Grande. Assumiu a proposta pedagógica construtivista, em que o estudante participa ativamente do próprio aprendizado, mediante a experimentação, a pesquisa em grupo, o estímulo à dúvida e o desenvolvimento do raciocínio. São vinte três anos desenvolvendo atividades inerentes ao Ensino da Educação Infantil – crianças de 2 a 5 anos – e o ensino Fundamental de 1ª a 5ª série e, a partir de 2002 iniciaram o Ensino Fundamental de 6ª a 9ª série, sempre baseados na concepção pedagógica construtivista. O lema da Escola Máxima é: “ensinar a gostar de aprender”.

Em sua filosofia de ensino a Escola Máxima propõe-se a formar indivíduos conscientes, capazes de dimensionar e redimensionar seus conhecimentos e contribuir para o bem comum, utilizando-se de sua capacidade intelectual e de liderança. A Escola propõe a

²⁶ As informações sobre a escola Máxima foram obtidas através do site <http://www.escolamaxima.com.br/> acessado em 15 de dezembro de 2014 às 20h35min. Várias visitas foram feitas para que in loco pudéssemos observar o trabalho realizado, pesquisar arquivos, documentos, relatórios dos projetos e entrevistar os envolvidos.

criação de espaços para a participação crítica, criativa e ética dos estudantes que, orientados pelos princípios do respeito humano, possam caminhar em direção ao exercício da cidadania.

A Escola Máxima tem como missão o compromisso com seu estudante na construção do conhecimento e de valores éticos, tornando-o cidadão capaz de sonhar, criar e realizar.

Há alguns anos a Escola Máxima assumiu como pedagogia de trabalho os projetos interdisciplinares. Um dos projetos que tem feito muito sucesso entre os estudantes e sendo de grande relevância para a escola é o Projeto Website onde está inserido o Projeto *Fanfic*, além do projeto Universo Máximo e o Projeto Home Page: Riquezas do Mato Grosso do Sul.

O Projeto Website é um projeto da escola Máxima no qual os estudantes das sétimas séries aprendem a fazer seus próprios sites, bem como conhecem algumas regras para a criação deles. Para os professores responsáveis pelo projeto criar um site é uma forma de levar o estudante a interagir, aprofundar-se e criar novos conceitos, tanto na área de ciências, como na tecnológica. Pensando nisso e na interdisciplinaridade, a informática, a língua portuguesa e as ciências naturais uniram forças para que os estudantes das 7^{as} séries pudessem registrar e publicar na internet suas pesquisas e trabalhos de sala, criando assim um grande site²⁷. Nosso foco está direcionado para o Projeto *Fanfic Máximo* objeto do estudo em curso. O projeto é desenvolvido com os estudantes das 7^{as} séries, segundo os orientadores e coordenadores do projeto, porque estas turmas já alcançaram os domínios necessários de leitura, escrita e alfabetização digital.

A Escola possui em média 850 estudantes, atualmente. Atende salas de Nível I (2 anos) à 9^a série (14 anos) sendo que, em média, funcionam duas salas de cada uma, em período matutino e vespertino com aproximadamente 20 estudantes por turma. Segue uma tabela com as salas enturmadas:

Salas	Matutino	Vespertino
Nível I	2	2
Nível II	2	2
Nível III	2	2
1 ^a série	2	3
2 ^a série	2	2
3 ^a série	2	2
4 ^a série	2	2
5 ^a série	2	2
6 ^a série	3	
7 ^a série	3	
8 ^a série	2	
9 ^a série	2	

Tabela : Quantidade de turmas da Escola Máxima/2014.

²⁷ Disponível em <http://www.escolamaxima.com.br/universomx/> e acessado em 18 de dezembro de 2014 às 13h22min.

Todos os professores possuem, no mínimo, ensino superior completo e, muitos deles, pós-graduação em áreas específicas. As auxiliares de sala ou auxiliares volantes, na sua maioria, estão cursando a faculdade de Pedagogia. A escola oferece aos seus professores formação continuada cujo processo se realiza semanalmente.

A preocupação com segurança fez com que a escola possua guarda patrimonial em tempo integral. Além disso, é conveniada a uma empresa de segurança, possuindo alarmes e cerca elétrica em todos os locais necessários.

A escola possui ainda convênio de saúde para todos os estudantes, que são segurados no ato da matrícula, por qualquer eventual acidente que acontecer dentro da escola. Possui ainda convênio com a empresa Quali Salva, que é responsável por enviar uma ambulância em tempo rápido para a escola, com profissionais treinados, caso seja solicitado.

Ainda, no ato da matrícula, os pais preenchem um quesito em que autorizam as pessoas que podem retirar as crianças de escola. Portanto, somente estas pessoas podem retirar o estudante do espaço escolar, garantindo assim, a segurança deste.

A escola é toda adaptada para portadores de necessidades especiais. Possui dois elevadores (um que atende Educação Infantil e Ensino Fundamental I, e outro que atende o Ensino Fundamental II). Além disso, é toda estruturada com rampas emborrachadas, para facilitar a locomoção do estudante, além de contar com professores capacitados a lidar com este tipo de estudante.

A escola de Educação Infantil é para as crianças muito mais do que um local de recreação. É um espaço lúdico, de socialização, de troca, de desenvolvimento emocional e motor. Aprender nessa fase não é escolarizar – não há provas, nem cobranças. As atividades são divertidas, mas, por outro lado, ensinam – e muito – a criança expressar-se, a organizar-se, a respeitar as regras e muito mais. De tal forma que a criança vai começar, desde cedo, a perceber que aprender é uma delícia.

Para cada criança, o processo de adaptação é único. Há crianças que, desde o primeiro dia, ficam tranquilas e confiantes junto aos professores e nos dias seguintes já ficam algumas horas sem pedir pelos pais; outras parecem estar adaptadas logo no primeiro dia, mas, nos dias que se seguem, parecem regredir no processo; outras, ainda resistem muito a se despedir da pessoa conhecida até que, através da observação do que se passa com as outras crianças, elas acreditam que podem estar bem junto às professoras. Essas diferenças são normais e a tranquilidade dos pais traz uma grande contribuição nesse momento.

Desde os primeiros dias, a criança defronta-se com muitos rituais desconhecidos, envolvendo instrumentos e procedimentos inusitados: uma série de situações parecidas com

coisas que acontecem na casa de seus pais (comer, brincar, ouvir músicas, desenhar), mas organizadas dentro de uma lógica – fruto de uma rotina que não privilegia o desejo de cada um – e em circunstâncias totalmente inesperadas: sempre junto com outras pessoas (ainda não são conhecidas das crianças) sob a direção de um adulto que atende a todos de forma relativamente homogênea e diferente da atenção materna sempre tão exclusiva.

Primeira descoberta: a “sua professora” não é “sua” como diziam os pais: é de muitos. “Sua escola” também não é só “sua”. À medida que se familiarizam com esses rituais, as situações escolares se tornam um pouco mais compreensíveis para a criança, o prazer que algumas dessas atividades podem proporcionar começa a ser mais bem percebido. É nesse processo que a adaptação escolar ocorre.

A Escola Máxima oferece aulas de natação (em piscina aquecida e coberta), aula de informática (atividades curriculares) e uma aula de inglês semanal (a partir do Nível II). Oferece ainda aulas de coral e reforço escolar, duas vezes por semana em período inverso ao que a criança estuda. Aulas de Espanhol, vôlei e futsal masculino e feminino. Existem também os “Plantões de dúvidas” onde os estudantes podem ser convocados pelos professores ou podem vir caso sintam necessidade de esclarecerem dúvidas – ambas as atividades são extracurriculares.

A escola conta com atendimento psicológico. A psicóloga escolar desenvolve atividades direcionadas com estudantes, professores e funcionários e atua em parceria com a direção, a coordenação pedagógica, orientação educacional, familiares e profissionais que acompanham os estudantes fora do ambiente escolar (terapeutas, neurologistas, psicopedagogos, fonoaudiólogos, outros). Esse atendimento pode ser encaminhado pelo professor, coordenação ou ser solicitado de forma espontânea pelos pais.

2.3.2. O projeto Fanfic Maximum.



Figura : ilustração página inicial Fanfics Maximum

A ideia do projeto surgiu da necessidade de criar novas estratégias de aprendizagem para os estudantes de 7ª série da Escola Máxima. A disciplina de informática instrumentalizou metodologias de pesquisa e a confecção de home pages utilizando o software Front Page 2003.

Criar um site é uma forma de levar o estudante a interagir, aprofundar-se e criar novos conceitos, tanto na área de comunicação, como na tecnológica. Pensando nisso e na interdisciplinaridade, a informática e a língua portuguesa uniram forças para que os estudantes das 7^{as} séries pudessem registrar e publicar na internet suas produções criadas em sala, dando origem a esse site.



Figura : ilustração página inicial Fanfics Maximum

A *fanfictions* é um gênero textual que surgiu no contexto da tecnologia digital favorecendo o desenvolvimento de fãs leitores/escritores. Ao utilizar recursos tecnológicos e midiáticos em práticas pedagógicas, a escola se torna contemporânea, se atualiza e, pode se tornar mais eficiente. Para a sua utilização na escola será necessário reformular planejamento, integrando estes novos recursos, motivando os estudantes e ressignificando o ensino e a escola.

Escrever *fanfics* requer três domínios prévios: leitura, escrita e alfabetização digital. Por esta razão a escola priorizou trabalhar com as *fanfics* a partir do 7º ano do Ensino Fundamental quando seus estudantes já tinham alcançado estes domínios. A partir daí as *fanfics* podem ser utilizadas como recursos estratégicos, aproximando professor e estudante na busca de uma escrita e leitura mais dinâmica e atrativa. Na escola as *fanfics* possibilitam

um compartilhamento das criações, abrindo o leque de discussão entre os fãs em um processo de coautoria sem fins lucrativos. Todo trabalho dos estudantes passam necessariamente pela revisão dos seus professores. Logo em seguida o site é realimentado.

Apresentamos a seguir o mapa do site de *fanfics* da Escola Máxima²⁸. Em seguida intentamos uma análise sobre as mesmas, e, em anexo ao trabalho seguem todas as *fanfics* que estão no site.

FANFIC	HISTÓRIA	PERSONAGENS
Como Treinar seu Pokémon	Webmasters: Fernanda, Isabelle e Fabio - 7ª A.	Webmasters: Daniel, Breno e Gustavo - 7ª A.
A Bússola de Ouro	Webmasters: Kenneth, João L. e Gabriel - 7ª A.	Webmasters: Julia e Giovanna - 7ª A.
Jogos Vorazes no País das Maravilhas	Webmasters: Maria C. Rayane e Otávio - 7ª A.	Webmasters: Sarah, Gabriel T. e Maria Eduarda Z. - 7ª B.
A Garota da Capa Vermelha	Webmasters: Mateus Freire e Matheus Okada - 7ª A.	Webmasters: - Maria F., Laís e Maria E. - 7ª A.
Mágico de Oz - Dorothy na Disney	Webmasters: Pedro, Matheus P. e Rafael - 7ª A.	Webmasters: - Matheus M. Matheus R. e Olavo - 7ª A.
O Diário da Princesa	Webmasters: Amanda, Isabela e Isadora - 7ª A.	Webmasters: Cecília e Gabriel R. - 7ª B.
Acampamento Fantasma	Webmasters: - João Guilherme e Joé - 7ª B.	Webmasters: Enzo e João P. - 7ª B.
Crônicas de Nárnia	Webmasters: Lucas A. e Allynne - 7ª B.	Webmasters: Fernanda e Isabel - 7ª B.
Alice no Big Bang das Maravilhas	Webmasters: Nicolas e Gabriel K. - 7ª B.	Webmasters: Beatriz e Giovana - 7ª B.
Ponte para o Ataque Final	Webmasters: Renato, Maria V. e Luiza - 7ª B.	Webmasters: Renato, Maria V. e Luiza - 7ª B.
Querido Death Note	Webmasters: Sophia, Julia e Isabel - 7ª B.	Webmasters: Sophia, Julia e Isabel - 7ª B.
Percy Jackson	Webmasters: Eduarda, Laura e Paola - 7ª B.	Webmasters: Eduarda, Laura e Paola - 7ª B.
O Poderoso	Webmasters: Luis H., João R., Rodrigo - 7ª B.	

Tabela : Mapa do Site de *Fanfics* da Escola Máxima.

2.3.3. A escola e a prática educativa que conduz os estudantes a desenvolverem capacidades de leitura e produção de textos orais e escritos.

²⁸ Disponível em <http://www.escolamaxima.com.br/fanfic/> e acessadas em 15 de dezembro de 2014 às 20h35min.

Há algumas questões em educação que estão desfocadas. Por exemplo: professores em todas as áreas de conhecimento que corrigem erros dos seus estudantes para demonstrar que eles não aprenderam o conteúdo ministrado. Pedagogos contemporâneos como Gadotti, Pedro Demo e Saviani têm afirmado que avaliações, atividades, projetos interdisciplinares, trabalhos escolares e provas são momentos em que os estudantes devam estar em espírito de aprendizagem, e, portanto, a atitude dos professores será de orientação para a aprendizagem, orientação esta parecida com a dos escritores que têm seus textos revisados por profissionais. Talvez se deva dar este tratamento aos textos dos estudantes. Essa atitude propiciaria crescimento na aprendizagem. Essa posição é defendida por Possenti (2014, p. 6). Segundo o autor “revisar é o mesmo que corrigir, em certo sentido, mas implica outro espírito, já que o ‘erro’ é normal” (POSSENTI, 2014, p. 6).

Após a leitura das *fanfics* produzidas pelos estudantes da Escola Máxima observamos algumas perspectivas para a educação: elas auxiliam os estudantes no ato de selecionar conteúdos, relacionar com outros, organizar sua história e comparar com outras; incentivam a prática de conhecer a diversidade de pontos de vista que pode conduzir ao debate e dar a conhecer seus argumentos. As *fanfics* podem ser um elemento gerador de debates de diversos pontos de vista, e o debate é fundamental para a boa formação do cidadão; elas impulsionam a criatividade do escrever a partir do ler e interpretar os mais variados tipos de personagens e até na criação de novos. O desenvolvimento do site da Escola Máxima apresenta várias possibilidades de apropriação de novos conhecimentos por parte dos estudantes, que se dá de forma interdisciplinar superando assim uma visão compartimentada de educação. A utilização do site e a escrita das *fanfics* faz com que os estudantes diversifiquem as suas informações e também os seus argumentos; utilizando o site e com a orientação dos professores os estudantes aprendem a selecionar e a diversificar.

Todas estas *fanfics* que transcrevemos no anexo deste trabalho dão conta de que os estudantes contemporâneos escrevem muito e escrevem o tempo todo, e, os profissionais e as instituições devem estar atentos para o fato.

As *fanfics* constituem novas comunidades virtuais marcadas pela filiação voluntária, determinada pelo interesse intelectual e/ou emocional em relação a um determinado assunto. Caracterizam-se pelo diálogo, pela troca de conhecimentos entre os membros, a produção coletiva, a investigação colaborativa e a distribuição de informações relevantes de forma aberta para todos os interessados.

Todas estas informações captadas nos conduzem a uma profunda reflexão sobre o processo educativo em que estamos envolvidos. Nas considerações finais retomaremos esses apontamentos em função de indicativos para um futuro remoto.

Outro aspecto importante que observamos é a ausência de textos do cânone de nossa literatura, de estudos históricos e interdisciplinares.

2.3.4. Os limites e os desafios apresentados com a utilização da *fanfiction*.

A Escola Máxima utilizou o projeto *fanfiction* num caráter extremamente pontual. Não há uma sequência com os oitavos e nono anos da escola. Desenvolve-se o projeto apenas no sétimo ano. Algo pontual que não visa continuidade e aprofundamento aponta mais para uma realidade de preenchimento de espaço, do que para uma construção de um projeto de vida. Um projeto pontual refere-se à emergencialidade ou espontaneidade de algum professor que assume a estratégia. No momento em que o professor não está mais presente o projeto não terá continuidade. A experiência assim aponta para a compartimentação da educação e acaba sendo prejudicial aos estudantes que não visualizam a continuidade do processo.

Outro aspecto observado é que o trabalho desenvolvido com as sétimas séries apresentam *fanfictions* apenas com obras no campo da ficção, obras ligadas a produções lúdicas e de entretenimento. Não estamos transformando em irrelevante o fato. Estamos alertando para o fato de que os professores da Escola Máxima e de qualquer outra que venha assumir as *fanfictions* com estratégia pedagógica necessitam avançar para uma propositura em que se trabalhem as obras clássicas da literatura. Não há que se contentar apenas com a ficção e o lúdico. Pensar a perspectiva de um novo modelo de sociedade e o estudante como agente ativo dessa transformação é envolvê-lo na elaboração deste modelo no processo educativo.

Behrens (2009, p. 75) afirma que hoje os estudantes “passam a ser descobridores, transformadores e produtores de conhecimento”. Isso conclama o professor contemporâneo a superar em sua prática pedagógica teoria e prática. Essas duas podem caminhar juntas (p. 80).

O capítulo que se encerra apresentou a possibilidade da utilização da *fanfics* na escola como uma estratégia educacional. A contemporaneidade tem exigido a busca destas novas estratégias para que o ensino possa avançar na qualidade. Nele abordamos as motivações possíveis para se escrever *fanfics*. Em seguida explicitamos a experiência do projeto com *fanfiction* da Escola Máxima. A análise do trabalho feito por estudantes da 7ª série do Ensino Fundamental, foi proposital no sentido de motivar outras unidades escolares, seja da rede privada ou pública, à replicabilidade do projeto, sendo que este conduz os estudantes a

desenvolverem capacidades de leitura e produção de textos orais e escritos. Na análise apresentamos não somente as vantagens desta nova estratégia educacional com seu efetivo alcance, mas também as suas limitações.

No contexto da globalização ressaltamos que nenhuma outra instituição, à exceção da Igreja Católica, tem resistido tão fortemente a mudanças em seus aspectos fundamentais, como a escola. Em uma sociedade que discute convergência tecnológica e sua ampliação, temos uma escola que insiste em se manter nos discursos e preleções “com ênfase nos exercícios baseados na instrução, e na crescente quantidade de conteúdos e atividades, na maioria das vezes, descontextualizadas e distantes da realidade, aproximando-se mais do antigo modelo escolástico, em que o conhecimento circulava apenas nos domínios das escolas, do que da nova realidade do século XXI” (GERMANO, 2011, p. 119). Há muita teoria circulando e pouca prática se efetivando. O modelo escolar contemporâneo “ainda remonta ao século XVIII, período da Revolução Industrial, que suscitou a necessidade de formar cidadãos qualificados, com uma base comum de conhecimentos, para o mercado de trabalho” (CUNHA, 2007, p. 38). Além do fato de que a escola se apresenta preocupada demasiadamente com a quantidade de conteúdos. São conteúdos desinteressantes e distantes da realidade da vida, e, por isso mesmo, ensina-se demais e os estudantes aprendem menos.

Neste novo tempo em que, como afirma Gardner (1999, p. 47), “a educação será significativamente baseada no computador. Não só grande parte da instrução e avaliação será fornecida por computador, mas os hábitos mentais promovidos pelas interações com o computador serão realçados...”. De fato grande parte dos cálculos e gráficos matemáticos são desenvolvidos pelos computadores. “A tecnologia do computador coloca toda a informação existente no mundo nas pontas dos dedos do indivíduo, literalmente. Isso é uma bênção e uma maldição” (GARDNER, 1999, p. 48). Em 2006 e 2010 Dênis Moraes convidou destacados pesquisadores para analisar os avanços do domínio das tecnologias midiáticas e do mercado global na sociedade capitalista contemporânea. Foi, sobretudo, em 2010 que analisou as “mutações de uma época de comunicação generalizada e em rede, na qual a vida social, as mentalidades, os valores e os processos culturais parecem estar definitivamente vinculados a telas, monitores e ambientes virtuais” (p. 15).

Cunha (2007, p. 38) destaca que “uma criança hoje em dia acumula mais informações do que um idoso da civilização pré-tecnológica”. Segundo ele, pela velocidade e volume que possuem, as informações fragmentam o conhecimento. “Por esta razão, quase na mesma rapidez que aprendemos, esquecemos ou precisamos atualizar o que aprendemos” (CUNHA, 2007, p. 38-39). É provável, que pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das

competências adquiridas por uma pessoa no início de sua vida profissional estará obsoleta no fim de sua carreira se ela não se mantiver em um processo de formação continuada. Deste modo é possível se auferir que o conhecimento na sociedade de informática e da informação passou para o campo de um produto indomável. As transformações, o avanço nesta área é sempre muito rápido.

O capítulo seguinte versará sobre a crítica à cultura digital, porque esta apresenta perspectivas divergentes que nos remetem a buscar um novo modelo de escola. Sacramento (2010, p. 122) fala que estamos em um momento de muitas ambivalências. Se por um lado temos a larga oferta de serviços públicos online, de funcionalidade múltipla nos celulares, de redes sociais virtuais, de espaços colaborativos, de acervos de produções multimídias, de redes educativas e intercâmbios audiovisuais, por outro uma parte significativa da população mundial está excluída desses avanços tecnológicos. Então vivemos o momento de conscientização e luta, não somente pela partilha equânime dos espaços e bens materiais, mas, pela partilha equânime dos espaços e bens virtuais.

A escola do futuro deve estar capacitada a preparar os estudantes para sobreviver nesse implacável ambiente de crescente individualismo e competitividade e, ao mesmo tempo, possibilitar espaços para uma permanente e persistente crítica a esse modelo que, se não for urgentemente interditado, certamente conduzirá a resultados catastróficos para o futuro da humanidade (GERMANO, 2011, p. 120).

Esse modelo de escola será fundamental na formação de uma geração que aprenda articular as lutas em uma só: contra todas as exclusões do nosso tempo e a favor da igualdade social (SACRAMENTO, 2010, p. 122).

3. CULTURA DIGITAL COMO AUXÍLIO AO PROCESSO EDUCACIONAL: PERSPECTIVAS DIVERGENTES.

A cultura digital é fruto da soma entre ciência e tecnologia. A ciência produz conhecimento e a tecnologia produz técnica. Em relação à ciência pode-se dizer que a tecnologia é um passo à frente em direção à sociedade. Mas o estudante necessita ser iniciado corretamente na arte do fazer ciência antes de lidar com as tecnologias. O Brasil tem adiado muito a oportunidade de educar corretamente sua juventude com uma educação de qualidade para a ciência e a tecnologia.

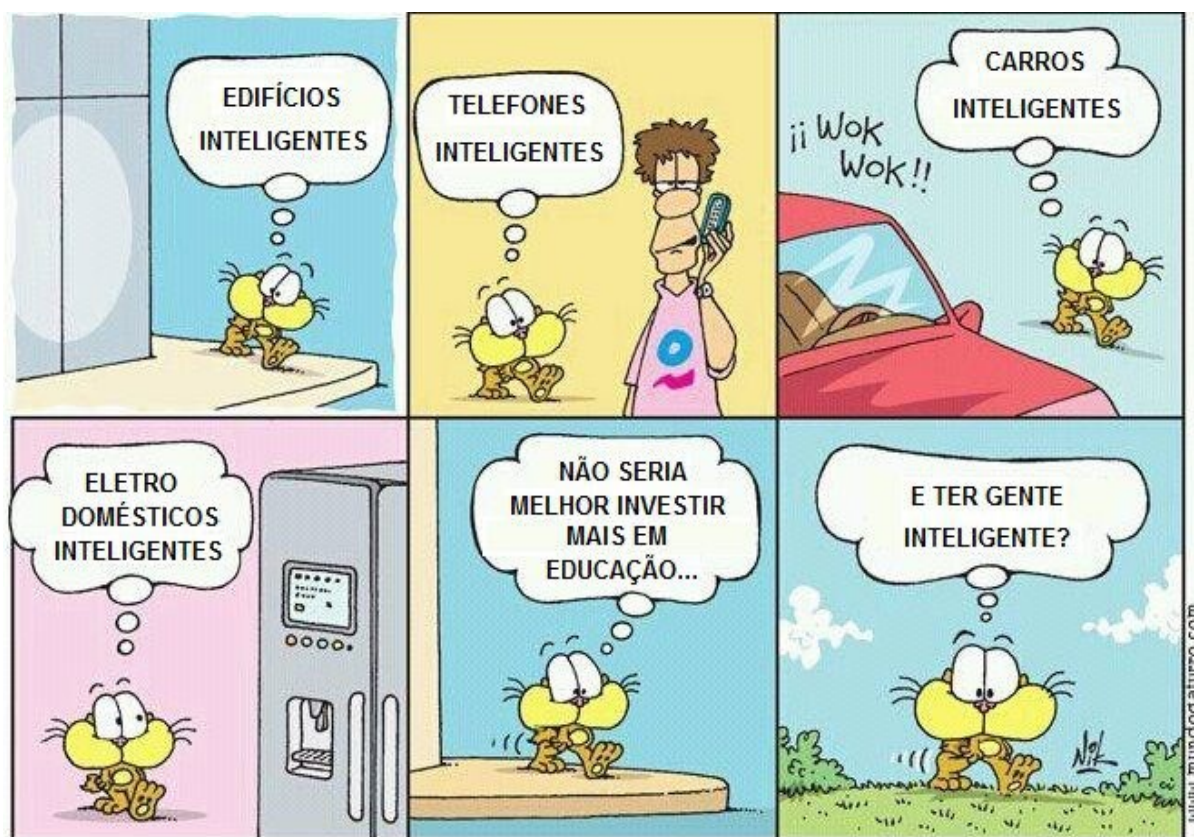


Figura - Edifícios inteligentes, Telefones inteligentes, carros inteligentes.
Disponível em <http://www.desistirnunca.com.br/tag/carros-inteligentes/> acesso 19/02/2015 às 14h12min.

É urgente cumprir a tarefa de ensinar os estudantes a fazer ciência. É preciso levar os estudantes a produzirem conhecimento significativo. Para isso se faz necessário que estes participem de uma cultura científica, praticando seus valores e suas regras e, sobretudo, as diversas linguagens da ciência. Isso se faz com a aprendizagem do método científico contextualizado. O método científico contextualizado permite usar o meio em que a escola está inserida e propor soluções adequadas à realidade vivenciada pelos estudantes. Os estudantes precisam aprender a observar, medir e concluir. E os professores devem estar preparados para ensinar a observar, medir e concluir.

Por isso, os professores devem estar conscientes de que a ciência não é um conjunto de conhecimentos acabados, mas uma forma de ver o mundo e de transformá-lo. Nesse sentido, o ensino de Ciências e também das Artes deve cultivar a imaginação e a criatividade de forma a propor novas atitudes para uma educação transformadora. Assim o jovem estará preparado para conviver com a comunidade e participar de um mundo em rápida transformação.



Figura - Tenho notebook, tenho mp3...

Disponível em <http://fotos.sapo.pt/olharparaomundo/fotos/?uid=OhRIHjOqpUMGhhaPuraw> e acesso 19/02/2015 às 15h00min.

Ficamos maravilhados diante da possibilidade de utilização das novas tecnologias. De imediato não oferecemos nenhuma resistência. Não medimos alguma consequência. O que enxergamos são apenas vantagens. O senso comum aponta que parece ser assim para a maioria da população. Ainda não tomamos consciência do crescimento no processo de exclusão a que estamos submetidos a partir da cultura de massa. Esse olhar consciente e crítico deve ser aprendido para que possamos medir os prós e contras de qualquer produto que nos é apresentado pela sociedade de consumo. Uma visão crítica da realidade que nos circunda.

Foi precisamente depois dos anos 40 do século XX que o filósofo Martin Heidegger afirmou que “a ciência está estendendo seu poderio a toda terra. Mas a ciência não pensa, pois sua marcha e seus métodos são tais que ela não pode refletir sobre si mesma” (HEIDEGGER, 2002, p. 115). Contemporâneo de Heidegger, o escritor e bioquímico americano, nascido na Rússia, Isaac Asimov, refletiu e alertou para a gravidade do desafio com que se confrontava a sociedade ao destacar que “o aspecto mais triste da vida de hoje é que a ciência ganha em conhecimento mais rapidamente que a sociedade em sabedoria” (ISAAC ASIMOV, APUD TURINI, 2013, p. 1).

Ao elaborar a reflexão crítica da cultura digital, o fazemos ancorados em nomes como Moraes (2006 e 2010), Orozco Gómez (2006), Cavalheiro (2007), Kenski (2008) e Martín-Barbero (2010). Pensar é preciso. Um pensar lastreado por desígnios ecoéticos. Parafraseando Descartes: penso, logo duvido. Quem duvida pesquisa. Quem pesquisa, encontra, escreve e publica. Quando pensamos, vivemos. E vive melhor quem pensa. Mas um pensar que seja globalizante e articulado na convergência tecnológica que combine os quatro grandes domínios da ciência e da tecnologia. Conforme Cavalheiro (2007, p. 25): “NBIC – nano-bio-info-cogno”. São respectivamente a nanotecnologia²⁹, a biotecnologia, as tecnologias da comunicação e informação³⁰ e as ciências cognitivas (neurociência). É preciso que tenhamos uma visão abrangente e profunda da nova convergência tecnológica em termos do que vem

²⁹ “De uma forma simples, podemos definir nanotecnologia como sendo o termo utilizado para descrever a criação, manipulação e exploração de materiais com escala nanométrica. Aqui cabe outra definição, um nanômetro (abreviado como nm) é um metro dividido por um bilhão, ou seja, 1 nm é igual a 10^{-9} m. Somente para se ter uma idéia de tamanho, um fio de cabelo tem cerca de 100×10^{-6} m quanto 0.1mm de diâmetro, ou seja, é 100.000 vezes maior que um nanômetro. Vamos explicar melhor a definição de nanotecnologia. A nanotecnologia é a ciência e a tecnologia utilizada para controlar os materiais de tal forma que podemos manipular átomos e moléculas para construir estruturas mais complexas como, um dispositivo eletrônico ou mesmo um “nanobo”, aquele das meninas superpoderosas. Com esta definição e com esta explicação fica claro o porquê do grande interesse dos países e empresas na nanotecnologia. Uma vez dominadas a ciência e a tecnologia do mundo nanométrico, poderemos obter novos dispositivos eletrônicos, cada vez menores, produzir robôs tão pequenos que poderiam ser injetados no organismo para desobstruir artérias (aqui mais uma vez o mundo da ficção esta avançando em relação ao mundo real, bastando lembrar-se do filme “viagem insólita”, em que uma nave tripulada é injetada dentro do organismo), desenvolver remédios que poderão atuar especificamente na região danificada do organismo, como entregar um remédio para combater somente o tumor. Sem duvida será uma grande revolução. Quem não entrar para competir e dominar esta tecnologia, estará fadado a desaparecer do mercado, ou mesmo se tornar um país subdesenvolvido. Além dessas revoluções tecnológicas, a nanotecnologia também irá melhorar tecnologias em uso. Podendo também ser empregada para melhorar o desempenho de catalisadores, criar células solares e baterias de Lítio mais eficientes, possibilitando assim tornar dispositivos de energia limpas mais viáveis, contribuindo para um mundo menos poluído” (LONGO, 2004).

³⁰ As TIC são as tecnologias que associam a informação e a comunicação, necessárias para o processamento de dados, em particular, através do uso de computadores eletrônicos e softwares, para converter, armazenar, proteger, processar, transmitir e recuperar informações, de forma ampla e contínua (Disponível em: <<http://www.iacit.com.br/setores-de-atuacao/tic.php?tipo=rede>> e acessado em 23 de dezembro de 2014 às 19h01min).

sendo amplamente discutido nos ambientes internacionais e ao mesmo tempo do que ela significa em termos reais para as sociedades nos mais diversos continentes.

A primeira delas, a nanotecnologia é a que se considera, de acordo com Cavalheiro, permite e facilita a interação entre organismos vivos e os dispositivos desenhados pelo ser humano.

(...) Assim, os dois elementos-chave da Convergência Tecnológica são a noção de interação e o desenho de dispositivos que atuam na interface entre organismos vivos e componentes do processo de informação. Nesse contexto, o termo Convergência Tecnológica refere-se às tendências ou expectativas de sinergia no desenvolvimento dessas quatro áreas tecnológicas, com o objetivo de reforçá-las e de, ao combiná-las, criar novos campos de aplicação (CAVALHEIRO, 2007, p. 25-26).

Moraes (2006) analisa como a atual sociedade não consegue sobreviver sem as tecnologias que atualizam as informações em um tempo em que a urgência e a velocidade são implacáveis. Segundo ele: “A sociedade dá indícios de não sobreviver sem as máquinas que atualizam a existência em fração de segundos” (p. 33).

Orozco Gómez apresenta uma contraposição entre as perspectivas tecnocêntrica e sociocêntrica para discorrer sobre as mudanças tecnológicas que fundamentam a sociedade do conhecimento (2006, p. 81-84).

Cavalheiro (2007) analisa a chamada convergência tecnológica, a confluência da ação sinérgica de quatro campos científicos e tecnológicos que apresentaram crescimento acelerado nas últimas décadas, a saber: a nanotecnologia, a biotecnologia³¹, as tecnologias da comunicação e informação e as ciências cognitivas (neurociência³²). O autor faz uma revisão das principais discussões que vêm ocorrendo na comunidade científica internacional sobre o

³¹ A biotecnologia é uma área interdisciplinar fortemente ligada à pesquisa científica e tecnológica que tem como principal objetivo desenvolver processos e produtos utilizando agentes biológicos. De acordo com a ONU, “*Biotecnologia significa, qualquer aplicação tecnológica que utilize sistemas biológicos, organismos vivos, ou seus derivados, para fabricar ou modificar produtos ou processos para utilização específica.*” (ONU, Convenção de Biodiversidade 1992, Art. 2). A Biotecnologia moderna engloba áreas de aplicações biológicas em saúde e biomedicina, na agricultura e na produção de insumos industriais, com uma forte orientação multidisciplinar e experimental. Dentre as disciplinas que constituem as bases da Biotecnologia destacam-se aquelas das áreas biológicas (principalmente microbiologia e biologia molecular), das áreas químicas (química orgânica, química analítica e bioquímica) e das áreas de engenharia (principalmente engenharia bioquímica ou de bioprocessos) (Disponível em: <http://www.sjc.unifesp.br/biotec_ict/?page_id=46> e acessado em 23 de dezembro de 2014 às 18h15min).

³² O cérebro, o órgão mais complexo do corpo, é o mais crucial para a compreensão do ser humano. É o objetivo de estudo de cientistas e médicos de diversas especialidades, desde a biologia molecular à psicologia cognitiva e experimental, assim como anatomia, fisiologia e farmacologia. A estrutura e funcionamento do cérebro é ainda o objeto de interesse de engenheiros e cientistas da computação que desenvolvem interfaces homem-máquina, próteses e ambientes de realidade virtual. Esta junção de interesses criou uma nova área, intrinsecamente multi e interdisciplinar, chamada de Neurociência (Disponível em: <http://neuro.ufabc.edu.br/?page_id=36> e acessado em 23 de dezembro de 2014 às 19h11min).

seu desenvolvimento e assinala a necessidade de uma abordagem mais ampla que inclua as ciências humanas e sociais e outros atores relevantes na sociedade contemporânea.

Kenski (2008) reflete a possível relação existente entre o processo de comunicação humano e o processo educacional de ensinar e aprender. Analisa as possibilidades de uso dos meios digitais de comunicação e informação para ampliar e viabilizar essas relações, independente do espaço em que as pessoas se encontrem. A convergência dos meios torna possível a convergência entre as pessoas para a partilha de informações e a aprendizagem em conjunto. Estas ações já ocorrem nas comunidades virtuais de aprendizagem e em grupos de pesquisa interinstitucionais. Elas se apresentam como novas formas de prática educacional mediada. E, a escola e todos os outros espaços formais de educação necessitam incorporar estes meios para não ficarem para trás ou tornarem mediadores obsoletos. Nesse sentido se apresentam como instrumento de aprendizagem as *fanfics* utilizadas no projeto da Escola Máxima. A mediação do conteúdo curricular integrado de forma espontânea com a mediação dos professores utilizando aparentemente histórias que não seriam do contexto e transformando-as em instrumento de aprendizagem.

3.1. Sociedade Tecnológica / Sociedade Desigual.

Os organismos internacionais que discutem a chamada nova convergência tecnológica, de uma forma geral, apontam suas possíveis aplicações práticas. Eles apontam a melhoria da saúde e da capacidade física humana; melhorias das relações sociais e de grupos sociais; segurança nacional antecipando-se às ameaças; unificação da ciência e da educação; expansão da cognição e da comunicação humana (CAVALHEIRO, 2007, p. 26-27). A sugestão destes organismos para as agências governamentais e ao setor privado é a exploração deste potencial da nova convergência tecnológica em prol de grandes conquistas para a humanidade. Não é isso que ocorre. Os processos de exclusão continuam e novas formas de exclusão surgem. Gustavo Cardoso (2010) “demonstra que a característica do sistema midiático contemporâneo não é a convergência tecnológica, como muitos acreditam, mas a sua organização em rede, associando a dimensão tecnológica à organização econômica e à apropriação social” (p. 25). Ainda de acordo com Gustavo Cardoso vivemos uma mudança do paradigma de uma sociedade de massas para a uma sociedade em rede. Na opinião de Cardoso o “sistema de mídia atual parece estar organizado não em torno da ideia de convergência tornada possível pelas tecnologias digitais, mas em torno da articulação em rede” (2010, p. 27).

Para Moraes (2006) o único objetivo de tantas mídias existentes é inserir a cultura na lógica do lucro. “O que vemos é uma espécie de ‘delírio espacial’. Navegamos insaciáveis, por circuitos infoeletrônicos e ambientes virtuais. Somos privilegiados por transmissões convulsivas, mas não conseguimos reter tantos estímulos e ofertas” (p. 33). Há uma junção entre vertigem tecnológica e a mercantilização provocando uma nova tirania: a da “velocidade fortuita” (MORAES, 2006, p. 34). Acentuamos o ethos do consumo (MORAES, 2006, p. 36): convertamos a cultura em economia e esta em cultura. Esse é o capitalismo atual. Há planos mundiais para os novos consumidores que desenvolvem padrões similares de comportamento devidamente planejados pelas empresas midiáticas.

Moraes recupera uma reflexão marxista e analisa o eterno dilema do capital: vender mais no tempo mais curto possível. “A cultura está imersa na lógica do lucro que preside a expansão da forma-mercadoria a todos os campos da vida social” (MORAES, 2006, p. 37). Comassetto & Souza³³ assim reelaboram a reflexão de Moraes:

A preocupação recai principalmente sobre a mercantilização da cultura numa época em que tudo é feito para o consumo rápido, se possível, instantâneo, graças à enxurrada de mídias que invade as casas e ruas, mentes e corações. É o que o autor chama de abundância rentável, visto que tudo é coisificado para saciar a voracidade do capital, que impõe a tirania da velocidade fortuita. Assediadas permanentemente por estímulos e ofertas de toda ordem, as pessoas são engolidas por uma lógica do efêmero, que torna cada vez mais breve a duração do prazer e faz o presente parecer passado. O imaginário é arrebatado pelas novidades incessantemente vomitadas pelas mídias, sempre atentas ao potencial de consumo dos indivíduos. E, nesta direção, a cultura é, antes de qualquer coisa, negócio, e os produtos culturais são feitos para o mercado, como Fredric Jameson já observara uma década atrás (COMASSETTO & SOUZA, 2006, p. 2).

Parece que os produtos mais cobiçados no momento são “fortes emoções”. Nossa civilização dá sinais de estar excitada permanentemente na busca de experiências emotivas (MORAES, 2006, p. 39). Esse é o viés pelo qual a cultura é comercializada, Moraes diz ser “o enquadramento da cultura como produto quantificável, serializado e negociado” (2006, p. 39).

Já Orozco Gómez apresenta duas perspectivas sobre a mudança tecnológica na sociedade do conhecimento: a perspectiva tecnocêntrica e a perspectiva sociocêntrica. Compete à primeira as transformações pelo qual a sociedade está passando por meio das várias mídias que surgiram na modernidade e a segunda que privilegia a compreensão da comunicação e da produção de conhecimentos a partir da reprodução que realizam os atores sociais embasados nos meios com que interagem. Para Orozco Gómez o que se visualiza na sociedade é que a tecnologia trouxe despoder social. Diz:

³³ A releitura que segue é feita a partir de MORAES, 2006, p. 37-41.

(...) hoje assistimos a um crescente despoder social que aumenta geometricamente em sociedades como as latino-americanas, justamente por meio ou através da tecnologia de informação. Um despoder particularmente comunicacional, que desafia as tentativas de fortalecer as cidadanias e tornar possível o desenvolvimento da democracia. Um despoder que se há de entender em sua complexidade para não sermos idealistas com as grandes coisas que a tecnologia promete (2006, p. 82).

De acordo com Comassetto & Souza (2006, p. 1) a obra “Sociedade Midiatizada” aprofunda as reflexões sobre o papel e a influência da mídia numa sociedade contraditória. Ao mesmo tempo em que atinge seu mais alto estágio tecnológico, apresenta desigualdades perturbadoras.

As empresas de comunicação continuam nas mãos de poucos. O grande capital mundial continua nas mãos de poucos. As tecnologias continuam nas mãos e acessíveis, ainda, para poucos. O poder continua nas mãos de poucos e faz com que o poder da informação esteja atrelado ao poder econômico (NEDER, 2001, p. 94). Apesar das inovações, de tanto avanço tecnológico e os movimentos sociais lutam para serem reconhecidos em suas singularidades, manifestos e ampliados audiovisualmente. Eles não devem se limitar a espaços virtuais, mas articular o concreto ao virtual, para, assim, abalarem a hegemonia.

A tecnologia não é tudo o que promete ser. Ela provoca e institucionaliza o “despoder social”. Ela é uma espécie de monstro de duas cabeças: pode trazer instantaneamente informações para os locais mais remotos ao redor do mundo. Mas ele (o monstro) também pode nos levar a um café cheio de gente olhando para telas digitais sem reconhecer ninguém. De acordo com Moraes estamos situados na “comunicação em rede, na qual a vida social, as mentalidades, os valores e os processos culturais parecem estar definitivamente vinculados a telas, monitores e ambientes virtuais” (2010, p. 15).

Queremos criar tecnologias em torno de pessoas, não pessoas em torno de tecnologias. As tecnologias devem ser instrumentos que auxiliem o ser humano a ser mais humano ou humano na plenitude do termo. Hoje ocorre o inverso as tecnologias estão manipulando os seres humanos que por sua vez transformam seus semelhantes em coisas. Os ambientes tecnológicos devem manter a experiência humana no centro da experiência dos usuários destes ambientes. Essas tecnologias (“esses monstros”?) vão ajudar os seres humanos a ter melhores experiências e vida mais rica se devidamente usados. A tecnologia só tem que ser fácil de usar, eficiente e ajudar a pessoa a utilizar o seu poder mais e mais. Portanto, o que está ocorrendo é tecnointeração: a tendência é que as relações humanas caminhem para a virtualização.

Num passado recente de ávidos leitores que escreviam anotações nas margens dos livros muito manuseadas, acrescentando seus próprios pensamentos para o do autor e

enriquecendo o volume para as gerações futuras. Anotação é uma prática muito antiga; ela provavelmente tem sido feita desde que a leitura existe. À medida que o texto ficou digitalizado, torna-se mais difícil de escrever comentários, se bem que, com novos programas criados e atualizados isso já é possível de se fazer em larga escala. O computador é muito mais que uma relação do homem com a máquina. Trata-se de uma relação do homem com “novas condições de conhecimento”, pois está diante de inteligências artificiais com novas mediações temporais que provocam a elaboração imediata de novas discussões e instigam a mente humana. Definidos por Martín-Barbero como “novas figuras de razão” ou no entendimento de Orozco Gómez (2006, p. 83) a lógica no campo de comunicação social se apresenta mais sensorial que racional e inclui, sobretudo, a primazia dos sentidos da audição e da visão.

Digitalizado ou não temos que continuar a incentivar nossos estudantes à leitura e reescrita de sua leitura. No dizer de Paulo Freire:

Ler é uma operação inteligente, difícil, exigente, mas gratificante. Ninguém lê ou estuda autenticamente se não assume, diante do texto ou do objeto da curiosidade a forma crítica de ser ou de estar sendo sujeito da curiosidade, sujeito da leitura, sujeito do processo de conhecer em que se acha. Ler é procurar ou buscar criar a compreensão do lido; daí, entre outros pontos fundamentais, a importância do ensino correto da leitura e da escrita. É que ensinar a ler é engajar-se numa experiência criativa em torno da compreensão (1997, p. 20).

As *fanfictions* podem desenvolver nas pessoas a capacidade de se engajar com o texto. Ainda que, incipientemente, isso é possível de se auferir, nas histórias produzidas pelos estudantes da Escola Máxima.

Mas os meios de comunicação consideram exemplar o indivíduo que é espectador e consumidor passivo. Este tipo de classificação condiciona os indivíduos a aceitar uma realidade desigual. A conscientização exigida para que os sujeitos sejam autônomos, críticos e se posicionem criticamente passa, prioritariamente pela escola enquanto instituição e pelos seus profissionais. Por enquanto, ainda é possível se auferir que o grande nível das inovações tecnológicas não auxiliou para desfazer os desníveis sociais e barreiras econômicas. A África e a América Latina são o grande exemplo (MORAES, 2006, p. 43). Novamente tomamos por empréstimo a releitura de Comassetto & Souza:

O número de informação despejado pelas mídias, e em tal velocidade, é tanto que se estima que a massa de conhecimento (o que não significa capacidade de pensar) da humanidade cresce 100% a cada cinco anos, devendo dobrar a cada 90 dias dentro de dez a 15 anos. Mas não de maneira uniforme, visto que a disparidade de acesso às mídias digitais é de tal ordem que hoje 19% dos habitantes da Terra representam 91% dos usuários da Internet. Enquanto Europa e América do Norte têm 64% dos internautas, a África responde por menos de 1% e, a América Latina, por 6%. Mais

grave ainda é a procedência do conteúdo que corre o mundo. Hollywood detêm 85% do mercado cinematográfico global, e 77% das programações televisivas da América Latina provêm de conglomerados norte-americanos (COMASSETTO & SOUZA, 2006, p. 2).

O ciclo de vida tecnológico é cada vez mais curto. Daí vivermos em uma constante antecipação do futuro. Não há como contestar: somos uma sociedade midiaticizada, e, portanto, temos que nos alfabetizar também para o uso adequado das mídias e tecnologias que nascem a cada segundo. Ainda de acordo com Moraes essas “tecnologias facultam novas modalidades de memória, expressão e interação, além de alargar formas de sociabilidade e intervenção política” (2006, p. 43). Alfabetização, conscientização e socialização para que não incorramos em seres manipulados ao serviço das grandes empresas de comunicação. É preciso refletir e questionar sempre qual a contribuição deste aparato tecnológico midiático para o ser humano e no que eles podem destruir as relações sociais e estabelecer novas formas de culturas, valores e identidades.

De acordo com Orozco Gómez há dois aspectos diferentes sobre a mudança tecnológica na sociedade do conhecimento: é clara a noção de que a tecnologia é o motor principal das mudanças que estamos vivendo; e o outro aspecto: a visão da comunicação e a produção de conhecimentos a partir das reproduções que realizam os receptores com base nos referentes informativos com os quais negociam sentidos. E aqui incluímos a produção de *fanfics*. Retomamos a contraposição entre as perspectivas tecnocêntrica e sociocêntrica de onde parte Orozco Gómez para falar das mudanças tecnológicas que fundamentam a sociedade do conhecimento.

Comassetto & Souza (2006, p. 4-5) dizem que “as mediações originadas pelo computador, por exemplo, proporcionam uma nova combinação entre cérebro e informação, muito mais relevante que a tradicional relação do corpo com a máquina”.

Ainda de acordo com Orozco Gómez (2006, p. 84) foi sempre possível detectar a coexistência das tecnologias. Elas não se substituem, nasceram no contexto da modernidade, vão se sobrepondo em novidades tecnológicas, e gradualmente fizeram a mudança do paradigma da leitura do texto para a leitura da imagem. O que ocorre tão rapidamente no sistema de comunicação, não ocorre na mesma velocidade em relação à assimilação cultural e política pela maioria da população.

Para Orozco Gómez há atualmente uma explosão de mediações – entendidas como processos estruturantes que provêm de diversas fontes, incidindo nos processos de comunicação e formando as interações comunicativas dos atores sociais (2006, p. 88). “Entender o jogo atual da mediação pressupõe como ponto de partida abandonar a ideia de

que mediações vêm somente de meios e é de certa maneira sua extensão” (IBID). Daí interpreta Comassetto & Souza:

Em meio a essa explosão, as mediações ligadas às instituições típicas da modernidade, como o Estado e a escola, perderam espaço como orientadores das produções de sentido, sendo vorazmente sobrepujadas pela mediação tecnológica. Orozco Gómez destaca que uma das mudanças socioculturais mais importantes estimuladas pela mediação tecnológica é o da ‘audienciação’, instância em que a audiência ganha novos contornos de vínculo entre os atores sociais, de estruturação e de ancoragem no real (2006, p. 5).

A análise de Orozco Gómez (2006, p. 96) concorre para o impacto provocado pelo mundo midiático sobre o mundo da educação. Ele admite que a relação entre esses dois mundos exale mais incertezas do que perspectivas. A tecnologia que privilegia a imagem desgastou a escola enquanto fonte de conhecimento. Ao mesmo tempo, a escola não descobriu ainda que não basta levar as novidades tecnológicas para dentro das salas de aula para recuperar a atenção da sociedade-audiência. Olhando especialmente para os países latino-americanos, Orozco Gómez (2006, p. 97) não apresenta uma receita para superar a montanha surgida da erupção tecnológica. Ele apenas sugere que, em meio às grandes mudanças de época em que vivemos o melhor a fazer é continuar debatendo e repensando a educação e a comunicação. Nesse contexto defendemos a inclusão da produção de *fanfics* como estratégia educacional.

De uma forma geral Moraes e Orozco Gómez discutem e ajudam a compreender melhor nosso tempo, com os questionamentos e as reflexões necessárias, para a construção de uma possível comunicação democrática em favor de uma sociedade mais igualitária. Nesse sentido os professores da Escola Máxima necessitam avançar para além da ficção e do entretenimento. É preciso, portanto, possibilitar que, por meio da produção da *fanfics*, os estudantes reflitam sobre a sociedade desigual em que vivem. Pois, como afirma Moraes, é “impossível imaginar abundância igualitária na selva de desigualdades em que vivemos” (2006, p. 44-45).

3.2. O papel do profissional da educação: promover a mudança social.

Partimos nossa reflexão do parágrafo conclusivo do artigo de Orozco Gómez: “debater e repensar os motivos da educação e da comunicação em uma grande mudança de época como a atual é o que necessitamos continuar fazendo” (2006, p. 97). O dado real apresentado por Orozco Gómez é este: “Se alguma tese sustento (...) é (grifo nosso) a de que muitas mudanças que estamos presenciando, e que seguiremos presenciando no futuro imediato (...) se devem

(...) à extensa presença das mídias e tecnologias nascidas na modernidade. (...) São mudanças, (...) de um paradigma da literalidade a um da imagem, (...) exige entendê-las (...)” (2006, 83-84).

A chamada “convergência tecnológica” tem gerado uma opacidade em relação à diversidade cultural. Não se deve acreditar que a inclusão digital apagaria as diferenças sociais, culturais, étnicas e sexuais. Na verdade a alfabetização digital deve estar aliada à alfabetização, à inclusão digital, à inclusão social, à inclusão da diversidade cultural, à inclusão da convergência tecnológica (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 211-235).

Uma verdadeira convergência tecnológica seria aquela que incluiria “as tecnologias para o prolongamento da vida até aquelas dirigidas para o aprimoramento das funções mentais, incluindo o aumento da capacidade de aprendizado e memorização” (CAVALHEIRO, 2007, p. 24). Nas palavras de Moraes “o grande nível das inovações tecnológicas não desfaz desníveis sociais e barreiras econômicas” (2006, p. 43).

Vamos fazer uma realimentação ao capítulo anterior. **As *fanfics* escritas pelos estudantes da Escola Máxima, de modo implícito, enfatizam que a tarefa do professor, do intelectual ainda é promover a mudança social, baseada na solidariedade e na igualdade. Uma leitura atenta de cada história se verifica que são histórias de libertação, do bem que supera o mal, do sofrimento sendo transformado em alegria a partir de algum herói. Essa capacidade de transformar em instrumento de leitura da história, e da história que necessita da interferência humana para sua transformação é uma estratégia pedagógica para que as tecnologias sirvam ao homem e para que o homem não seja instrumento a serviço das tecnologias e suas forças de controle.**

De acordo com Orozco Gómez (2006, p. 87) até agora na educação se aprendia pela repetição, mas a partir dos novos meios isso se faz pela exploração. Daí a necessidade de se debater e repensar os motivos da educação e comunicação em uma época de grande mudança. Segundo ele “a socialidade (...) está sendo mais afetada com as determinações introduzidas pelas mudanças tecnológicas, (...) os novos serviços *on line* pressupõem novas dependências dos usuários”.

O estado e a escola, enquanto instituições típicas da modernidade estão perdendo força enquanto mediadores do conhecimento. A mediação tecnológica assume papel preponderante e destronam estes antigos mediadores, eles quase desaparecem ou se “entrincheiram em fundamentalismos” buscando algum solavanco de oxigênio (OROZCO GÓMEZ, 2006, p. 89). Não basta adquirir milhares de computadores para as escolas acreditando estar recompondo a posição perdida. **O que ocorre segundo Kenski é que “as escolas e todos os**

espaços formais de educação são muito lentos na incorporação crítica de práticas que já fazem parte da cultura extraescolar de usos dos meios para a comunicação, a interação e o trabalho em redes” (KENSKI, 2008, p. 663).

A apropriação das novas tecnologias e suas mídias é importante para que a escola não se torne uma mediação ultrapassada. Qualquer êxito do processo educacional contemporâneo está estritamente vinculado a este fundamento. Se o sistema educativo e os profissionais da educação não se apropriarem destas novas tecnologias, a educação perderá todo o encantamento e será trocada por outros mecanismos, tais como as redes sociais, como já vem ocorrendo. Haverá o desvio para outros instrumentos mediativos. Ou a escola se resignifique ou está condenada à falência múltipla de seus órgãos.

Para isso é de fundamental importância assumir que “as mediações cognoscitivas, como a própria capacidade de percepção, de seus sujeitos-audiência (grifo nosso a partir da própria reflexão de OROZCO GÓMEZ, 2006, p. 94) são alteradas devido às possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo da informação e principalmente de imagens” (OROZCO GÓMES, 2006, p. 89). Não somente se vislumbrar diante do novo, mas fazer seu uso adequado para tornar as aulas, os encontros educativos mais saudáveis, mais alegres e produtivos.

Nas palavras de Martín-Barbero (2008, p. 1) o sujeito atual tem uma identidade precária, dividida. Não existe mais o referencial seguro do mundo da razão. A visão cartesiana do sujeito explodiu e essa explosão da identidade decorre da crise das instituições tradicionais, como a família, a escola, a política, o trabalho. Para Martín-Barbero “a escola ficou parada no tempo e foi ultrapassada pelas novas tecnologias” (2008, p. 2). Não há mais referência. E os jovens sofrem esse processo de perda de referenciais, de identidade, de precarização da subjetividade. Quando vão procurar trabalho, o que as empresas pedem é que eles estejam seguros do que querem e tenham iniciativa própria (...) mas onde eles vão conseguir isto no mundo moderno? Não existe mais uma sociedade assim.

Então a pergunta que se faz a si próprio, aos estudantes e professores é: “Como viver e conviver em um mundo de tanta diversidade em que cada um é cada um, não por segurança, mas por falta de opções?” (IBID, p. 2). Abrir espaço para o novo é a resposta, abrir mão dos dogmatismos, dos preconceitos, da visão fechada de mundo, e compreender a diversidade cultural.

Precisamos compreender que está ocorrendo a virtualização das relações, segundo Orozco Gómez. Antes o adágio popular era “diga-me com quem tu andas e te direi quem tu és”, hoje, lemos “diga-me onde navegas e com quem conversas e saberei como estás e quem

és” (2006, p. 91). Segundo Orozco Gómez “a representação midiática e a virtualidade continuam seu crescimento (...) e se consolidam (...) como produtos e processos, ao mesmo tempo como mediações privilegiadas para conhecer, sentir e gostar” (IBID). É necessário historicizar o processo para não incorrer em equívocos profundos. A isso denomina Orozco Gómez “esse referencial podemos ter acesso em qualquer momento e quase de qualquer lugar, não tendo de se fazer deslocamentos físicos” (IBID, p. 95). “Estamos diante de uma tecnicidade que nos molda, nos estrutura e nos conduz” (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 2).

Mas ao mesmo tempo precisamos ter clareza que o conhecimento humano cresce com a pesquisa, do trabalho em equipe, da reflexão, portanto o computador ajuda, mas não substitui a iniciativa e a inventividade humana. Paulo Freire (1983, p. 46) dizia que “a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que (...) é (...) um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados”. A intercomunicação humana nos processos educacionais é a dialética que conduz os seres humanos a aprender conteúdos, valores, sensibilidades e práticas comportamentais individuais e sociais, capacidade de crítica e autonomia para pensar e agir. “O ato da comunicação em educação é um movimento entre pessoas que possuem em comum a vontade de ensinar e aprender” (KENSKI, 2008, p. 650).

As *fanfics* tem um papel de empoderamento para as gerações atuais e futuras ao assumir o papel de produtores nas e para as mídias digitais deixando a posição de meros receptores. Mas é preciso tomar consciência deste movimento, para que não ocorra um suposto empoderamento, e os estudantes da Escola Máxima e de qualquer outra, ao contrário, estariam produzindo uma “autocomunicação de massa”, reproduzindo a linguagem midiática hegemônica de modo singular e pessoal.

Então as *fanfics* podem e deve ser um instrumento concreto de escolarização, uma ferramenta útil. Outro alerta fundamental em relação ao uso sistemático destas novas tecnologias é a possibilidade de perda da intimidade, da profundidade e da durabilidade da relação dos laços humanos. A relação se dá o tempo todo diante da tela do computador.

“O conhecimento científico é a forma mais eficaz de poder que conseguimos inventar. Não é justo, nem seguro que fique aos cuidados de algumas poucas nações ou indivíduos” (GERMANO, 2011, p. 361). E a internet tem sido o grande veículo para essa disseminação e democratização do conhecimento científico.

O conhecimento só tem sentido quando é disseminado porque o saber deve ser utilizado como instrumento de transformação de uma realidade em outra, logicamente melhor e de caráter societário. Se o mundo começou a evoluir após o conhecimento sair das trevas, do enclausuramento, com a internet ampliou a sua disseminação e democratização. A internet

provocou uma maior circulação dos saberes na sociedade. O saber não está mais enjaulado, não é uma capitania hereditária.

A tecnologia tem oferecido sua contribuição ao processo de mudança na educação. Como ferramenta auxilia, mas, a saída para todos os problemas educacionais não se encontra nela. Recentemente uma empresa americana³⁴ revolucionou o conceito educacional introduzindo o que eles chamam de Nanodegree, um “nanocertificado” que permite ao estudante aprender habilidades específicas necessárias para o mercado de trabalho. Com programas que em geral duram seis meses, o Nanodegree foca em habilidades práticas, ensina especificamente habilidades altamente valorizadas pelo mercado de trabalho. E o mais importante é que o Nanodegree não fica somente no ensino, o programa envolve o estudante em um projeto prático, avalia e certifica para o empregador que ele dominou aquelas habilidades.

De acordo com Lemos (2014, p. 1) é um tipo de educação em sintonia com o mundo de hoje: permite o aprendizado constante de novas habilidades altamente valorizadas, com flexibilidade e de forma “customizada”, sem a necessidade de se comprometer (tanto em tempo quanto em dinheiro) com um programa de longa duração. Mas não podemos absolutizar este método, pois, desfocaliza a questão do pensar, focalizando unicamente habilidades para labor.

Daí a importância das universidades que em parcerias com os estabelecimentos de educação básica precisam investir no experimentar métodos inovadores de ensino, em programas multidisciplinares, no aperfeiçoamento do trabalho em grupo, no aprendizado via computador e no trabalho colaborativo com a comunidade. No dizer da cientista Zancan:

A introdução das novas tecnologias da informação na educação depende de que os centros de pós-graduação volte-se para a pesquisa educacional de vanguarda, para a compreensão de como estudantes e professores aprendem interdisciplinarmente as diferentes ciências e tecnologias, como se faz interligação delas com os valores humanos e como se pode usá-las de forma compromissada com a sociedade (ZANCAN, 2009, p. 124).

Vivemos um momento da história em que não há uma passagem para o que poderíamos definir como novo estágio da evolução midiática. Os antigos formatos midiáticos, do livro, do rádio, da televisão não desapareceram. A nova estrutura midiática articula o novo e o velho sob o comando da midiatização, que tenta açambarcar a totalidade de nossas existências, de nossas interações, de nossas lutas. Mas os profissionais da educação saberão perfeitamente que terão que incorporar o que há de mais valioso no novo e a preservar o que

³⁴ UDACITY, disponível em: <<https://www.udacity.com/>> e acessado em 08 de janeiro de 2015 às 21h38min.

havia de mais efetivo no velho. É no território físico, socialmente vivido, que se dão as mais amplas possibilidades de se transmitir os valores essenciais e fundamentais para a formação de um tipo de sociedade que, acreditamos, seja a mais saudável, justa e fraterna, ecologicamente viável.

A Escola deve comunicar saberes desenvolvendo inteligências, não se desvinculando do prazer. Este é um grande desafio para proporcionar ao educando o estímulo para o trabalho. Para isso, não existe fórmula, o professor deve estar sempre procurando o caminho (CUNHA, 2007, p. 40).

Na história da humanidade, nenhuma mudança, nenhuma transformação se processou sem traumas. Foi assim com a passagem da oralidade para a escrita desde a Idade dos Metais (\pm 3600 AC.) e em todos os povos autóctones de todos os tempos, com a imprensa da era Gutenberg. O livro causou muita contrariedade em seu nascente fulgor. Não haveria, somente aí, razões suficientes para as reações em relação às mídias atuais? Mas a prática pedagógica oferece resposta a contento: as novas tecnologias reverterem o quadro de consumirmos apenas conteúdos já prontos. A Escola precisa avançar para além dos conteúdos formatados. Ela deve ser o celeiro de produtores de conhecimento.

Moran (2009) afirma que é fundamental a integração dos meios de comunicação na escola. Sua integração de forma inovadora possibilitará o desenvolvimento integral dos indivíduos.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos (p. 36).

Neste sentido a vida, a afetividade e o coração do professor é a tecnologia midiática mais avançada da contemporaneidade. Conforme nos diz Moran: os estudantes “captam se o professor gosta de ensinar e principalmente se gosta deles e isso facilita a sua prontidão para aprender” (2009, p. 45). Segue Moran afirmando que o bom professor/educador desperta nos estudantes a confiança, a credibilidade, admiração e entusiasmo. Para ele isso facilita enormemente o processo de ensino-aprendizagem (2009, p. 62).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS OU INICIAIS

Os três capítulos deste nosso trabalho objetivaram apresentar as *fanfictions* como, uma estratégia educacional no contexto das tecnologias midiáticas contemporâneas, uma estratégia interessante, prática e que já vinha sendo utilizada pelos estudantes fora do contexto escolar. Mas, para além de qualquer estratégia pedagógica que se utilize para tornar o ambiente escolar mais atrativo, alegre e que auxilie efetivamente no processo de ensino/aprendizagem, o estudante contemporâneo na educação básica precisa descobrir o prazer de aprender e nós, profissionais da educação, necessitamos redescobrir o prazer de ensinar.

Temos na contemporaneidade um duplo desafio à frente: ao mesmo tempo em que necessitamos de uma cultura mais científica, por outro lado, precisamos fortalecer o multiculturalismo e o respeito pela diversidade de outros saberes. Mas o desafio maior é humanizar a ciência e a tecnologia, para não sermos dominados e desumanizados por elas. A convergência dos meios digitais de comunicação e informação torna possível a convergência entre as pessoas para a partilha de informações e a aprendizagem em conjunto. Na verdade o que se pode auferir do Projeto Website da Escola Máxima com a utilização de *fanfics* é que ela é uma nova forma de prática educacional mediada. O uso da tecnologia mediada está a serviço do ser humano e pode ser utilizada como ferramenta para facilitar o desenvolvimento de competências e habilidades para atuar como profissional na sociedade do conhecimento. Aprendendo sem perder o humano, pois, o humano é fundamental. A vida e a tecnologia são realidades imbricadas na contemporaneidade. Difícil viver sem utilizar tecnologia. Precisamos descobrir e utilizar a tecnologia para nos aproximar mais como seres humanos e nos comunicar, para relacionar, para criar mais vida.

No contexto atual é importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar. Para isso cada professor pode encontrar sua maneira mais adequada de integrar as várias tecnologias e as mais diversas didáticas. Uma vertente importante da aprendizagem ocorre quando conseguimos integrar todas as tecnologias, as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas, corporais. Assim estaríamos integrando as tecnologias de forma inovadora. Somente assim estaríamos entendendo nossa vida como arte: cada vez mais somos “palavras”: vemos, sentimos, percebemos. A virtualidade está ocupando cada vez mais espaço. O virtual é o real. Isso significa que sempre mais estaremos aprendendo a distância, a comunicação nos interligou ao mundo global.

A *fanfic* é um tipo de gênero textual que surgiu no contexto da tecnologia digital favorecendo o desenvolvimento de fãs leitores/escritores. A *fanfic* é um apelo constante à integração de elementos ou obras variadas, à participação do leitor, à sua tomada de posição. Nascida nas mídias tecnológicas elas fazem parte da chamada cultura participatória. Dentro deste contexto se pode afirmar que elas são uma das formas de manifestação do leitor como produtor textual em rede, que, justamente, aproveitam destes recursos tecnológicos para divulgar a criatividade na arte de ler e escrever.

Para a utilização de *fanfics* na escola será necessário reformular planejamentos, integrando os novos recursos tecnológicos, motivando os estudantes ressignificando o ensino e a escola. Adequar metodologias e estratégias não significa lançar mão dos conhecimentos a serem elaborados, reelaborados ou socializados com e pelos estudantes. Adequar estratégias é utilizar-se das novas mídias e suas tecnologias para facilitar a socialização, a elaboração e reelaboração desses conteúdos pelos estudantes. Mídias e tecnologias que já foram, de certa forma, assumidas com muita eficiência pelos adolescentes e jovens do nosso tempo. Elas precisam ser assumidas pelas instituições e pelos profissionais das instituições para favorecer a apropriação do conhecimento em elaboração, facilitar sua reelaboração e maximizar sua disseminação.

As *fanfics* constituem novas comunidades virtuais marcadas pela filiação voluntária, determinada pelo interesse intelectual e/ou emocional em relação a um determinado assunto. Caracterizam-se pelo diálogo, pela troca de conhecimentos entre os membros, a produção coletiva, a investigação colaborativa e a distribuição de informações relevantes de forma aberta para todos os interessados. Diante da reclamação constante de que uma boa parte dos estudantes contemporâneos não gosta da leitura e fichamento de obras como atividade literária elas se tornam uma interessante ferramenta de apoio ao processo educativo. Esta observação está estritamente ligada aos modelos de leituras e escritas mais tradicionais. É preciso que os educadores estejam atentos para estes novos modelos praticados por seus estudantes fora do ambiente escolar. Em outras palavras: é preciso que os educadores tenham conhecimento da realidade de seus estudantes e, com isso, possam partir desta realidade e melhor contribuir no processo de formação destes estudantes.

A *fanfic* é uma excelente estratégia, especificamente no campo da literatura e com certeza em outras áreas. Na literatura, sobretudo, porque propicia a possibilidade de releitura, e, principalmente de uma maneira crítica, gerando amplas possibilidades de novas abordagens que venham completar, ressignificar e até criar novas perspectivas sobre a obra original em si. Representando uma forma legítima de criação literária, elas oferecem possibilidades de ousar

e expandir as criações literárias. O professor de literatura motivado, apaixonado, será capaz de despertar o interesse de seus estudantes pelas obras clássicas. Por exemplo: na leitura, análise e interpretação da obra de Aluísio de Azevedo – “O Cortiço” – recriá-la, atualizá-la e interpretá-la, refletindo a sociedade atual com seus déficits de moradia e buscando a transformação desta realidade para uma situação nova onde todos os moradores do “Cortiço” tenham sua própria moradia. O conflito pela posse da terra, no contexto atual, no campo ou na cidade é sem dúvida um tema polêmico e desafiante.

Como se pode auferir da leitura das *fanfics* criadas pelos estudantes da Escola Máxima, elas estimulam os jovens para a escrita e se tornam uma grande aliada à educação, contribuindo para novos processos de exposição de ideias, opiniões argumentadas, favorecendo a formação do senso crítico. O leitor digital tem a seu favor a troca de experiências na tarefa de lidar com o texto, isso favorece a criação e a disseminação da produção do conhecimento.

Outro aspecto visualizado no trabalho com o Projeto *Fanfics Maximum* é que as *fanfics* podem ser utilizadas como recurso estratégico, aproximando professor e estudante na busca de uma escrita e leitura mais dinâmica e atrativa. Além do fato que as *fanfics* fazem com que ocorra compartilhamento de ideias, de criações que, modificam o ler e o escrever tradicional, provocando maior interação e desenvolvimento do senso crítico. É possível de se ler o mundo a partir da elaboração de *fanfics*. Dito de outra forma: as *fanfics* podem ser utilizadas como um recurso pedagógico na interpretação e compreensão de textos. Tudo em função de enriquecer e elevar o padrão de qualidade da educação brasileira.

As *fanfics* são uma excelente estratégia para melhorar o processo de ensino/aprendizagem e superar o modelo reprodutivo. A ação educativa mediada por este recurso poderá provocar alterações nos modos de ensinar e aprender por mera reprodução, pois o estudante se torna autônomo, aprende em rede, coletivamente. Escrever *fanfic* é uma nova forma de contar histórias, prática antiga da humanidade, de relacionar realidade e ficção, não dissociada dos padrões e dos fenômenos sociais modernos: através dessas histórias e narrativas os adolescentes, jovens e adultos do mundo todo criam novas identidades (para si) e para personagens de universos pré-existentes, retratam valores da sociedade onde se inserem. Moldam a sociedade que pretendem construir para si. Sendo assim elas podem agregar teor político. A *fanfic* é um apelo constante à integração de elementos de obras variadas, à participação do leitor, à sua tomada de posição.

Com base neste estudo observa-se que a *fanfiction* apresenta uma estrutura propícia ao ensino de escrita, como interatividade, presença constante de interlocutores, assim como a

possibilidade de traçar a leitura por diversos caminhos. Constituída fundamentalmente pelo hipertexto permite tanto uma escrita como uma leitura não linear, baseada em indexações e associações de ideias as quais agem como portas virtuais que abrem caminhos entre a rede.

Da mesma forma, a *fanfiction* representa o espaço discursivo onde as diferentes vozes e diferentes sujeitos se entrecruzam, com ações participativas produzindo comentários escritos, dentro do ambiente virtual, gerando uma escrita socialmente estabelecida.

Portanto é interessante ressaltar que esses usuários encontram-se no ambiente escolar e se o letramento é um fenômeno social seria pertinente trazer para este espaço os usos sociais da leitura e escrita abrindo desta forma espaço para dialogar com estudantes sobre suas práticas de leitura e escrita fora da sala de aula e de conhecê-los mais. Lidar com esses desafios é considerar a urgência de descobrir maneiras de valorizar o gênero *fanfiction* na esfera escolar, enxergando o estudante como um construtor e colaborador.

A ação educativa da escola deve a partir do que lemos na história da Escola Máxima e seus projetos, ser a transformação qualitativa das relações sociais. Os projetos desenvolvidos na Escola Máxima: Projeto Website, Projeto Universo Máximo, O Projeto Home Page: Riquezas do Mato Grosso do Sul, Projeto *Fanfic* Maximum, tem a tarefa de atuar a partir de um processo de comunicação comunitária ou social de retroalimentado, no qual cada estudante, cada professor, a comunidade escolar e a comunidade onde ela está inserida, possam dar a conhecer seus problemas, condições de existência, projetos e expectativas. A escola está preparando formadores de opinião, facilitadores do desenvolvimento comunitário, construindo laços e tornando comuns as experiências e saberes dos diferentes protagonistas do acontecer social.

Mesmo com todo o deslumbramento que apresentamos em relação a esta nova estratégia educacional – *as fanfics* – temos a consciência de que elas não representam a redenção de todos os problemas educacionais. É apenas mais uma estratégia que no contexto das novas tecnologias poderá auxiliar significativamente no desenvolvimento do currículo normal e do currículo invisível. É preciso observar, também, que auferimos algumas limitações quanto ao seu uso. Entre elas observamos que os professores da Escola Máxima tem priorizado o trabalho com obras de ficção, com obras lúdicas e, principalmente ligadas à área de interesse dos estudantes.

Em nosso trabalho referenciamos a possibilidade do uso da *fanfiction* enquanto instrumento de aprendizagem. As *fanfiction* são compreendidas em um contexto do interacionismo sociodiscursivo. E o fazemos fundamentado na concepção de linguagem como forma de ação, que se realiza por meio do discurso, socialmente situado e partilhado. Significa

dizer que a língua é prática social que se forma na ação conjunta e partilhada entre sujeitos e entre sujeito e mundo (BARROSO, 2010, p. 2). O resultado da linguagem é ao mesmo tempo seu objetivo e a socialização do homem, pois produzindo uma *fanfics* o estudante está aprendendo estruturar enunciados. São atividades que auxiliam no desenvolvimento de ação, da capacidade discursiva e linguístico-discursiva. Estas ações se realizam por intermédio dos gêneros de textos que são ferramentas poderosíssimas de mediações das interações humanas, nas diferentes esferas sociais (BARROSO, 2010, p. 14). A escola é a instituição responsável por potencializar os estudantes para os domínios dessas capacidades. A vida é hoje. A escola deve preparar os estudantes para o hoje, para que sejam pessoas dispostas a ler e a interferir, a transformar a sociedade. No dizer de Mosé (2013, p. 79) a escola é instrumento para a construção da vida e lutamos por mais vida na escola onde construímos a verdade que é produto de acordos, especialmente da linguagem.

É preciso que tenhamos consciência que nenhuma tecnologia ou metodologia deve ser absolutizada. Pois não é a tecnologia que irá resolver ou solucionar o problema educacional no Brasil. Poderá a tecnologia ou um tipo de metodologia dar a sua contribuição para a mudança, se for usada adequadamente, para o desenvolvimento educacional dos estudantes brasileiros. Hoje vivemos em um mundo extremamente complexo e de múltiplas linguagens (impressa, digital, musical, imagética, cinematográfica, etc.) e a escola deve integrá-las ao seu fazer pedagógico. Necessário se faz promover a formação para o uso técnico e pedagógico das tecnologias de toda a comunidade escolar. Afinal os sistemas educacionais mais bem-sucedidos do mundo, atualmente, são aqueles que investiram nas linguagens, nas metodologias. Essa capacidade de desenvolver um determinado raciocínio que tem seu início lá na base quando o estudante aprende a ler e a escrever e contar.

A tecnologia, a metodologia são ferramentas a serviço do ensino de linguagens, a serviço da aprendizagem. A língua também é ferramenta, e das mais importantes e que precisamos aprender, até para se comunicar. A língua é um universo para a meditação sobre a nossa vida. Por isso o ensino das linguagens é tão fundamental porque nossas práticas de linguagens “são os instrumentos principais do desenvolvimento humano, tanto em relação aos conhecimentos e aos saberes quanto em relação às capacidades do agir e da identidade” (BRONCKART, 2006, p. 10). Precisamos encontrar uma maneira de aprendê-la brincando ou brincar aprendendo. O que é prazeroso se incorpora rapidamente em nós (Freud), pois as técnicas se justificam quando alcançam os objetivos planejados, que no caso da educação serão os de aprendizagem. No caso da Escola Máxima as *fanfictions* se justificam a medida que são avaliadas positivamente enquanto estratégia educacional.

A prática pedagógica contemporânea exige uma abertura dos profissionais em educação para escutar a voz discente e o chamado para a aprendizagem na utilização das novas ferramentas e ambientes de trabalho dos quais muitos de nós ainda não estamos familiarizados.

Duas são as constatações a que chegamos depois de percorrido o caminho das *fanfictions* produzidas pelos alunos da Escola Máxima. A primeira é que elas são uma ferramenta de grande valia no processo de ensino/aprendizagem por favorecer a formação de um leitor de qualidade que se transforma num escritor por seu processo de interação, criação a partir da sua intervenção; e a segunda aponta a perspectiva social do nosso trabalho e que oportunamente daremos continuidade, no doutorado, buscando a inferência entre o problema apresentado e os indicadores de resultados colhidos a partir de nossa pesquisa de mestrado, decodificando com precisão o que os alunos faziam antes e o que produzem depois do Projeto Website e a utilização de *fanfiction* em literatura na Escola Máxima.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA REIS, Leoncio José de. *Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no world of warcraft*. Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do Título de Doutor em Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná. UFPR, Curitiba, 2013.

ALVES, Elizabeth Conceição de Almeida. Um estudo sobre fanfiction: a leitura e a escrita no ambiente digital. *Revista eventos Pedagógicos*. V. 5, n. 1 (10. Ed.), número especial, p. 38-47, jan./maio 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024**: Informação e documentação – Numeração progressiva das seções de um documento – Apresentação. Rio de Janeiro, 2012.

_____. **NBR 6027**: Informação e documentação – Sumário – Apresentação. Rio de Janeiro, 2012.

_____. **NBR 6028**: Informação e documentação – Resumo – Apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **NBR 10520**: Informação e documentação – Citações em documentos – Apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 6023**: Informação e documentação – Referências – Elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

ÁVALOS, Célia Maria Vieira; BORGES, Igor Alexandre B. G.; PAIM, Laura Maria; SANTOS, Anelise Schroeder dos. “Letramento literário: evolução intelectual”. In: *Revista de Estudos Literários da UEMS* - ANO 5, Número 9 - TEMÁTICO. Estudos historiográficos em debate. ISSN: 2179-4456. Dezembro de 2014, p. 75-88. Disponível em: <http://www.uems.br/eventos/revell/arquivos/15_2014-12-19_10-26-41.pdf> e acessado em 01 de janeiro de 2015 às 15h36min.

BACCEGA, Maria Aparecida. A Formação de Leitores na Sociedade Midiática: Novas Tecnologias, Novas Sensibilidades. 2002. Disponível em: <http://www.alb.com.br/anaisjornal/jornal3/textos/001baccega.htm%3E>. Acesso em: 25 mar. 2015, às 17h24min.

BARROSO, Terezinha. *Construindo um modelo teórico e analítico do discurso argumentativo nas primeiras séries do Ensino Fundamental: uma abordagem sociocognitiva e sociodiscursiva do texto de opinião*. 2005. (Doutorado em Linguística) – Departamento de Letras da Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2005.

_____. “Práticas de leitura, escrita e oralidade em gêneros textuais – a argumentação”. *Janela de Ideias*. 29/11/2010. Ferramenta tecnológica de apoio pedagógico ao Professor de Língua Portuguesa e Literatura do Ensino Médio. Disponível em: http://www.letras.puc-rio.br/unidades&nucleos/JaneladeIdeias/biblioteca/B_PraticasDeLeitura.pdf e acesso em 10 de junho de 2015 às 16h45min.

BEHRENS, Marilda Aparecida. “Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente”. In: MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 16ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2009, p. 67-132.

BRONCKART, J. P. *Atividades de Linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo*. São Paulo: EDUC, 1999.

_____. *Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano*. Campinas: Mercado de Letras, 2006.

CAMPOS, Pedro Celso. “NOVAS TECNOLOGIAS - No limiar de um novo tempo”. In: *Observatório da Imprensa*. Jornal eletrônico da Universidade Estadual de Campinas. ISSN 1519-7670. Seção Diretório Acadêmico, edição 469 de 22/01/2008, 4 p. Disponível em: <http://observatorioidaimprensa.com.br/news/view/no_limiar_de_um_novo_tempo> e acesso em 01 de janeiro de 2015 às 18h26min.

CARDOSO, Gustavo. “Da comunicação em massa à comunicação em rede: modelos comunicacionais e a sociedade de informação”. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010, p. 23-52.

CARDOSO, Vilma. *Os direitos de autor na era digital: o caso do fenômeno fanfiction*. 28 de outubro de 2013. Disponível em: <http://www.arteseartes.info/os-direitos-de-autor-na-era-digital-o-caso-do-fenomeno-fanfiction-72/> e acesso em 19 de setembro de 2014 às 15h15min.

CARVALHO, Larissa Camacho. *Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: Jovens & Fanfictions*. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de doutora em educação. Porto Alegre, 2012.

CAVALCANTI, Larissa. “Leitura nos gêneros digitais: abordando as fanfics”. *3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação*. Redes sociais e aprendizagem. Universidade Federal de Pernambuco NEHTE / Programa de Pós Graduação em Letras CCTE / Programa de Pós Graduação em Ciências da Computação. Recife, 2010.

CAVALHEIRO, Esper Abrão. “A nova convergência da ciência e da tecnologia”. *Novos Estudos – CEBRAP*, Nº 78, São Paulo, Julho/2007, p. 23-30. O texto é resultado de reflexões ocorridas no Centro de Gestão e Estudos Estratégicos – CGEE, Brasília, como subsídio para estudo na área da Convergência Tecnológica. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-33002007000200004> e acessado em 23 de dezembro de 2014 às 17h00min.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Tradução de Mary Del Priori. 2ª ed. Brasília: Editora UnB, 1998.

_____. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fúlvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

_____. (1997). *A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun*. Tradução Reginaldo Carmello Correa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Editora UNESP, 1998.

CHAVES, Alaor Silvério. “Educação para a ciência e a Tecnologia”. In: WERTHEIN, Jorge e CUNHA, Célio. *Ensino de ciências e desenvolvimento: o que pensam os cientistas*. 2ª ed. Brasília: UNESCO, Instituto Sangari, 2009, p. 57-69.

COMASSETTO, Leandro Ramires & SOUZA, Jean Carlos. “Reflexões sobre a Comunicação numa Sociedade Desigual”. *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*. www.eptic.com.br, Vol. VIII, N. 2, Mai./Ago. 2006.

CUNHA, Antônio Eugênio. *Afetividade na prática pedagógica: educação, TV e escola*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2007.

CUNHA, M. I. da. “Inovações pedagógicas: o desafio da reconfiguração de saberes na docência universitária”. In: *Pedagogia Universitária*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009, p. 211-235.

FÉLIX, Tamires Catarina. “O dialogismo no universo fanfiction uma análise da criação de fã a partir do diálogo Bakhtiniano”. *Revista ao pé da letra*, Pernambuco, v. 10, n. 2, p. 119 – 133, jul/dez., 2008.

FERREIRA, Maria Cristina e FERREIRA, Maria Elizabeth. “Tecnologia e educação: utilização das fanfics como recurso pedagógico para letramento e escrita de alunos”. 4º *Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação*. Comunidades e aprendizagem em rede. Universidade Federal de Pernambuco NEHTE / Programa de Pós Graduação em Letras CCTE / Programa de Pós Graduação em Ciências da Computação. Recife, 2011.

FREIRE, Paulo. *Ação cultural para a liberdade*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

_____. *Extensão ou comunicação?* Tradução de Rosisca Darcy de Oliveira e prefácio de Jacques Chonchol. 7ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

_____. *Pedagogia do oprimido*. 17ª ed., 23ª Reimpressão. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. *Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar*. São Paulo: Editora Olho d'Água, 1997.

GARDNER, Howard. *O Verdadeiro o Belo e o Bom: os princípios básicos para uma nova educação*. Rio de Janeiro, Editora Objetiva Ltda, 1999.

GERMANO, Marcelo Gomes. “*Uma nova ciência para um novo senso comum*” [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 400 p. ISBN 978-85-7879-072-1. Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/qdy2w/pdf/germano-9788578791209.pdf>> e acessado em 31 de dezembro de 2014 às 12h07min.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. “Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos”. In: MORAES, Dênis de. (Org.), *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 81-98.

HEIDEGGER, Martin. *Que significa pensar?* Ijuí: Unijuí, 2002.

JENKINS, Henry. *Textual Poacher: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1992.

_____. *Cultura da convergência*. Tradução Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. “Educação e Comunicação: Interconexões e Convergências”. *Revista Educação & Sociedade*, Campinas, vol. 29, Nº 104, Especial, p. 647-665, out. 2008. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>> e acessado em 24 de dezembro de 2014 às 16h45min. Disponível também em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0229104.pdf>> e acessado em 24 de dezembro de 2014 às 16h49min.

KOREN, Natália Bichev. *O fã de fã: um estudo da relação entre leitores e ficwriters no site fanfiction.net*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2012.

LAAI, Tatiana de. *Fanfiction e Fansites: leituras e escritas compartilhadas*. Disponível em: <http://jornadappga2013.files.wordpress.com/2013/06/laai-tatiana.pdf> e acesso em 10 de novembro de 2014 às 15h00min.

LEMOS, Ronaldo. “EDUCAÇÃO DIGITAL - MBA já era, vem aí o Nanodegree”. In: *Observatório da Imprensa*. Jornal eletrônico da Universidade Estadual de Campinas. ISSN 1519-7670. Seção Diretório Acadêmico, edição 818 de 30/09/2014, 2 p. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/_ed818_mba_ja_era_vem_ai_o_nanodegree> e acesso em 08 de janeiro de 2015 às 21h14min.

LONGO, Elson. “NANOTECNOLOGIA”. *Anais da 56ª Reunião Anual da SBPC – Cuiabá, MT – Julho/2004*. Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <http://www.sbpcnet.org.br/livro/56ra/banco_conf_simp/textos/ElsonLongo.htm> e acessado em 27 de dezembro de 2014 às 09h54min.

LUIZ, Lucio. Fan fictions de super-heróis das HQs: intertextualidade e pastiche. In: INTERCOM, 31, 2008, Natal. *Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2008 a.

_____. *Professores e alunos fanfiqueros: Modos de endereçamento e letramento digital nas fan fictions*. Dissertação apresentada à Universidade Estácio de Sá como requisito/parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação. Rio de Janeiro, 2009.

_____. “A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fan fictions, fan films e a ‘cultura de fã’ na internet”. *SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER*, 2, 2008, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: CENCIB/PUC-SP, 2008 b. Disponível em <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Lucio%20Luiz.pdf>>. Acesso em 10 de dezembro de 2014 às 22h44min.

MAGNONI, Antonio Francisco e MIRANDA, Giovani Vieira. “Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa”. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul – v. 12, n. 23, jan./jun. 2013, p. 103-120.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. “Entrevista 2008”. In: CAMPOS, Pedro Celso. “NOVAS TECNOLOGIAS - No limiar de um novo tempo”. In: *Observatório da Imprensa*. Jornal eletrônico da Universidade Estadual de Campinas. ISSN 1519-7670. Seção Diretório Acadêmico, edição 469 de 22/01/2008, 4 p. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/no_limiar_de_um_novo_tempo> e acesso em 01 de janeiro de 2015 às 18h26min.

_____. “Convergência digital e diversidade cultural”. In: MORAES, Dênis de. (Org.), *Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010, p 211-235.

MARTINS, Mariana. “Para problematizar as questões de uma sociedade em rede”. Resumo de MORAES, Dênis (org.). *Mutações do Visível: da comunicação de massas à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosa, 2010. In: *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*. www.eptic.com.br, vol. XII, n. 2, Mayo – Agosto / 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/75/49>> e acesso em 01 de janeiro de 2015 às 16h56min. 6 p.

MASETTO, Marcos T. “Mediação pedagógica e o uso da tecnologia”. In: MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 16ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2009, p. 133-173.

MORAES, Dênis de. (Org.), *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Manuad, 2006.

_____. “A tirania fugaz: mercantilização cultural e saturação midiática”. In: MORAES, Dênis de. (Org.), *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 33-49.

_____. (Org.). *Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010.

_____. “Comunicação alternativa, redes virtuais e ativismo: avanços e dilemas”. In: *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*. www.eptic.com.br, vol. IX, nº. 2, Mayo – Agosto / 2007. 20 p. Disponível em: <<http://www.seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/226/224>> e acesso em 01 de janeiro de 2015 às 17h08min.

MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 16ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.

_____. MORAN, José Manuel. “Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas”. In: MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 16ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2009, p. 11-65.

MOSE, Viviane. *A escola e os desafios contemporâneos*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

NEDER, Cristiane Pimentel. *As influências das novas tecnologias de comunicação social na formação política*. (Dissertação de Mestrado em Comunicação). Escola de Comunicação e Artes da USP. São Paulo: USP, 2001.

NEVES, André de Jesus. “A literatura marginal na internet: o fenômeno fanfiction como instrumento de disseminação e divulgação das margens”. *Pontos de Interrogação*, n. 1. Revista do Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural Universidade do Estado da Bahia. Vol. 2, nº 1, jan./jun. 2012.

Nike-chan. PRIMEIROS Capítulos. *Folha de São Paulo*. Caderno Folhateen. Seção Cartas. São Paulo, 13 dezembro 2004, p. 2, Suplemento.

OROZCO GÓMES, Guillermo. “Comunicação Social e Mudança Tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos”. In: MORAES, Dênis de. (Org.), *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 81-98.

PADRÃO, Márcio. Leituras resistentes: fanfiction e internet vs. Cultura de massa. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. 2007 a. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/199/200> e acesso em 10 de dezembro de 2014 às 16h36min.

_____. Ascensão de uma subcultura literária. Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização. *Ciberlegenda. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*. Out/2007 b. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/173/70> e acesso em 08 de dezembro de 2014 às 15h21min. Trabalho apresentado também no **TERCEIRO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA**, realizado entre os dias 23 a 25 de maio de 2007, na Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador.

PRETO, Nelson de Luca. *Escritos sobre educação, comunicação e cultura*. Campinas, SP: Papirus, 2008.

POSSENTI, Sírio. “Ensino da língua”. Entrevista concedida a Maria Angela Paulino Teixeira Lopes. *Presença pedagógica*. Nov./Dez. 2014, v. 10, N. 120.

REIS, Fabíola do Socorro Figueiredo dos. *O perfil dos autores-leitores de fanfictions – histórias criadas por fãs*. 3º **Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação**. Redes sociais e aprendizagem. Universidade Federal de Pernambuco NEHTE / Programa de Pós Graduação em Letras CTE / Programa de Pós Graduação em Ciências da Computação. Recife, 2010.

_____. *Fanfictions na internet – um clique na construção do leitor-autor*. Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Pará, 2011.

SACRAMENTO, Igor. “Por uma outra midiaticização”. Resenha de MORAES, Dênis (Org.). *Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, 2010. *RECIIS - Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde*. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 121-123, Nov., 2010. Disponível em:

<<http://www.reciis.cict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/417/680>> e acessado em 23 de dezembro de 2014 às 21h40min.

SEVERINO, Antonio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico*. 20ª ed. rev. e amp., SP: Cortez, 1996.

SILVA, Olga Ozaí. *A leitura no processo de produção da fanfiction*. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S1/olgasilva.pdf> e acesso em 10 de dezembro de 2014 às 16h57min.

SILVEIRA, Stefanie Carlan. *A cultura da convergência e os fãs da STAR WARS: um estudo sobre o Conselho de Jedi RS*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

SQUARISI, Dad. *Como escrever na internet*. São Paulo: Contexto, 2014.

TESSELE, Sara Gonzáles; PEDROTTI, Raquel Carolina Floss; COLETTI, Jamille Marin; PZZOBON, Tanise. *Fanfic: relação do fã com o produto midiático*. XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Palhoça/SC – 10/05/2014.

TURINI, Tiago. “Campanhas, métricas e Asimov”. Artigo publicado originalmente em <<http://iabbrasil.ning.com/profiles/blogs/campanhas-metricas-e-asimov>> em 04 de fevereiro de 2013. Depois encontrado em 18 de fevereiro de 2013 em Business Intelligence, Digital Analytics, Marketing digital. Disponível em: <<http://www.dp6.com.br/campanhas-metricas-e-asimov/>> e acessado em 31 de dezembro de 2014 às 10h47min.

VALE, Maria José. [et al.]. *Paulo Freire, educar para transformar: almanaque histórico*. São Paulo: Mercado Cultural, 2005.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.

_____. **Slash: a fan fiction homoerótica no fandom potteriano Brasileiro**. Tese apresentada como requisito para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

WERTHEIN, Jorge e CUNHA, Célio. *Ensino de ciências e desenvolvimento: o que pensam os cientistas*. 2ª ed. Brasília: UNESCO, Instituto Sangari, 2009.

ZANCAN, Glaci Therezinha. “Educação para a Transformação”. In: WERTHEIN, Jorge e CUNHA, Célio. *Ensino de ciências e desenvolvimento: o que pensam os cientistas*. 2ª ed. Brasília: UNESCO, Instituto Sangari, 2009, p. 121-124.

ANEXO I – FANFICS DOS ESTUDANTES DA ESCOLA MÁXIMA

Como Treinar seu Pokémon - Personagens

Magricelo e atrapalhado, SOLUÇO é filho de Stoico, o grande líder da aldeia Viking. Inteligente ele sonha em ser reconhecido, como um grande caçador de dragões, mas suas trapalhadas fazem com que ninguém acredite nele. A história de Solução muda de rumo quando ele, acidentalmente, fica amigo de um dragão e tenta esconder esse segredo de todo mundo.

A história de ASH KETCHUM, que ao completar dez anos, decidiu sair em uma Jornada Pokémon e se tornar o maior Mestre Pokémon de todos os tempos. Mas ele acabou dormindo mais do que devia no dia de sua partida e ao chegar ao laboratório do Professor Carvalho, um perito em Pokémon, Ash viu que não havia mais nenhum Pokémon restando para ser escolhido. O professor ressalta que sobrou um com um pequeno defeito. Mesmo assim, Ash decide pegá-lo e começar sua jornada com ele e acaba sabendo que esse Pokémon é um Pikachu muito mal-humorado e que odeia pessoas consideradas por ele "idiotas" e isso define sua visão de Ash.

Misty nasceu e cresceu com três irmãs mais velhas em Cerulean City. Quando Misty era um bebê teve uma experiência ruim com um Gyarados, ela entrou em sua boca e fechou-a, sentindo os pequenos Misty jogou sua boca muito longe, Misty entrou em pânico e com medo desde o Gyarados. Até que lutou para salvar seus Gyarados parou de ter medo e colocá-lo em seu computador atual.

BROCK é considerado o mais maduro, sábio e equilibrado dos personagens principais. Ele muitas vezes age como um irmão mais velho e zelador para os outros personagens e uma voz da razão nas disputas. Ele normalmente vai colocar os outros antes dele e vai ajudar e apoiar seus amigos, mesmo contra o seu melhor julgamento ou às suas próprias custas.

Em Pokémon, três membros da Equipe Rocket, Jessie, James e Meowth são vilões recorrentes que servem de alívio cômico, tendo seus planos de roubo de Pokémon arruinados pelo protagonista Ash Ketchum, e seu Pikachu, a quem o trio sempre tenta roubar. No jogo Pokémon Yellow, em adição aos Rockets anônimos originais, Jesse, James e Meowth são acrescentados. Eles também aparecem em todos os episódios, com exceção do primeiro em que Ash Ketchum conhece pela primeira vez o Pikachu.

Fanfic: Como treinar seu Pokémon

Olhando para trás já dava para ver o luar e as estrelas tomando conta de tudo. No alto da montanha o Sol estava posicionado exatamente em cima dela.

- Ai - Solução trombou em uma árvore de birreiros, enquanto se levantava meio zozinho, avistou a ponta de um edifício.

- Hey, Charmeleon, uma cidade, vamos até lá!

Enquanto mais Solução andava, mais Pokémon encontrava, porém quando ambos chegaram ao destino, a cidade estava deserta, mas se escutava uma grande quantidade de barulho em um prédio chamado Ginásio de Pedra. Entrando lá, observou o local, havia um enorme trono onde Brock se sentava ao lado de Ash e Misty. No Ginásio havia um enorme peixe azul, Guyarados, até que Brock se levantou e disse: Alakazam, eu escolho você! Um Pokémon com colheres matou seu adversário, então Solução decidiu entrar na partida.

- Que a batalha comece – exclamou Brock.

Ao começar a batalha, Charmeleon não levou nenhum dano, e, com poucos ataques, matou o adversário. Um clarão tomou conta do local, e Charmeleon havia evoluído para Charizard. Na saída, Ash lhe ofereceu abrigo, e ambos foram acampar.

-Você é bom treinador! – exclamou Ash – Quero que você conheça Pikachu – um bichinho amarelo com bochechas avermelhadas apareceu detrás de Ash.

Ao amanhecer perceberam que seu Pokémon não estava mais lá.

-Hahahaha, vamos dominar o mundo disse a Equipe Rocket, juntamente a Meow.

Os dois correram, conseguindo alcançar a nave da Equipe, descobrindo o plano deles de dominar o mundo com pokémons escravizados. Graças a habilidades de Solução, logo soltaram todos os seus pokémons, e com alguns ataques destroem a nave.

- Solução acorda – disseram os amigos de Solução – você foi atacado por uma Fúria da Noite! – tudo era apenas um sonho.

Porém, quando Solução olhou para cima, viu Charizard voando pelo céu.

Webmasters: Fernanda, Isabelle e Fábio – 7ª série A.

A bússola de ouro - Personagens

LUKE SKYWALKER é um dos principais personagens da trilogia original de Star Wars (Guerra nas Estrelas), tendo aparecido em A Vingança dos Sith (ainda bebê), Uma Nova Esperança, O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi. Foi interpretado pelo ator americano Mark Hamill.

DARTH VADER é o principal vilão da série Star Wars. Aparece na trilogia original (Episódio IV, Episódio V e Episódio VI) e também aparece no Episódio III. Suas principais características são a armadura negra e a ruidosa respiração mecânica.

MESTRE YODA é um personagem fictício no universo de Star Wars (Guerra nas Estrelas). Ele aparece em todos os filmes. Frank Oz, célebre criador dos Muppets, é o responsável pela sua voz. Possui apenas 75 centímetros, mas foi um sábio Mestre Jedi que liderou o Conselho Jedi por anos.

**Autores: Cecília, Paola, João Pedro e João Roberto – 7ª série B.
Webmasters: Giovanna, Rayane Gomes e Julia Vaz – 7ª série A.**

Fanfic: A bússola de ouro

Capítulo I – O princípio

Luke Skywalker estava voltando de seu treino matinal de habilidades Jedi com seu melhor e único amigo, o Mestre Yoda. Luke era órfão de mãe e nunca conheceu seu pai, ele parecia um rapaz normal por fora, mas por dentro, se sentia solitário e triste. A única coisa que o deixava mais feliz era treinar com Yoda. Certa vez, Mestre Yoda, preocupado com a situação de seu melhor aprendiz, resolveu contar para Luke a história de uma bússola especial, a Bússola de Ouro.

Capítulo II – A bússola

- Bússola? Mas em que isso vai me ajudar? – disse Luke.

- Futuro bússola pode ver o seu... – explicou Yoda.

- Nossa, que máximo! Vamos até lá, então! – Falou Luke, já se levantando da cadeira em que estava sentado e aquecendo os motores da nave.

- Simples Luke não tão é assim... Dessas pessoas na mira da bússola muitas estão, pois muito ela preciosa é, para consegui-la, deverá muito ágil ser você, inteligente e muita aplicar bem as Jedi que habilidades te ensinei.

Enquanto Luke dizia que estava realmente muito determinado em conseguir a Bússola de Ouro, Mestre Yoda pensava que Luke deveria batalhar com seu próprio pai, Darth Vader.

Capítulo III – A procura

Estavam Luke e Mestre Yoda, viajando pelo espaço sideral atrás da bússola, quando se surpreenderam por um tiro de laser estrondoso:

- Skywalker te eu falei. - disse Yoda.
- Tudo bem, estou preparado!

Luke, apesar de parecer tranquilo estava muito ansioso, ele queria saber o que aconteceria.

Após longas horas de viagens e sustos, Yoda e Luke avistaram o Planeta Nabu, onde a bússola se localizava. Isso deixou Luke tão animado que ele quase perdeu o controle da nave, sorte que Mestre Yoda segurou o volante a tempo:

- Luke! Atenção preste, se não será ultrapassado você! - disse Mestre Yoda.
- Desculpe, é que estou muito ansioso!

Capítulo IV- A revelação

Luke Skywalker freiou bruscamente a nave e desceu correndo o mais rápido que podia, juntamente com seu sabre para se proteger de ataques inimigos. Enquanto isso, Mestre Yoda protegia a nave e torcia por seu aprendiz.

Ao avistar a bússola, respirou fundo, aproveitando que os inimigos estavam longe, pegou a Bússola de Ouro com todo o cuidado e a abriu, esperou um pouco, começaram a aparecer letras na bússola, formando uma frase que indicava: “Para que você entenda o seu futuro, você deve descobrir seu passado...”.

Luke ficou intrigado pensando no que a bússola indicou quando de repente, ele sentiu alguém cutucar seu ombro, ele virou-se e se deparou com Darth Vader que disse:

- Eu sou seu pai!

Autores: Cecília, João Pedro, João Roberto e Paola – 7ª série B.
Webmaster: Kenneth, João Lucas e Gabriel – 7ª série A.

Jogos Vorazes no País das Maravilhas – Personagens.

RAINHA DE COPAS (ou **Rainha Vermelha**) é uma monarca tirana do Mundo Subterrâneo. Com sua enorme cabeça, temperamento feroz e propensão para gritar para que a cabeça das pessoas seja cortada, ela governa seus súditos através do medo. “Ela tem problemas emocionais”, diz Bonham Carter. “Basta muito pouco para ela perder a paciência. Ela explode como uma criança de dois anos. Sua irmã caçula, a Rainha Branca, tem desenhos no trono e na coroa que Iracebeth roubou”.

MIRANA, A RAINHA BRANCA é a irmã caçula da Rainha Vermelha, e embora pareça ser gentil e doce, por baixo há um aspecto sombrio no personagem. “Ela tem os mesmos genes que a Rainha Vermelha”, diz Hathaway. “Ela gosta do lado obscuro, mas tem muito medo de ir longe demais, por isso faz tudo parecer leve e feliz. Mas ela vive com medo de não conseguir se controlar”. Quando Alice volta ao Mundo Subterrâneo, a Rainha Branca a coloca sob suas asas e oferece sua proteção, embora seus motivos não sejam totalmente altruístas.

O **COELHO BRANCO** está sempre atrasado, sempre com pressa, sempre correndo. Responsável por encontrar Alice e levá-la de volta ao Mundo Subterrâneo para que ela possa cumprir seu destino, ele aparece na festa do jardim e consegue atraí-la de volta para a toca do coelho. “Ele é um personagem acolhedor”, diz Sheen, “mas, ao mesmo tempo, também pode ser bem inquieto e bem rígido com Alice. Ele tem algo extremado, uma energia tensa, sempre correndo contra o tempo. Tempo é muito importante para ele, mas ele é muito corajoso quando é necessário”.

O **CAPTURANDAM** é uma criatura desagradável, faladeira e malcheirosa com um grande corpo asqueroso e a cara amassada e cheia de dentes, como os de um violento buldogue. Um golpe de suas longas garras deixa em Alice uma lembrança dolorosa do horrível reinado da Rainha Vermelha.

Autores: Sophia L, Laura C, João Guilherme e Gabriel R. – 7ª série B.
Webmasters: Gabriel T, Maria Eduarda Z e Sarah O. – 7ª série B.

Fanfic: Jogos Vorazes no País das Maravilhas

Enquanto o aero deslizador levava os 24 tributos para a arena dos jogos vorazes a nave teve uma falha no sistema e então caiu para uma antiga arena de 1344 antes de Cristo, que por suas características era um mundo encantado, que recebia o nome de País das Maravilhas.

Katniss abriu os olhos, ainda meio confusa, e se deparou com uma paisagem estranha e ao mesmo tempo inacreditável, ela estava no país das maravilhas. Olhou em volta e viu Peeta e os outros tributos, reparou que estavam iguais a ela, meio tontos, confusos e maravilhados.

Não de tempo nem de começar a seguir o objetivo do jogo (que era matar quem pudesse) que o temível Capturandam, criatura cinza com dentes enormes parecido com um tigre atrás de presa, encurralou-os com um rugido enorme de ensurdecer. Então os tributos correram como nunca até chegar a uma arena gigante.

Lá seria o começo de um jogo, sendo mortal ou não, teria de acontecer de um jeito ou de outro. E então o Capturandam subiu em uma rocha e se transformou em uma irritante

figura com uma enorme cabeça que disse anunciando o começo do jogo: Cortem-lhe as cabeças!

E então os 24 tributos começaram a se entreolhar quando um imenso portão começou a se mexer diante deles. Era um tipo de gaiola, Katniss disse a Peeta:

- Isso deve abrigar um animal dos grandes, aterrorizante que só...

De lá saiu um dragão preto, mais parecido com um morcego, o Jaguadart. A missão dos tributos era simples, quem conseguisse um dos quatro olhos de Jaguadart teria livre passagem a uma floresta mágica onde havia várias cavernas.

Katniss com sua habilidade tremenda de arco e flecha tentou atirar em um dos olhos de Jaguadart, que se mexia o tempo todo tentando atacar os tributos. Então ela conseguiu, avisou Peeta e saíram correndo para o portal da floresta.

Chegaram lá e colocaram o olho de Jaguadart em um tipo de analisador. Eles estavam junto de mais três tributos que sobreviveram ao dragão imenso.

E a luta entre os quatro tributos começou, Katniss e Peeta foram mais espertos e subiram em uma árvore alta, que possuía uma cabana em seu topo. Todos machucados eles entraram na cabana, e depois de um tempo o Coelho, junto a Rainha Branca mandaram remédios, que era o papel dos patrocinadores.

O dia amanheceu e a dupla saiu da cabana e foram à luta. Eles se deparam com diversas frutas nas árvores, comeram e foram à busca dos três tributos para guerrear.

E de repente quando Katniss e Peeta se depararam com os três tributos, um em cada canto da frente de uma floresta estranha, sai de trás das nove pessoas (uma de cada tributo) um “homem” do grupo One Direction. Katniss e Peeta se entreolham e apontam flechas envenenadas e outras com fogo para cada um dos tributos e dos “homens” da One Direction.

Autores: João Guilherme e Sophia – 7ª série A.
Webmasters: Maria Clara, Rayane e Otávio - 7ª série A.

A Garota da Capa Vermelha e o Caçador – Personagens.

VALÉRIE é representada por Amanda Seyfried uma menina de 16 anos que tem sede de vingança pelo assassino de sua irmã. Um assassino misterioso que vive em um bosque amaldiçoado onde Valérie encontra o caçador que lhe ajuda procurar a fera, e que com essa ajuda vive um romance secreto com o caçador. Nesses 4 dias ela está muito próxima da verdade, para a procura ela veste uma capa vermelha de onde surge o nome a garota da capa vermelha. Ajude Helena nessa busca. Sinta viva e presencie a fera e entre nessa busca de um assassino que pode morar ao seu lado.

CAÇADOR - Shiloh Fernandez faz o papel de Erick um caçador que esconde um tremendo segredo ele é um grande animal assassino que se transforma em lua cheia ele e a fera. O assassino da irmã de Valérie que vive um romance com a Valérie que descobre a verdade para não lhe fazer mal ele ira se matar deixando Valérie muito chateada e no seu velório ela saberá quem e ele e porque ele se matou acabando com a trama com o final descoberto de quem é o assassino.

HELENA é uma jovem muito bonita, menina que morreu aos 15 anos quando foi ao bosque amaldiçoado, foi assassinada pela fera. Helena é representada por Emma Watson irmã de Valérie. Valérie quer vingança então vai atrás da fera que matou a Helena onde começa aventura em busca do assassino de sua irmã que ela não faz idéia de quem é.

Autores: Isabela Günter, Rayane Gomes, Olavo Filho e Matheus Martinez. 7ª série A.
Webmasters: Maria Fernanda Ottoni, Maria Eduarda Tinoco e Laís Vieira. 7ª série A.

Fanfic: A Garota da capa Vermelha e o caçador

Os dias já não eram os mesmos depois da morte de Helena, irmã de Valérie, nem o mais profundo consolo ajudava a irmã. Não depois do que aconteceu na semana anterior, coisas estranhas aconteceram. E pensar, que ela só estava em busca do assassino de sua irmã... Tudo começou numa tarde chuvosa quando Valerie se lembrou de sua irmã, dos momentos que passaram juntas, ela sentiu um aperto no coração. Foi nesse momento em que ela decidiu vingar sua irmã.

A decisão de Valerie deu-lhe rumo ao Bosque Sombrio, lugar misterioso, havia boatos de vozes misteriosos e de uma fera que assassinava aqueles que a incomodassem. Já não fazia muito tempo que a garota estava caminhando quando a garota começou a ouvir sussurros “Não devia estar aqui! Fuja! Ele está vindo! Vai acontecer de novo!”. Ela começou a sentir uma brisa fria, calafrios, seu corpo e alma estavam frios, ela vestiu sua capa vermelha para se aquecer e voltou a caminhar.

Pouco tempo depois, Valerie percebeu que tinha mais alguém no bosque, de repente, alguém a agarrou pelo braço, era um homem forte, ela percebeu que ele era um caçador, mas ficou confusa, pois poucos se aventuravam a ir o Bosque Sombrio.

- O que faz aqui? E quem é você?- o homem perguntou com expressão seria no rosto.

- Vim procurar a fera!- Valerie respondeu.

- Esse lugar não é para damas! Eu tentei avisar outra garota! E ela não me escutou!

Agora ela está...

- Morta! Essa garota era a minha irmã! E eu vou vingá-la! – Valerie respondeu de modo raivoso e bravo.

O homem ficou olhando-a e então decidiu ajudá-la, disse que se nome era Eric e que ele iria ajudá-la, disse também que aquele lugar era perigoso e que deveriam ir andando.

Já estava anoitecendo, Valerie e Eric já tinham passado por diversas cavernas e em nenhuma delas havia uma fera. Montaram uma fogueira e se sentaram, Valerie ficava olhando-o tentando entender o porquê dele tê-la ajudado, mas pelo que parecia já tinha gastado toda a sua coragem entrando no bosque.

- Ela matou minha esposa.

- Eric disse com os olhos cheios de lágrimas.

- A fera?- Valerie perguntou surpresa.

- Sim, eu estava dormindo quando aconteceu, quando acordei ela estava jogada no chão, ela tentou me falar algo mas já era tarde. Eu a vi morrer. – Eric respondeu.

- Minha irmã queria conhecer o mundo ver além do bosque, eu te entendo- Valerie disse.

Para a surpresa de ambos, seu olhos se encontraram e, perceberam que não fora apenas a vingança que os trouxe até lá, o destino quis. De repente eles estavam se beijando, estavam apaixonados, Valerie adormeceu rápido, mas Eric não, estava pensando em como contar a Valerie que ele era a fera, ele era o lobisomem que matara a própria esposa e Helena. Ele tomou uma decisão, uma decisão que mudaria sua vida.

Ao amanhecer, Eric não estava mais lá, e Valerie começou a procurá-lo, mas encontrou apenas um bilhete “Valerie, não é seguro ficarmos juntos, não é seguro para ninguém, me perdoe mas eu tive de fazer isso.” Após ela ler isso ela foi correndo para o penhasco, mas era tarde demais, ele já havia se jogado.

Valerie nunca mais foi a mesma desde aquele dia, perdeu sua irmã, perdeu seu amor, seu coração havia partido, assim como as pessoas que mais amava.

Autores: Isabela, Rayane, Olavo e Matheus Martinez – 7ª série A.
Webmasters: Mateus Freire e Matheus Okada – 7ª série A.

Personagens de O Mágico de Oz.

DOROTHY GALE é a protagonista de quase todos os romances da série de Oz, de L. Frank Baum. Ela aparece pela primeira vez no romance original, 'The Wonderful Wizard of Oz', de 1900 e reaparece na maioria de suas continuações. Dorothy também é a personagem principal de várias adaptações, como o famoso filme de 1939, 'O Mágico de Oz'.

Mesmo quando ela não aparece em uma sequência (como no caso da 'Terra Maravilhosa de Oz'), ela ainda é sem dúvida o personagem mais importante da série.

No livro de Baum, Dorothy Gale é uma criança que fez várias viagens para a Terra de Oz com o seu pequeno cão preto Totó. Ela acabou se mudando para Oz permanentemente e vive na Cidade das Esmeraldas com sua melhor amiga, a Princesa Ozma, que é a governante de toda a terra e que fez de Dorothy uma princesa.

Dorothy é descrita como uma garota típica do interior norte-americano. É amorosa, humilde, geralmente doce, e ama seu cãozinho Totó.

A **BRUXA** Má do Oeste é a grande antagonista do livro “O Maravilhoso Mágico de Oz”, de L. Frank Baum. Ela é a governante do país Winkie, na Terra de Oz, onde fez dos Winkies seus escravos, e conta com a ajuda dos macacos voadores.

Na famosa adaptação do clássico para o cinema, de 1939, a Bruxa Má do Oeste aparece como irmã da Bruxa Má do Leste, embora isso não seja mencionado no romance original.

No livro, as duas bruxas uniram-se para conquistar a Terra de Oz e dividi-la entre si. A Bruxa do Oeste foi descrita como uma mulher tirana, velha, pançuda, com três tranças e um tapa-olho. L. Frank Baum explicou que ela só tinha um olho, mas que este "era tão poderoso quanto um telescópio", permitindo que a bruxa visse o que acontecia em seu reino das janelas de seu castelo.

Alguns ilustradores dos livros de Oz, como Paul Granger, colocaram seu olho no centro da testa, como um ciclope.

A Bruxa não carregava uma vassoura no livro e sim um guarda-chuva, sem dúvida, para se proteger da água que é tão letal para ela.

Totó é o nome do cãozinho companheiro leal de Dorothy em 'O Mágico de Oz'. O cão era originalmente um Cairn Terrier desenhado por WW Denslow para a primeira edição do livro “O Maravilhoso Mágico de Oz” (1900). Ele reaparece em numerosas adaptações, tais como o famoso filme de Hollywood de 1939.

No primeiro livro, Totó não falou, embora outros animais, nativos de Oz, falem. Em livros posteriores, outros animais ganharam a capacidade de falar ao chegar em Oz, mas Toto permaneceu mudo. Ele só vem a falar no livro “Tik-Tok de Oz”.

Em “O Maravilhoso Mágico de Oz”, L. Frank Baum não chegou a especificar a raça de Totó, mas o descreveu como "um cachorrinho preto, com pelos longos e sedosos e pequenos olhos negros que brilhavam alegremente".

No entanto, a partir das ilustrações do primeiro livro foi concluído que se tratava de cão da raça Cairn Terrier, mesmo que alguns acreditassem que seria um Yorkshire Terrier, raça muito popular na época.

Nos livros seguintes, ele se torna uma Boston Terrier por motivos jamais explicados. Totó é personagem-título em dois livros da serie de Oz: “Totó em Oz” (1986), de Chris Dulabone, e “Totó de Oz” (2006), de Gina Wickwar.

Autores: Matheus Okada e Isadora – 7ª série A.
Webmaster: Matheus Raiter, Olavo e Matheus Martinez -7ª série A.

Fanfic: Dorothy na Disney

Em uma fazenda, vivia uma menina chamada Dorothy, e seu cão, Totó. Dorothy havia acabado de comprar um Iphone de rubi. Ela estava tão feliz, que, quando foi ligar o aparelho, ele se tele transportaram para outra dimensão.

Dorothy e Totó haviam se assustado com o inusitado tele transporte.

- Nossa, onde nós estamos? - perguntou Dorothy desesperadamente.

- Você... Está na Disney... – disse uma voz misteriosa.

Dorothy havia estranhado a voz misteriosa, mas viu um gigantesco parque na sua frente.

- Nossa, que lugar bonito será este? Devo entrar ou não?

Então ela, como não sabia o que era aquilo, ela resolveu entrar naquele parque. Ela se aventurou pra valer, e se divertiu muito. Quando ela ligou o seu Iphone de novo, para voltar para sua casa, o aplicativo que possibilitava Dorothy e Totó ir para casa havia sido deletado.

- O que aconteceu? – perguntou Dorothy, preocupada.

-Seu aplicativo... Sumiu... Se você desejar recuperá-lo, entre no portal a sua frente. Boa Sorte... – disse a mesma voz misteriosa de antes.

Dorothy ficou indignada com a voz, mas obedeceu à mesma e entrou no portal, que deu numa dimensão sombria. Dorothy entrou no castelo à sua frente, com certo medo.

Ao entrarem, Dorothy e Totó subiram até o topo do castelo, onde encontraram a Bruxa má do Leste, protegendo seu aplicativo, que possibilitava Dorothy e Totó ir para casa.

- Agora você não voltará para casa que nem da última vez, Dorothy. Wahahahaha! – exclamou a bruxa, com o mesmo tom da voz misteriosa.

Mas, para o azar da bruxa, que ria incontrolavelmente, Totó pegou o dispositivo de armazenamento em que o aplicativo estava salvo e fugiu acompanhado de Dorothy. A bruxa

estava atrás deles, mas Totó, como era ágil, colocou um caldeirão com água quente para que a bruxa tropeçasse. A bruxa tropeçou no caldeirão e morreu queimada.

Dorothy reinstalou o aplicativo no seu Iphone e voltou a sua casa. Daquele dia em diante, aprendeu que o nosso lar é o melhor lugar para viver, além de jogar o Iphone fora.

Autores: Matheus Okada, Fábio, Otávio e Isadora – 7ª série A.
Webmasters: Pedro, Matheus Petelinkar e Rafael – 7ª série A.

O Diário da Princesa – Personagens.

MIA THERMOPOLIS - PROTAGONISTA

Princesa Amélia Mignonette Grimaldi Thermopolis Renaldo, ou simplesmente Princesa Mia Thermopolis é uma personagem da série de livros O Diário da Princesa, da autora Meg Cabot.

Mia Thermopolis nasceu em Nova York, em 1º de Maio de 1991. Filha de Helen Thermopolis e do Príncipe Phillippe Renaldo, da Genovia, ela é uma princesa. Mia é filha ilegítima, portanto enquanto seu pai vive na Genovia, ela levava uma vida comum em Manhattan, Nova York. Isso até seu pai descobrir um câncer de próstata que o deixou estéril. Mia então se tornou a única herdeira do trono. Mia é uma garota dramática e sarcástica que sonha em ser escritora. Ela mora num loft na Rua Thompson, com a mãe Helen, o padrasto/professor de álgebra Sr. Gianinni e o irmãozinho Rocky. Mia estuda na Albert Einstein High School, e tem aulas de princesa com a avó, a princesa viúva Clarisse Renaldo e ela considera isso como um castigo, pois não se dá bem com sua excêntrica avó.

CARLY SHAY - PROTAGONISTA

CARLOTTA "CARLY" TAYLOR SHAY (Seattle, 12 de Janeiro de 1994) é uma personagem fictícia da sitcom estadunidense iCarly, da Nickelodeon.

Carly é filha de Steven Shay. Sua mãe nunca foi apresentada na série, levando a pensar que ela morreu quando Carly era pequena. Seu pai é militar e trabalha num submarino europeu a mais de 3 km de profundidade. Mora com seu irmão e tutor legal, Spencer Shay num triplex na cidade de Seattle. Seu avô materno vai visitar Carly e Spencer algumas vezes; ele é conhecido como Vovô Shay. O pai da Carly, o Coronel Shay, só apareceu no último episódio da série, iGoodbye, exibido em novembro de 2012. Ela tem claustrofobia (mostrado nos episódios iSpace Out e iSam's Mom).

É a "criadora" e estrela do webshow, iCarly. Ela teve a ideia de criar o programa logo após se cansar dos adultos, que querem controlar tudo. Queria abrir um "espaço" para que ela e seus amigos pudessem fazer e falar aquilo o que quisessem. Daí, surge o iCarly, um show

semanal que diverte milhões de internautas. Carly é simpática, sonhadora, delicada e divertida e sempre está disposta a ajudar seus amigos. Ela às vezes surta quando as coisas dão errado, e também tem asma (como visto em *iWanna Stay with Spencer*), embora não tenha um ataque desde os sete anos. Seus melhores amigos e ajudantes no *iCarly* são Samantha Puckett e Freddie Benson. Apesar de ser considerada "fofa" (no sentido de simpática) mostrou uma estranha personalidade ao beijar Freddie no episódio final, mesmo dizendo desde as primeiras temporadas que não o amava. E fez isso mesmo sabendo que Sam ainda estava afim dele (se não sabia ela estava meio cega "por causa do novo sentimento").

REGINA MILLS - ANTAGONISTA

É a rainha má (*The evil Queen*), da série *Once Upon a Time*. No seriado a personagem tenta destruir Branca de Neve e sua filha Ema Swan. A trama é um fanfic de todos os contos de fada em um só. Ela cria o filho de Ema, Enri que vai atrás de sua mãe biológica aos 9 anos de idade, quando Ema vai a cidade amaldiçoada, Storybook, ela pode quebrar a maldição que Regina colocou sobre os personagens, que não lembram quem são, tirando por Mrs. Gold (*Humpelstink*) que é mais um vilão da trama.

Regina é uma das mais poderosas bruxas de todos os contos, pois sua mãe era uma bruxa muito ma que a traumatizou após matar o amor de sua vida. Assim Regina se levou a crer que todas as pessoas no mundo eram, mas, como sua mãe.

SAMANTHA "Sam" Joy Puckett (Seattle, 17 de abril de 1994) é uma personagem fictícia da série *iCarly* e *Sam & Cat* da Nickelodeon. É interpretada por Jennette McCurdy. Sam é filha de Pam Puckett. Seu pai nunca foi apresentado na série, mas Sam citou em *iParty with Victorious* que seu pai fugiu e em "iLost my Mind", quando um policial perguntou aonde estava seu pai e ela respondeu : "Eu também quero saber!". Sua mãe é solteira, desligada, e está sempre com um namorado diferente, além de não dar muita atenção à filha (gerando certa revolta na mesma), mas as duas se amam. Ela tem uma irmã gêmea, Melanie Puckett (também interpretada por Jennette) de quem pouco comenta e que é exatamente o seu oposto. Sam e Melanie nasceram em um ônibus; segundo Sam, sua mãe não é lá muito boa em planejamentos.

Sam Puckett nasceu no dia 17 de abril de 1994 dentro de um ônibus. É a melhor amiga de Carly Shay, com quem apresenta o web show humorístico *iCarly*. Foi namorada de Freddie Benson, saga contada no especial para TV "Loucos de Amor". Ela não passa muito tempo na própria casa, mas sim na de Carly. Ambas tem uma grande amizade, em alguns episódios já chegaram a discutir sério, mas na maioria das vezes são como irmãs. Ama implicar com

Freddie Benson, mas após um tempo ela revela gostar do garoto. Sam não demonstra muito carinho ao que as pessoas fazem por ela, mas está sempre de bom humor e é muito divertida.

FREDDIE BENSON- SECUNDÁRIO

Fredwardo Benson (Seattle, 4 de fevereiro de 1994) é um personagem fictício da série iCarly conhecido por ser muito bom em áudio e vídeo, visto que é o produtor técnico do webshow.

Fredwardo Benson (apelidado de Freddie) é um garoto americano caracterizado como "o gênio da computação". Ele é muito esperto e sabe tudo de áudio e vídeo. Mas acaba por ser um nerd, atormentado principalmente por Sam Puckett. Ele mora num apartamento ao lado de Carly Shay. Ele já foi apaixonado por Carly e já a namorou quando salvou sua vida. Ele vem de uma família de profissionais de esgrima. Embora seja considerado um nerd, ele atrai várias garotas. Não gosta de tirar notas abaixo de "A". Apesar de estar constantemente brigando com Sam, com o tempo ele percebe que está apaixonado por ela; eles se beijaram em vários episódios: iKiss, iOMG, iLost My Mind, iDate Sam Freddie, iCant Take It e iLove you onde admite que ama. No episódio iLost My Mind, Sam e Freddie começam a namorar). É interpretado por Nathan Kress. No último episódio da saga Seddie "I Love you", eles decidem terminar por escutar uma conversa de Carly com seu irmão Spencer Shay e percebem que a conversa é atribuída a eles também, por eles não combinarem e tentar transformar um relacionamento antigo em namoro. No último episódio de iCarly (iGodbye) Carly Shay o beija.

Autores: Maria Fernanda Ottoni, Amanda B. Z, Maria Eduarda T. e Izabelle M. – 7ª série A.
Webmasters: Isabela G. L., Isadora C. R., e Amanda B. Z. – 7ª série A.

Fanfic: No mundo dos Contos de Fada

“Era uma vez, num mundo distante dos contos de fada...” é assim que começa minha historia... Lá estava eu, correndo pela tempestade; e de repente PUFT; um bueiro aberto, e quem imaginaria que eu iria parar lá; um mundo perfeito, um mundo dos contos de fada.

Estava dentro do bueiro, só com a cabeça para fora, quando de repente aparece uma menina, ela se abaixa e me pergunta: “O que você esta fazendo?” eu respondi perdida, que não sabia.

Quem diria que aquela menina fofa de cabelos escuros, pele branca, seria minha salvadora, ela se ajoelhou e me ajudou a levantar, se apresentando: “meu nome é Carly”. Na hora estendi a mão e sai daquele bueiro, quando olhei em volta parecia um mundo de

desenhos animados, perguntei para Carly onde exatamente nós estávamos e ela disse que lá era o paraíso: “o mundo dos contos de fada”.

Na hora não sabia o que fazer, e Carly percebeu isso, então me levou para sua casa e me apresentou a seus amigos, lá estavam Lilly, Sam, Freddie e Michael, eles pareciam muito legais, e eram! Eu não sabia se ria ou chorava de felicidade, pois estava perdida e acho que há anos luz de meus pais e minha família.

Depois de meia hora na casa de meus novos amigos, senti uma coisa estranha e anormal, parecia um pressentimento, fiquei meio zozza; todos acharam estranho e vieram em cima de mim; quase não acreditei no que tinha vindo à minha mente, uma mulher que nunca tinha visto antes em cima de uma vassoura voadora e segurando uma maçã, bem vermelha e suculenta.

Sam e Lilly disseram para eu descrever a mulher, disse que ela tinha um cabelo escuro, curto, com a pele bem branca e parecia muito má. De repente, todos disseram ao mesmo tempo: “Regina!”. Primeiro me assustei, depois perguntei quem era essa mulher, Freddie começou a me explicar: “Regina é a rainha má. Ao contrário do que a Carly disse, nem tudo aqui é perfeito, a rainha é uma pessoa muito má e não gosta de pessoas que entram no reino sem serem trazidas por ela, no caso, você e todos nesta casa”.

Fiquei chocada e sem reação, será que eles teriam ido pra lá da mesma forma que eu? Como estava curiosa, perguntei como tinham chegado lá. Sam, Freddie, Lilly e Michael disseram que tinham ido pra lá como eu, apenas alguns anos atrás, pensei, pensei e pensei, então me toquei que não tinham mencionado o nome da Carly, virei-me para ela e perguntei como ela tinha ido para lá, eles olharam uns para os outros.

Carly começou a falar: “Eu nasci aqui, sou filha da Regina, porém ela não se considera minha mãe, porque nós éramos camponesas, e vivíamos felizes no centro da cidade, somente da renda de uma pequena loja de magia. Então, Regina se apaixonou pelo rei e ele se apaixonou por ela, quando achei que melhoraria de vida, estava errada; antes de entrar na corte para se casar ela disse que nunca mais queria me ver e que era para eu dar um jeito de sumir deste mundo antes que ela matasse”.

Fiquei surpresa e também chocada, a Carly, filha dessa tal de Regina, a rainha má? Era muita informação para minha cabeça, por um lado queria muito conhecê-la, por outro não queria ver ela mais nenhuma vez na minha vida.

Personagens do Acampamento Fantasma

KRATOS: O deus grego Zeus, Rei dos deuses, cria em determinada época uma relação de amor e traição com uma mortal. Dessa relação proibida acabou nascendo um bebê. Como foi profeciado que assim como Cronos destronou seu pai Urano e Zeus destronou seu pai Cronos, esse bebê destronaria Zeus. O Rei dos deuses, com medo, manda então a mulher se livrar do bebê, ou ele iria matá-la. Ela fez o que ele ordenou, em parte, pois sendo incapaz de matar seu próprio filho, apenas o abandona em uma estrada e foge.

ALICE era uma menina com muita imaginação. Uma manhã em que estava a estudar no campo com a professora... adormeceu! Ela tinha o hábito de fechar os olhos... assim podia deixar vagar a imaginação, liberta do controle dos mais velhos. E deixou-se levar...! Acordou ao som de uma voz! E viu um coelho muito estranho a correr.

- Espera-me, senhor Coelho! - gritou muito animada. E levantou-se. Perseguiu a personagem, mas este era muito rápido e meteu-se num buraco muito fundo, desaparecendo. Alice seguiu-o e caiu num poço sem fundo, mas não se magoou... ! Até que chegou a um corredor mágico, onde viu entrar o coelho.

STEVE irmão mais novo do criador do minecraft Noch que foi ilustrado no tal jogo minecraft em que ele é o personagem principal mais que tinha um nome diferenciado no minecraft alpha e 1.1.5 "Player". Seu outro irmão Brine morreu afogado em um lago e em sua homenagem Noch criou o Herobrine no minecraft alpha mas foi retirado (mas ainda assombra algumas pessoas que tentam desafiá-lo).

DOVAHKIIN: Também conhecido como dragonborn. Este nome se dá, porque Dovahkiin é o filho dos "deuses" com um dragão, ele é chamado assim porque só os Dovahkiin's podem absorver as almas dos dragões, e assim matá-los definitivamente.

Webmasters: Enzo e João Pedro – 7ª série B.

Fanfic: Acampamento Fantasma

Estavam lá Kratos, Alice e Rick cada um em seu mundo com seus objetivos e enquanto isso três alquimistas faziam uma poção para juntar eu um só mundo planos desconhecidos quando um dos alquimistas foi desastrado e derrubou a poção no chão juntando alguns planos desconhecidos em um só lugar um antigo continente perdido o continente de Pandora.

Os planos que se juntaram foram justamente os de Kratos, Alice e Rick quando eles se encontraram viram apenas um grande borrão e começaram a cair eles desmaiaram e acordaram em uma casa simples com uma lareira acesa e muitas armas espalhadas com livros empilhados e alguns pergaminhos então entrou um homem quadrado na sala e os cumprimentou:

- Olá meu nome è Steve, estamos em um plano desconhecido com Gosth e Dovakin que estão caçando.

Ninguém disse mais nada eles jantaram e conversaram sobre o que estava acontecendo e tentaram o plano de fugir cada um para sua dimensão, mas isso só poderia ser feito se encontrassem a estatua do tempo em forma de rosto pálido e sem expressão com os olhos extremamente vermelhos era o rosto de Dementia na estátua que controlava as dimensões.

E eles só podiam conseguir essa estátua destruindo o grande lorde de Dementia então disse Kratos:

- Partimos amanhã para essa batalha!

No outro dia de manhã, eles foram até a fortaleza do lorde de Dementia eles lutaram bravamente mais apenas Dovakin e Kratos sobreviveram eles então usaram a estátua de Dementia para reviver Alice, Rick, Gosth e Steve então todos acabaram sobrevivendo e não conseguiram voltar para seus planos, mas criaram laços e começaram a morar em uma vila no alto de uma montanha e então com a vida estabelecida e tudo perfeito eles continuaram a viver tranquilamente na vila.

Autor: Matheus Freire – 7ª série A.
Webmasters: Joé e João Guilherme – 7ª série B.

As Crônicas de Nárnia – Personagens.

PRÍNCIPE CASPIAN, (Pedro Pevensie) é um personagem fictício criado por C. S. Lewis para a série de livros As Crônicas de Nárnia. Pedro é o mais velho dos irmãos Pevensie, e compartilha suas aventuras em Nárnia com suas irmãs Susana e Lúcia, e com seu irmão Edmundo.

EDMUND PEVENSIE é um personagem descrito como um garoto chato e emburrado, que algumas vezes se mostrava realmente mau. Edmundo é o segundo irmão Pevensie a encontrar Nárnia, ao seguir Lúcia para dentro do guarda-roupa.

LÚCIA PEVENSIE é um personagem que Lúcia Pevensie é um personagem que foi à primeira dos irmãos Pevensie a descobrir Nárnia ao passar pelo guarda-roupa da casa do

professor Kirke. Durante seu reinado, na Era de Ouro de Nárnia, ficou conhecida como Rainha Lúcia, a Destemida.

SUSANA PEVENSIE descobre Nárnia junto com os seus irmãos Pedro, Lúcia e Edmundo, quando estão fugindo da Dona Marta em O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa.

ASLAM é um leão, criador de Nárnia que aparece em todos os livros da série, em alguns livros como personagem central, e em outros como personagem secundário.

FEITICEIRA BRANCA, vilã da história, submeteu Nárnia ao inverno de 100 anos.

Webmasters: Fernanda e Isabel – 7ª série B.

Fanfic: As crônicas de Nárnia: a névoa do mal.

Essa história é sobre quatro irmãos que terão a melhor aventura de suas vidas. Eles só não sabem disso ainda. Era um dia comum quando Lúcia, ouvindo um estrondo, acordou de um sonho e se deparou com seus irmãos: Pedro, Edmundo e Susana a carregando para dentro de um trem.

- O que está havendo?- ela quis saber.

- É a guerra, Lu- precisamos sair daqui- Pedro contou - Há uma casa reservada para nós não muito longe daqui, lá estaremos seguros.

- Mas e a mamãe?

- Ela não pode vir - respondeu Edmundo ríspido - ficou em casa. A viagem é apenas nossa.

Então muito tempo depois, os quatro se viam em uma casa velha e ameaçadora. Correndo para guardar as roupas da bagagem e se acomodar, eles se depararam com um guarda-roupa. Não há nada aqui - disse Susana - Apenas...

Ela parou quando todos de repente se viam em um mundo novo e bonito.

- Isso é incrível! - gritou Lúcia.

- Pssiu! - veio uma voz.

Pedro ficou curioso para saber quem havia dito isso quando, vindo do nada, um gnomo os agarrou e disse:

- Não podem falar nesse tom. Aqui é Nárnia, que está dominada pelo mal e é governada pela confederação L.F - Leão e Feiticeira.

- Leão e Feiticeira? - os quatro indagavam em uníssono.

- Exatamente. Atualmente, Nárnia está passando por um problema. Há um ano tudo bem, Aslam, o leão era o governante e ele era muito bom. No entanto, a feiticeira Branca criou uma névoa que transforma pessoas boas em más, inclusive Aslam.

- Isso é terrível! - Lúcia exclamou.

- Leve-nos até L.F - disse Edmund.

- Não preciso!

E virando-se apontou para a Feiticeira, que estava sentada sobre Aslam, segurando uma varinha que certamente liberava a névoa. Tinham que fazer alguma coisa antes que... Já era tarde demais, a Feiticeira sacudiu a varinha toda em Nárnia coberta de névoa, Todos estavam infectados menos Edmund, que havia tapado o nariz.

Este se lembrou da Matemática: Positivo e negativo é igual a negativo e negativo com negativo é igual...

Era isso! Todos estavam mal, mas se a névoa viesse de novo, tudo voltaria ao normal. Ele pulou e arrancou a varinha da feiticeira e a quebrou fazendo tudo voltar ao normal e a feiticeira desapareceu.

Os irmãos o elogiaram e, agora que tudo estava bem, passaram a morar em Nárnia.

Negativo com negativo é igual a positivo.

Autores: Giovanna, Gustavo, Kenneth e João Lucas – 7ª série A.
Webmasters: Lucas e Allynne – 7ª série B.

Alice no Big Bang das maravilhas (Personagens)

SHELDON é o melhor amigo e colega de trabalho de Leonard. Os dois também moram juntos. Seu nome e o de Leonard foram uma homenagem ao falecido ator/produtor Sheldon Leonard.

Originalmente da cidade de Galveston no leste do Texas, Sheldon é um físico teórico que possui uma lousa branca na sala de seu apartamento onde ficam suas anotações de equações e teorias científicas.

Possui um temperamento arrogante, chegando a pensar que só apareceria alguém mais inteligente que ele após centenas de anos, e que o nome desses teria um asterisco (*) na frente, pois seria um ciborgue. Sheldon chega a dizer que é mais inteligente que Isaac Newton, já que "gravidade para ele seria evidente sem a maçã", e também diz para a sua irmã que é uma mutação genética superior.

Sheldon é fã de histórias em quadrinhos, séries de ficção científica, jogo de cartas colecionável, Vídeo games e RPG.

ALICE (interpretada por Mia Wasikowska) é uma jovem de 19 anos que contempla o futuro. Uma alma independente que se sente presa em meio à mentalidade estreita das mulheres da aristocracia vitoriana de Londres. Alice Kingsleigh não sabe bem como equilibrar seus sonhos com as expectativas das outras pessoas. Após a morte de seu adorado pai, ela vai a uma festa em um jardim com a mãe e a irmã, e, sem que saiba, a festa é na verdade o seu noivado. Assim que o arrogante e maçante Hamish Ascot pede a sua mão em casamento, Alice avista no jardim um Coelho Branco usando um casacão. Ela corre atrás dele, cai no buraco e volta ao Mundo Subterrâneo, um lugar que ela visitou quando criança (e chamou de País das Maravilhas) – embora não se lembre de nada e nem de seus habitantes. Alice reencontra seus amigos de infância, incluindo a lagarta Absolem, o Gato Risonho, Tweedledee e Tweedledum, e é claro, o Chapeleiro Maluco – e busca seu verdadeiro destino. “No início, ela se sente muito desconfortável e estranha”, conta Wasikowska. “Por isso sua experiência no Mundo Subterrâneo tem a ver com se reconectar com ela mesma e descobrir se tem a força para se tornar mais autoconfiante e para saber o que quer”.

GALINHO CHICKEN LITTLE: ingênuo e incompreendido, O Galinho Chicken Little é considerado um mentiroso por toda a cidade em que nasceu só porque gosta de dar asas à imaginação. Depois de causar uma enorme confusão na comunidade ao confundir uma bolota com um pedaço do céu, ele é mandado para um acampamento de autoajuda. Agora, o franguinho tem como meta apagar a sua má reputação e reconquistar o respeito do pai. Como se não bastassem todos os problemas do jovem, um fragmento céu desaba sobre sua cabeça, literalmente. Sem mentiras, ele e seus amigos Raspa do Tacho, Hebe Marreca e Peixe Fora D'Água precisam salvar a cidade sem dar início a um caos.

Autores: Laís e Júlia Vaz – 7ª série A.
Webmasters: Beatriz e Giovana – 7ª série B.

Fanfic: Alice no Big Bang das Maravilhas

— Penny, Penny, Penny! - dizia Sheldon batendo na porta da amiga. Quando ela abriu a porta, ele foi logo dizendo:

— Construí um novo jato, feito com peçaseah, Bazinga? Ah, Penny, quem é essa donzela com roupas do século XIX em sua residência?

— Sheldon! Tenha modos, por favor! Essa é Alice uma amiga minha que veio da Inglaterra - disse Penny.

— Prazer, Alice, foi um prazer conhecê-la, quer dizer conhecê-la não conhecê-la. - dizia Sheldon nervoso.

— Oi, Sheldon! Foi um prazer também - Alice falou

— É... Bom... como eu estava dizendo! Eu desenvolvi um novo jato com peças vindas da Síria, pelo cientista Mark Betterson - falava Sheldon, e Penny completava:

— Nossa, emocionante, Sheldon! Porque você não vai brincar de ciências com o Raj e o Leonard?

— HAHHAHAHAHAHAHA, Penny, muito engraçada você, não tenho tempo de brincar agora, a brincadeira começa às 16hrs, mas, continuando, vocês não querem dar uma "volta", Ladies? - Sheldon dizia.

— Sheldon... Desiste! Você não é um playboy, ou sei lá o que você quer ser, esqueça. Eu não vou andar nessa geringonça ai. Alice, você quer?

— Ah, seria legal. Vou aceitar! -Alice falou. Então Sheldon disse:

— Viu Penny? Muitas pessoas sabem apreciar coisas boas, diferente de você! Nos encontramos às 16hrs amanhã?

— Mas o que aconteceu com seu horário de brincar?-Penny pergunta.

— Posso deixar pra depois! No outro dia enquanto, Alice e Sheldon embarcavam, Penny olhava com um ar de quem não queria perder a amiga para uma invenção idiota. Enquanto estavam no ar, uma turbulência muito grande aconteceu e o jato caiu. No outro dia com um sol queimando no rosto, os dois acordaram para fora dos pedaços que sobraram do jato e não tinham ideia de onde estavam. Todos os equipamentos e aparelhos de Sheldon tinham sido perdidos e só sabiam que estavam provavelmente na areia de uma ilha bem na frente de uma floresta enorme.

— E, agora, o que vamos fazer? Como vamos sair daqui?-eram as perguntas que os dois faziam. O jato não tinha chance nenhuma de ser concertado e a única coisa que podiam fazer era entrar na mata em busca de alimento, e foi isso mesmo que os dois resolveram fazer. Depois de algumas horas, sem nada acharem e com sede e fome Alice e Sheldon começaram a escutar pássaros e vozes que depois de alguns segundos eram gritos de vários pássaros que vinham se aproximando cada vez mais e mais, até que no meio de algumas folhas começaram a sair milhares de criaturas peludas e laranjas com três olhos e três patas bem pequenos batiam na canela deles. Os dois estavam desesperados, não sabiam o que fazer, foi quando uma delas encostou em Alice, elas queimavam:

— Correeee!!! Sheldon gritava e a coitada da Alice tentava acompanhá-lo mais com dificuldade por conta da queimadura. Por sorte aqueles mini assassinos não corriam tão rápido assim e quando corriam das tais criaturas conseguiram despistá-los e correndo um pouco mais devagar não perceberam e caíram dentro de um buraco. Um pouco doloridos levantaram e

viram que estavam numa casa bem normal, por incrível que pareça começaram a andar por ela até que abriram uma porta e viram uma galinha e um porco gigante jogando videogame.

– AAAAAHHHHHHH!-os quatro gritavam!

– Quem são vocês? – perguntavam. A galinha pegou um pedaço de pau e começou a jogar neles.

– O que vocês querem? Por que estão aqui? Vocês são os soldados da rainha?

– Escuta aqui minha filha - Alice começava a dizer, mas Sheldon vinha por cima:

– Senhora ela quis dizer senhora né Alice?

– Escuta aqui vocês é senhor falava a galinha que era galo. Então Sheldon começou:

– Ah. Me desculpe, meu nome é Sheldon e o dela é Alice, nos viemos em paz, meu jato caiu nessa ilha e quando entramos na mata em busca de alimento criaturas estranhas e laranjas começaram a nos seguir e queimaram o pé da Alice.

– Entendi prazer eu sou o galinho Chicken Little e esse é o Raspha, nós moramos aqui para nos proteger da rainha vermelha, ela quem manda aqui mais ela é má, quer o reino todo só pra ela e se ela descobrir que alguém mora aqui ela transforma em um dos seus servos disse o galinho. E Alice falou:

– Então se ela descobrir nós viraremos uma dessas criaturas?

– Sim, e se algum deles te queimar você pode se transformar em um deles o nome deles é Coronels - falou Raspha. Então Alice desesperada falou:

– Eles me queimaraamm! O que eu faço? Raspha abriu o armário, pegou um pote e tirou algumas folhas dele, passou-as na queimadura de Alice e disse:

– Fique tranquila, o veneno dos Coronels já não está em você e daqui uns dias a queimadura irá cicatrizar!- Então Sheldon falou:

– Ah e onde nos estamos?

– Madagascar - disse Chicken Little.

– E como nos fazemos para voltar para Nova York? Alice perguntava:

– Para isso, vocês terão que enfrentar a rainha e roubar o mastro dela, ele é capaz de fazer qualquer coisa - falou Raspha. Então Alice falou:

– Oh Sheldon, você é tão corajoso, sem você eu não seria nada! Você é inteligente, tem beleza, caráter... Aii, eu acho que estou... Sheldon! Sheldon! Acorda! Já são 4hrs, não tá na hora de você brincar? Sheldon acordou decepcionado, justo na melhor hora...

Ponte para o ataque final – Personagens.

Jesse Aarons (Josh Hutcherson) é um estudante da quinta série e aspirante a artista que mora com sua família, que passa por dificuldades financeiras, em Lark Creek, Virgínia.

Nova aluna chamada Leslie Burke (Anna Sophia Robb). Na hora do intervalo, Jesse disputa uma corrida, algo que vinha treinando em sua casa. A sua nova colega também entra na disputa e vence todos os meninos, o que o deixa irritado. No caminho para casa, Jesse e Leslie descobrem que são vizinhos.

Zumbi é uma criatura fictícia que aparece nos livros e na cultura popular tipicamente como um morto reanimado ou um ser humano irracional. Histórias de zumbis têm origem no sistema de crenças espirituais do Vodou afro-caribenhos, que contam sobre trabalhadores controlados por um poderoso feiticeiro.

Esta criatura é um ser humano dado como morto que, segundo a crença popular, foi posteriormente desenterrado e reanimado por meios desconhecidos. Devido à ausência de oxigênio na tumba, os mortos vivos seriam reanimados com morte cerebral e permaneceriam em estado catatônico, criando insegurança, medo e comendo os vivos que capturam. Como exemplo desses meios, pode-se citar um ritual necromântico, realizado com o intuito maligno de servidão ao seu invocador.

Autores: Renato, Gabriel Theotônio – 7ª série B.

Fanfic: Ponte pra o ataque final

Jess era um garoto muito tímido, que vive numa pequena cidade dos EUA, ele é rejeitado pelo pai, além de sofrer bullying por ser pobre e viver numa casa só de mulheres, ele se sentia excluído, mas naquele lugar, parecia que só May Belle, a irmã mais nova gostava dele.

A vida dele estava prestes a mudar, quando avistou uma menina sofrendo bullying na escola, Leslie era nova na cidade e não tinha amigos, quando ele viu aquilo, pensou que tinha alguém parecido com ele.

Ao chegar a casa notou que, havia uma mudança na casa ao lado, era Leslie, a menina do colégio, foi dar as boas vindas, e ele ofereceu ajuda na mudança, eles aceitaram, conversaram e viraram amigos, sempre estavam juntos.

Seis meses se passaram, Leslie havia percebido algo diferente no Jess, ele saía todo dia depois do almoço e voltava no por do sol, isso já tinha um tempo, então ele decidiu segui-lo.

Foi o que aconteceu ele foi até a floresta, ela seguiu, ele foi até um riacho, onde tinha uma corda, que ele segurou e pulou, depois sumiu, Leslie fez o mesmo, eram um lugar grande, bonito, fantástico e mágico, cheio de fadas, bruxos e trolls gigantes, com pássaros diferentes, onde havia uma placa escrita TERABÍLIA.

Ele percebeu que ela estava lá e se assustou, contou que ele ia até lá pra visitar os amigos mutantes, que fez quando estava passeando pela floresta, Leslie conheceu tudo por ali e ficou encantada, ela perguntou para Jess se podia conhecer o resto do lugar, ele concordou e mostrou tudo pra ela.

Eles tinham de voltar ao por do sol, mas ele não sabia o motivo, as criaturas mágicas que mandavam e, claro, ele obedecia, Leslie falou que iria todo dia lá com Jess, e foi. Um dia eles contaram para May Belle o que tinha lá, e na hora ela quis ir com eles, ela adorou e na hora de embora, se esconderam pra saber o motivo deles terem de voltar antes do por do sol, Ah, decisão muito errada.

Aquele lugar começou a se transformar numa coisa feia e escura eles saíram do esconderijo para ver o que estava acontecendo, zumbis começaram a aparecer e a entrada à se fechar, estavam presos lá com os zumbis que foram pra cima deles, uma luta sem fim as partes dos zumbis começaram a cair e foi assustador, apareceu um tal de Zumbi-rei que prendeu May Belle em uma grade que estava prestes a explodir com uma bomba relógio.

Estava em 60 segundos Jess saiu correndo pra salvar sua Irmã, coitado dele os zumbis foi pra cima, mas não foi o pior ele tirou sua irmã de lá, ela saiu correndo e se salvou com Leslie que achou uma saída e o destino de Jess foi 5.. 4.. 3.. 2.. 1.. 0.. POW!!

Autores: Renato, Gabriel Theotônio, Fernanda e Maria Eduarda – 7ª série B.
Webmasters: Renato, Maria Vitória e Luiza – 7ª série B.

Personagens Death Note.

Death Note ("Caderno da Morte") é uma série de mangá escrita por Tsugumi Ōba e ilustrada por Takeshi Obata, e que cuja adaptação para anime foi dirigida por Tetsurō Araki. A história centra-se em Light Yagami, um estudante do ensino médio que descobre um caderno sobrenatural chamado "*Death Note*", no qual pode matar pessoas se os nomes forem escritos nele enquanto o portador visualizar mentalmente o rosto de alguém que quer assassinar.

Webmaster: Sophia, Júlia e Isabel – 7ª série B.

Fanfic: Querido Death Note

Jamie Kelly, uma estudante no colégio Mackrel, que vivia escrevendo em seu diário, andava na companhia de sua melhor amiga Isabela, e as sombras de Angelina, a garota perfeita da escola, que Jamie não suportava.

Certo dia, Jamie estava em uma longa e entediante aula de física, pensando como seria sua vida, se seus professores simplesmente desaparecessem?! Seria impossível!

Ao fim da aula, ela se dirige até a sua mochila, para buscar seu diário, quando percebeu sua ausência! Sem poder se controlar, olha diretamente para Angelina e vê que ela está lendo seu diário! Desesperadamente, Jamie pula para tentar recuperar o seu diário, que mais do que depressa cai pela janela. Ela desce aos berros pelos corredores da escola, e na pressa pega o misterioso Death Note.

Aliviada por ter encontrado seu “diário”, escreve nele sobre a aula e o quanto detesta o seu professor, quando é interrompida por Isabela que lhe chama para um lanche. Quando ouve o barulho de ambulâncias e gritos, espia a multidão, e percebe que o professor de física havia falecido! Rapidamente se dá conta que possui uma arma em suas mãos! Jamie corre para o banheiro juntamente com Isabela e revela sobre o Death Note! Elas escutam uma maldosa presença e detectam Angelina que captura o Death Note.

Com sua caneta predileta, abre o Death Note e escreve bem grande e na ultima página seu nome: **JAMIE KELLY**.

Para um triste final, quarenta segundos depois, Jamie cai ao chão e uma lágrima escorre pelo seu rosto.

Autores: Sarah, Isabel, Eduarda e Maria Vitória – 7ª série B.
Webmaster: Sophia, Júlia e Isabel – 7ª série B.

Personagens Percy Jackson.

- 1- PERCY: Personagem principal do filme **Percy Jackson e o ladrão de raios** onde é baseado o nosso fanfic (grupo) Percy é um semideus seu pai é Poseidon e seu tio é Zeus e pensam que ele roubou o raio de Zeus e terá que entregar o raio em 4 dias.
- 2- DARTH VAIDER: Principal vilão do filme **Star Wars** (guerra nas estrelas) que usa um sabre de luz vermelha e tem o poder da levitação.
- 3- GOKU: Personagem principal do anime **Dragon Ball Z** que tem 4 transformações e se chamam super saiayjn 1,2,3,4.

Webmasters: Eduarda S, Laura C e Paola V – 7ª série B.
Autores: Lucas A, Julia L, Rodrigo S, Joé N, Luiza C – 7ª série B.

Fanfic 1: Percy Jackson

Um jovem chamado Percy Jackson, pensava que era um menino normal, mas ele era na verdade um semideus. Ele morava com sua mãe Sally, em Miami. Em uma visita ao museu ele encontrou sua professora e a perguntou quem era Poseidon. Então ela o levou para uma sala vazia e de repente ela se transformou em uma gárgula e disse para ele devolver o raio. Na hora ele não sabia que raio era esse e a única coisa que ele pensou foi em fugir.

Percy saiu da sala rapidamente e seu melhor amigo Grover percebeu que havia algo de errado. Com uma caneta que se transformou em uma espada ele cortou a cabeça da gárgula e ela desapareceu.

- Venha você não está mais seguro aqui. - disse Grover.

Eles fugiram do museu, percebendo que ninguém tinha visto nada.

Juntamente com a mãe de Percy, eles foram para um acampamento seguro, porém só Grover e Percy podiam entrar. No acampamento Percy ficou sabendo que era um semideus, ele teria que treinar para combater vários monstros e devolver o raio de Zeus, porém, o raio não estava com ele, e se ele não devolvesse em quatro dias sua mãe iria morrer.

Em uma noite ele começou a suspeitar que Darth Vader tivesse roubado o raio, para colocar no seu sabre de luz. Ele conseguiu um mapa para encontrar três pérolas o que levaria a Darth Vader.

Ele e seus amigos Grover e a filha de Atena entraram numa aventura e encontraram as pérolas. Então tinha chegado a grande hora de enfrentarem o grande Vader. Porém quando encontraram Vader descobriram que o raio não estava com ele, mas que estava na verdade com Luke Skywalker, seu filho.

Eles acharam Luke e lutaram com ele, porém ele era muito forte. Grover e a filha de Atena não tinham mais forças, mas Percy conseguiu derrotá-lo com os poderes do super saiajin e levar o raio para Zeus. Todos pediram perdão para Percy e Luke Skywalker foi preso até que aprendesse uma grande lição. Percy foi morar com os semideuses e sua mãe foi com ele.

**Autores: Julia, Lucas, Joé, Luiza e Rodrigo – 7ª série B.
Webmasters: Eduarda, Laura e Paola – 7ª série B.**

Fanfic 2: Poderoso

06h30min da manhã, Percy Jackson acorda atordoado, tivera sonhado que estava caminhando em um belo campo, ao encontro com seu pai. Ele corria, corria muito, mas parecia nunca sair do lugar e ir ao tão esperado encontro.

Seu pai havia falecido quando Percy tinha um ano e meio de idade, segundo a sua mãe, em um assalto á mão armada. Sua mãe continuara viva, mas, sempre que o garoto perguntava sobre seu pai ela dizia a mesma coisa: "É passado", ele nunca tivera respostas. Era seu sonho saber sobre ele.

Em certo dia, ele resolveu perguntar para sua mãe sobre seu pai, Percy já estava psicologicamente preparado para receber a mesma resposta de sempre, mas ela lhe entregou um velho diário e lhe disse: "Aqui! Mas não abra, isso pertencia ao seu pai".

"Argh! Por que eu não posso abrir isso?" pensava Percy, naquela noite ele não dormiu, só pensava no tal diário e tentando decifrar o porquê de sua mãe não permiti-lo abrir o tal. No outro dia, foi para a escola totalmente desanimado e, conseqüentemente, foi mal no teste de Geografia. Quando voltou, não almoçou e foi direto para a cama descansar, porém, não conseguiu dormir, apenas ficou pensando. "Quer saber, o que deve ter de mais nesse diário? Vou abrir!".

Quando Percy abriu o diário um mapa caiu no chão, logo em seguida, apareceu um grande e luminoso portal, que o levou para uma misteriosa escola de magia, Hogwarts.

A escola aparentava ser muito velha e com muitas salas. Percy caminhava com cuidado, pois não conhecia o território. De repente um homem alto, velho e barbudo apareceu na sua frente, esse o homem era Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts.

Alvo explicou para Percy o motivo dele estar lá: seu pai era um grande mago que morreu em um combate (o assalto que sua mãe lhe dissera era mentira) que morreu em um grande combate contra o mal, ele havia deixado como seu último desejo uma educação mágica para seu filho, porém sua mãe nunca quis que ele fosse feiticeiro, então escondeu o diário do menino durante todos esses 13 anos.

Quando Percy foi questionado para que casa comunal ficasse, escolheu a Sonserina, pois acreditou ser a mais pacífica e amigável de todas.

Em um certo dia, Percy estava na biblioteca da escola vasculhando um feitiço interessante (apenas por tédio), mas ele se depara com um feitiço extremamente interessante, era o feitiço de teletransportação. Ele resolveu pegar o livro e o levou até seu quarto e executou. De repente, ele sentiu uma forte tontura e tudo ficou preto.

Ele acordou em um lugar diferente, estava em Júpiter, mas não tinha a menor ideia de como voltar para casa, chorou e chorou até não aguentar mais. De repente sentiu alguma coisa no bolso da sua calça, foi ver o que era e, para sua surpresa era o diário de seu pai, pelo menos no tédio ele não ficaria, começou a escrever sobre como se sentia só e como queria voltar para casa.

Em poucos segundos, o diário começou a brilhar e abriu uma espécie de fenda do tamanho do garoto para que ele passasse, então ele atravessou e se encontrou dentro de seu quarto em Hogwarts, chegou á conclusão de que aquele diário realizava os pedidos de quem escrevesse nele.

THE END

AUTORES: Gabriel Kempf e Giovana Dibo – 7ª série B.
WEBMASTERS: João Roberto, Rodrigo e Luis Henrique – 7ª série B.

ILUSTRAÇÕES DE FANFICS DOS ESTUDANTES DA ESCOLA MÁXIMA



Figura : ilustração de *fanfics* dos estudantes da Escola Máxima

GLOSSÁRIO

Beta-Readers – É revisor de texto, presença obrigatória na ampla maioria dos websites dedicados a um único fandom, inclusive nos brasileiros.

Crossovers – Histórias que misturam os universos das diversas categorias ou os universos de diferentes séries dentro de uma mesma categoria.

Fandom – Comunidade de fãs.

Fanfiction – O termo resulta da fusão de duas palavras da língua inglesa, *fan* (fã) e *fiction* (ficção), e designa uma história fictícia, derivada de um determinado trabalho ficcional preexistente, escrita por um fã daquele original.

Fanzine – O termo resulta da fusão de duas palavras da língua inglesa, *fan* (fã) e *magazine* (revista). Uma das primeiras manifestações de *fanfictions*. Essas publicações, comuns desde a década de 1970, apresentavam uma estrutura basicamente caseira, com tiragem e circulação bastante modestas.

FAQ – Frequently Asked Questions (Perguntas questionadas com frequência) – Página destinada a responder questões sobre a prática da *fanfiction*.

Media Fandom – Comunidade de fãs de obras difundidas através dos meios de comunicação de massa, notadamente pela televisão.

Misc – Abreviação de miscelânea. Categoria de *fanfiction*, contendo basicamente crossovers.

Novel Length Fanfictions – *Fanfictions* cujo tamanho se equipara ao de um romance impresso, frequentemente com dezenas de capítulos, que vão sendo postados um a um, podendo a obra atingir várias centenas de páginas.

NC-17 – Classificação das *fanfictions* que descrevem cenas de sexo e/ou violência entre casais heterossexuais.

Pen Name – Identidade virtual como autor/a.

Songfics – Histórias escritas tendo uma música, geralmente bastante popular, como pano de fundo ou mote para o enredo. Podem ser escritas em forma de poema ou não, mas a letra original da música é incorporada a uma história envolvendo os personagens e a trama da *fanfiction* em questão. Em alguns casos, trechos da letra são introduzidos como epígrafes para diferentes partes da história, recurso utilizado pelo autor para auxiliar na contextualização de trechos daquela ou dos sentimentos das personagens e, em outras ocasiões, esses trechos são utilizados como parte das falas das personagens.

Spoilers – Revelações sobre conteúdos mais recentes constantes da trama do original, com os quais o prospectivo leitor da *fanfiction* pode ainda não ter tido contato.

Webmistress – Responsável pelo gerenciamento do website.