
Proposta de Aplicativo Para Escrita e Publicação de Fanfics Para Alunos do Ensino Médio¹

Marcelo Aparecido SMEETS²

Marcelo Fernandes RUIZ³

Alan Cesar Belo ANGELUCI⁴

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, SP

RESUMO

O presente estudo destina-se a avaliar a necessidade de valorização da leitura e da escrita entre estudantes do Ensino Médio, as quais têm perdido espaço na vida dos estudantes para mídias de todos os tipos.

Assim, pensou-se na possibilidade de desenvolvimento de um aplicativo para *smartphone* que possibilite a alunos do Ensino Médio receber curadoria sobre gramática da Língua Portuguesa e orientações sobre a produção literária e a publicação de fanfics, que é um gênero literário atrativo para essa faixa etária.

PALAVRAS-CHAVE: publicação; fanfic; design science research; ensino médio.

Introdução

A Internet criou gerações de pessoas conectadas ao mundo e propiciou uma capacidade de interação e aprendizagem nunca vista antes na história. Essa mudança não é uma abstração ou um modismo passageiro. Seus efeitos remodelaram o mundo. Eles não só devem perdurar como continuar a evoluir em termos praticamente impossíveis de serem medidos.

Como bem alertou SPADARO (2013, p. 16):

A internet é uma realidade que agora faz parte da vida diária de muita gente. Falando em termos gerais, não se poderia mais simplesmente eliminar a internet e voltar a uma época ‘inocente’, já que o próprio funcionamento do nosso mundo ‘primário’, dos transportes às comunicações de qualquer tipo, se baseia na existência deste mundo chamado virtual.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (SP), Professor no Colégio Universitário USCS, e-mail: marcelo.smeets@online.uscs.edu.br

³ Mestrando em Inovação em Comunicação Pública da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (SP), Jornalista, e-mail: mruiz121@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor permanente no PPGCOM, PPGE e na Graduação em Comunicação Social na Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), e-mail: alan.angeluci@online.uscs.edu.br

Prensky (2001) inicia seu artigo com uma constatação pertinente, mas que a maioria dos educadores ainda não parou para elaborar, no sentido mais estrito do termo. Ele diz: “Nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado”.

Ele se referia aos *millenials*, geração que nasceu a partir da década de 1980 com as novas tecnologias, mas esse conceito claramente pode ser estendido à geração Z, que hoje ocupa os bancos escolares do ensino fundamental e médio com seus smartphones, gadgets, gírias e amizades que muitas vezes sequer existem no mundo real, somente no virtual. Os estudantes que hoje frequentam o Ensino Médio cresceram imersos na cultura virtual.

Se o conceito “Nativos Digitais”, cunhado por Prensky, em 2001, abre espaço para entender as novas gerações como tecnologicamente superiores, em comparação com as anteriores, traz por outro lado um ônus nefasto no processo escolar, do Ensino Fundamental ao Superior, em médio e longo prazo.

Essa predominância da convivência no mundo virtual, com seus chats instantâneos, interativos e coletivos, aplicativos e compartilhamento de textos prontos está criando um “desaprendizado” da linguagem escrita padrão, com suas abreviações, anglicismos e gírias próprias, e, por consequência, também um desinteresse pela literatura, em seu sentido mais tradicional.

Qual é o motivo para esse quadro? A sala de aula não consegue concorrer com o mundo virtual, já que os livros, importante ferramenta na educação, não despertam a mesma curiosidade sobre as mentes juvenis, que são hoje alimentadas pelo vasto e intrigante mundo da realidade virtual. “Isso faz com que esses alunos passem pela escola sem aprender a escrever, pontuar, acentuar e até mesmo sem adquirir os rudimentos das normas gramaticais, uma vez que a máquina é capaz de fazer a correção automática” (JOSÉ; ROMERO, 2016).

Prensky afirma que “em média, um aluno graduado atual passou menos de 5.000 horas de sua vida lendo, mas acima de 10.000 horas jogando vídeo games (sem contar as 20.000 horas assistindo à televisão)” (2001, p. 1).

O resultado da 5ª edição da pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil”, realizada pelo Instituto Pró-Livro (IPL), Itaú Cultural e Ibope Inteligência, corrobora esse resultado com dados também assustadores. Ela mostra um recorte preciso do avanço do uso da Internet e das redes sociais no Brasil, em contrapartida à estagnação do uso de

tempo e das possibilidades que a ferramenta oferece para leitura, em um compilado de dados entre 2007 e 2019.

Na pesquisa citada, para a pergunta “O que você gosta de fazer no seu tempo livre?”, a resposta “Usa Internet” saltou de 18%, em 2007, para 66%, em 2009; “Usa WhatsApp”, de 43%, em 2015, para 62%, em 2019, e “usa Facebook, Twitter e Instagram”, de 18%, em 2011, para 44%, em 2019. Já a resposta para a pergunta “Lê livros em papel ou livros digitais?”, ficou estagnada em 24%, entre 2015 e 2019.

Analisando friamente esses dados, a pergunta que fica é: o desinteresse é uma condição inalienável das plataformas digitais ou se trata da falta de projeto específicos que tragam o tema da literatura para a superfície dessa tecnologia?

Munari (2011, p. 5) defende que a Internet também pode dar suporte para a literatura digital, não só a partir dos livros, mas também pela produzida por blogues e redes sociais. Ela afirma:

“E, finalmente, a internet também influencia a produção literária, mesmo em papel. Não apenas porque ela transformou o ambiente em que habitam escritores-leitores de mundo, mas também porque alarga as possibilidades imaginárias para os criadores – passear pelas ruas de Verona pelo Google pode ser muito inspirador para escrever Romeu e Julieta – e, ainda, porque torna muito mais dinâmico os processos de criação de livros” (2011, p. 6).

Um exemplo claro da apropriação da tecnologia no processo e instigação do letramento e da escrita criativa é o uso das fanfics em salas de aula. O gênero Fanfic, história de ficção criada por fãs de animes, bandas, séries, mangás e histórias em quadrinhos, entre outros, sempre se manteve na periferia do ensino escolar, mas foi pensando como um projeto pedagógico do Ensino Fundamental e Médio no município de Redentora, no Rio Grande do Sul.

O projeto convidou os alunos primeiro a entender a “ferramenta”, como diz Costa (2015):

(...) lendo fanfics, observando as regras para fazer parte de comunidades, criando e-mails, seus respectivos avatares e se cadastrando nos sites específicos, ou seja, obtendo a ‘literacia digital’, ou conhecimento necessário, como primeiro passo antes de começarem a produzir seus respectivos textos, que tiveram como tema e base pedagógica a cultura regional gaúcha.

O exemplo acima corrobora que iniciativas digitais assertivas podem ser usadas com sucesso para aprimorar o processo pedagógico e também criar o incentivo e proporcionar o domínio da escrita criativa, desde que os alunos sejam inseridos na atividade de produção e curadoria do processo de conhecimento, e não sejam apenas meros espectadores, como prega a pedagogia tradicional.

Rocha et al (2002, p. 7) defende que

(...) torna-se essencial a participação ativa dos indivíduos nos processos de desenvolvimento de artefatos tecnológicos, na busca pela formação de cidadãos críticos e consumidores conscientes acerca daquilo que estão utilizando, de forma que sejam, além de consumidores, produtores de conhecimentos e processos.

Essa citação sintetiza a geração Z. Seus integrantes não querem ser meros “cidadãos ouvintes” do conhecimento ou da tecnologia. O único modo de alcançá-los é torná-los coautores do conhecimento.

Considerando isso, pensou-se em criar um artefato digital que propicie aos estudantes a integração com o mundo literário, especificamente o gênero das fanfics, de modo que possam ler e criar conteúdo. O instrumento digital seria um aplicativo para *smartphone* que forneça curadoria sobre Língua Portuguesa e técnicas de escrita, permita a escrita e edição de fanfics e faça a conexão com uma plataforma de publicação. O Design Science Research foi o método escolhido para a elaborar a criação desse artefato.

Design Science Research: uma metodologia criada para prototipagem

A pesquisa para desenvolvimento do artefato será feita por meio da metodologia conhecida como “*Design Science Research*”, que prevê uma série de etapas produtivas e de avaliação intermediárias, em um fluxo que leva o pesquisador a rever várias etapas da prototipagem com base em análises junto ao público-alvo.

Também conhecida como “*Constructive Research*”, trata-se de uma metodologia de pesquisa proposta por Herbert Simon, em 1969, amplamente utilizada em pesquisas nas áreas de engenharia e medicina.

Como método de pesquisa orientado à solução de problemas, a design science research busca, a partir do entendimento do problema, construir e avaliar

artefatos que permitam transformar situações, alterando suas condições para estados melhores ou desejáveis ((ANTUNES Jr.; DRESCH; LACERDA, 2015, p. 67)

O desenvolvimento da prototipagem propõe uma série de etapas, abaixo resumidas:

1. Identificação do Problema
2. Conscientização do Problema/Revisão Sistemática de Literatura
3. Identificação dos artefatos e configuração de classes de problemas
4. Proposição de artefatos para resolver problema específico
5. Projeto e Desenvolvimento do artefato
6. Avaliação do artefato
7. Explicitação das aprendizagens/Conclusões

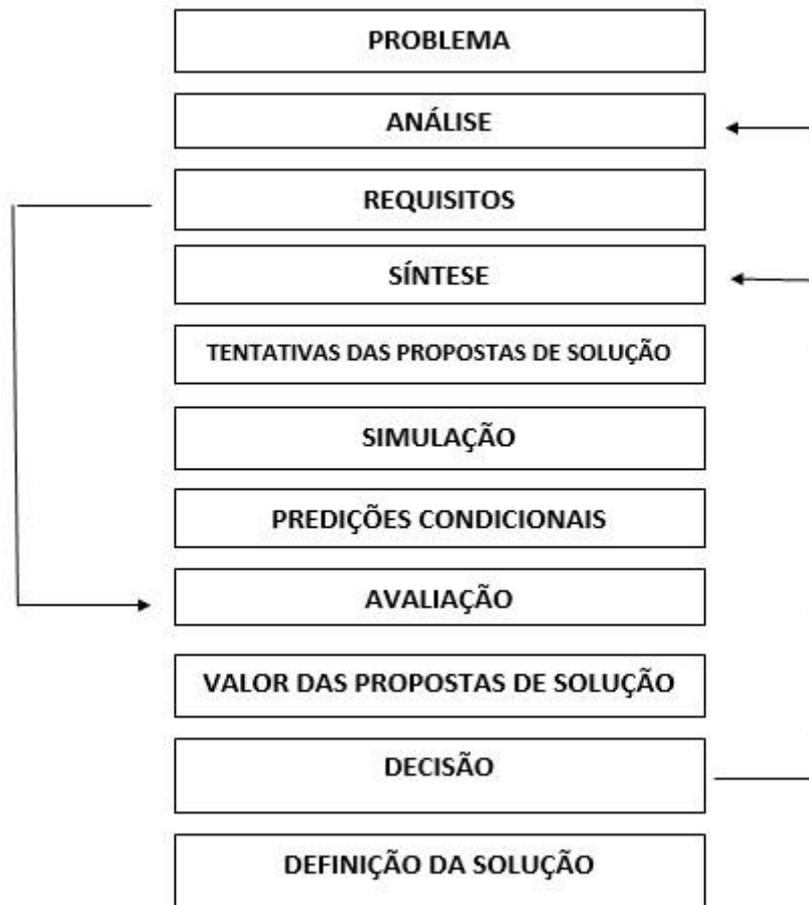
A metodologia propõe que, a partir da identificação do problema, o pesquisador faça uma profunda revisão da literatura científica para levantar o que já foi desenvolvido por outros pesquisadores.

Nesse ambiente, o pesquisador deve buscar matéria-prima e novas fontes para sua pesquisa, verificando outras teorias e artefatos para fortalecer a base de conhecimento antes de avançar no desenvolvimento, buscando evitar o senso comum ou desenvolvimento fundamentado na própria experiência, e criando bases sólidas dentro do conhecimento científico.

As soluções geradas por meio dessa metodologia devem ser passíveis de generalização para uma determinada classe de problemas, permitindo que outros pesquisadores e profissionais, em situações diversas, também possam fazer uso do conhecimento gerado. (ANTUNES Jr.; DRESCH; LACERDA, 2015, p. 68)

O fluxograma proposto por Eekels e Roozerburg (1991, p.199), como visto na Figura 1, mostra como funciona o desenvolvimento de prototipagem pela metodologia escolhida.

Figura 1 – Ciclo do Design Science Research proposto por Eekels e Roozerburg



Fonte: Eekels e Roozerburg (1991, p. 199).

O processo leva o pesquisador a testar seu protótipo logo nas primeiras etapas do desenvolvimento para agregar nova visão ao projeto, gerada a partir da qualificação do público-alvo.

Ainda se propõe um retorno às primeiras etapas do desenvolvimento antes da conclusão da prototipagem para reavaliar se os avanços da pesquisa podem levar a um novo fluxo de desenvolvimento, com resultados que não podiam ser visualizados anteriormente.

Proposição de artefatos para resolver problema específico

Com base nas pesquisas de artefatos e configuração do problema, nossa proposta foi a prototipagem de um artefato tecnológico exclusivamente de interação *mobile*,

voltado para o fomento, criação e interação literária para estudantes do Ensino Médio, que têm entre 15 e 17 anos de idade.

O artefato foi proposto sobre o tripé Curadoria, Produção e Publicação e deveria abarcar desde questões básicas da língua, passando pela criação, compartilhamento, edição, e que chegasse à publicação da obra em plataformas profissionais de venda de e-books, como a Amazon.

Na área de Curadoria, o projeto pretendia que o “escritor em treinamento” tivesse acesso a uma área com dicas sobre as principais dúvidas de gramática e um passo a passo para quem pretende adentrar no mundo da literatura. Nessa área ele poderia criar sua própria curadoria, coletando material externo de consulta e disponibilizando em sua área pessoal.

Em Produção, pretendia-se que as ferramentas de edição possibilitassem escrever, formatar e editar o texto já adaptado para o formato ePub, pelo *smartphone*. Além do texto, ele forneceria ferramenta para a finalização do projeto literário, como montar capítulos, capas e sumários.

Por fim, na área Publicação, haveria uma etapa na qual o artefato, conectado com uma plataforma de publicação, permitisse que o livro fosse publicado definitivamente como e-book.

Testagem do protótipo

A primeira avaliação do protótipo “Aplicativo para literatura e publicação” foi conduzida em maio de 2021, seguindo a metodologia “Design Science Research” (ANTUNES JÚNIOR; DRESCH; LACERDA, 2015) de pesquisa de prototipagem.

Na avaliação de natureza qualitativa, a técnica usada foi a de coleta de dados em entrevista guiada, com aplicação de questionário por meio do Google Meet com cinco estudantes do Ensino Médio, com idade média de 14 anos, faixa etária que corresponde ao público-alvo do protótipo, todos interessados em literatura e escrita literária.

Os estudantes receberam em um primeiro momento um “briefing” sobre o protótipo e sobre seu objetivo, mas de forma genérica, para evitar que houvesse influência em suas opiniões. Em seguida, receberam o link para fazer o acesso ao protótipo em seus próprios smartphones. A seguir vemos algumas telas do protótipo, nas figuras 2, 3, 4 e 5:



Fonte: Os autores



Fonte: Os autores



Fonte: Os autores



Fonte: Os autores

Todos os estudantes conseguiram acessar o protótipo, alguns, após mais de uma tentativa, e foram convidados a navegar pelas páginas internas do dispositivo por cerca de 5 minutos. Eles foram questionados sobre a aparência visual do projeto como um todo e, de forma geral, elogiaram o layout pela simplicidade e clareza. Contudo

apontaram a necessidade de botões de navegação na home, redundando o que já existe no menu, o que, segundo eles, facilitaria a navegação.

Um dos entrevistados perguntou pelo “logotipo” do aplicativo, alegando que era importante para eles como forma de reconhecimento visual rápido e para compartilhamento entre os amigos. Para eles, disseram, a relação visual com o “logo” é mais importante que o nome do aplicativo. Sugeriram que a marca fosse uma máquina de escrever, por exemplo, como a já utilizada como marcação na página inicial.

Em seguida, foi apresentada a entrevista guiada, por meio de questionário, que aborda os principais eixos do projeto: curadoria, escrita e edição e publicação.

Fase 1 – Curadoria

Aos entrevistados foi alertado que o item Curadoria é uma “área cinza”, em desenvolvimento, ainda sem possibilidade de navegação, mas foi explicada qual deve ser sua funcionalidade. Após a explicação, os estudantes foram questionados se conheciam algo que acreditam que deveria necessariamente estar presente na área de Curadoria.

A primeira reação deles foi questionar o termo Curadoria. Para eles, a palavra não tem sentido claro e deveria ser trocada por um nome mais simples e conhecido por todos. Alguns dos nomes sugeridos foram “área do escritor”, “ideias e dicas” e “conteúdo de ajuda”.

Os alunos gostaram da ideia de ter uma área com vídeos para ensinar regras básicas de como escrever e tirar dúvidas comuns, mas sugeriram que essa área tivesse vídeos que falassem um pouco sobre as características de cada estilo literário, como romance, conto, crônica e outros gêneros.

Os participantes também acrescentaram que consideram que essa pode ser uma maneira “muito legal” de aprender gramática e praticar a escrita.

Fase 2 – Escrita e edição

Na área de escrita, diante da impossibilidade de agregar um software de redação e edição de texto para o nível inicial da prototipagem, foi emulado um aplicativo externo chamado “Graphite Writer”, usando o *layout* do aplicativo como template de navegação. Entretanto, a interface exigia um login para acessá-lo, e por isso criava uma interrupção no processo de navegação.

A transferência de plataformas não agradou aos estudantes. Sugeriram que fosse agregado ou criado um redator de texto específico para o aplicativo, para que a

experiência não dependesse de um novo login no meio do processo e carregamento de novo *software* para escrever. Gostaram, porém, da aparência do *template*.

De toda a forma, os estudantes gostaram da usabilidade do “Graphite Writer” para escrever textos, pela facilidade de uso, quando foram convidados a fazê-lo usando a ferramenta. Consideraram bom o *layout* dessa área, com botões bem localizados, o que facilita o uso.

Questionados se gostariam que fosse implementada alguma nova ferramenta no redator de textos, afirmaram que não. Segundo eles, para escrever só são necessárias as ferramentas básicas do editor de texto Word, do pacote Microsoft Office. Sobre o processo de escrita em celular, disseram que para eles esse é um processo “muito tranquilo”.

Um dos entrevistados sugeriu a criação do botão “minhas criações” ou “meus cadernos”, para facilitar o acesso aos trabalhos já iniciados e gravados no aplicativo, e que também permitisse salvar conteúdos que lhe fossem interessantes no processo criativo, ou seja, uma pasta para que eles possam fazer a “curadoria da curadoria”.

Apontaram também a falta de ferramentas para compartilhamento do que está sendo escrito para que outras pessoas possam ler, opinar sobre o que estão escrevendo, interagir e “curtir” os textos durante o processo de criação.

Fase 3 - Publicação

Sobre a publicação dos projetos de literatura usando as ferramentas do aplicativo, foi apontado aos entrevistados que se tratava de outra “área cinza” do projeto [em desenvolvimento], mas foi explicado a eles como seria seu funcionamento. Todos gostaram da possibilidade de publicar seus projetos diretamente como um livro em plataformas profissionais, como a Amazon Kindle Direct Publishing, por exemplo.

Todos entenderam que a plataforma de publicação promove uma democratização para o jovem escritor que pretende iniciar a carreira profissionalmente.

Os estudantes questionaram a possibilidade de criar uma capa do projeto diretamente no dispositivo, uma etapa importante para a publicação direta a partir do protótipo, conforme sugerido no processo inicial.

Inicialmente, o artefato pretende direcionar o escritor para o “Canva”, um aplicativo externo de edição de imagens. Uma vez criada a capa, seria feito um upload para o artefato. Não houve comentários sobre essa etapa externa específica, mas isso foi citado como fator negativo no item “Escrita e Edição”.

Explicitação das aprendizagens/Conclusões

Com base nos dados colhidos durante o processo de entrevista com os estudantes que compõem o público-alvo, foram listados tópicos que devem ser reavaliados e implementados durante o processo de prototipagem, mas necessariamente antes da próxima etapa de avaliação do artefato.

A primeira delas, e talvez a mais importante, é adaptar a linguagem do protótipo ao universo do público a que se destina. Por mais preciso que o termo “Curadoria” seja, por exemplo, não adianta utilizá-lo se não faz parte do universo linguístico de quem vai utilizar o artefato.

Contatou-se ainda, durante as entrevistas, o forte apelo imagético que esse público tem e a necessidade da designação de uma logomarca para o aplicativo, o que para eles é mais importante do que o próprio nome do artefato.

Durante a avaliação dos estudantes, observou-se que eles preferem aplicativos com navegação simples, direta e sem interfaces externas. Em todas as etapas que havia interfaces externas para intermediar uma área de navegação ou serviço eles manifestaram desconforto.

A navegabilidade também foi citada como fator que deve ser repensado. Apesar dos botões iniciais na “home” do artefato, eles tiveram alguma dificuldade de se encontrar nas páginas e nomearam a falta de um mapa que torne a navegação rápida e mais eficiente.

A área inicialmente denominada “Curadoria”, cujo nome causou estranheza a todos, e deve ser revisada, pode ser expandida para mais bem atender ao anseio do público. Os entrevistados se interessaram muito pela usabilidade do sistema dentro do projeto de construção literária e sugeriram agregar novos serviços que acreditam tornar a seção ainda mais útil, com áreas nas quais eles possam fazer o que denominamos “curadoria da curadoria”, ou seja, possam abrir pastas e agregar todo material (texto, vídeos, imagens) que pretendem utilizar em cada etapa da produção criativa, individualmente, assim como bloco de notas e pesquisas.

Quando o artefato foi pensado, descartou-se inicialmente a aproximação com o conceito de redes sociais, mas os entrevistados manifestaram a importância das ferramentas de compartilhamento, de botões para curtir e áreas para que as pessoas possam opinar e se manifestar sobre os projetos. O que nos parecia como secundário

durante a discussão do processo de prototipagem, já que a produção literária tradicional só é apresentada após várias etapas de conclusão, mostrou-se para eles essencial.

A testagem do aplicativo também mostrou que as ferramentas de criação e edição de capas devem ser incorporadas ao projeto, uma vez que eles manifestaram anteriormente desagrado com etapas que necessitam ser cumpridas fora do aplicativo.

Outro fator que consideramos importante, apesar de não ter sido citado diretamente, mas com base na forte dominância imagética, são ferramentas que ofereçam visualização prévia dos projetos e também de download, para uso em outras mídias.

Considerações

O protótipo de aplicativo para a escrita e publica de fanfics testado por um grupo de alunos apresentou uma perspectiva animadora quanto à possibilidade da produção de uma ferramenta que seja realmente efetiva para auxiliar os estudantes a se voltar para a leitura e também para a produção de seus próprios textos.

Faz-se necessária a continua avaliação de novas mídias e tecnologias, as quais mudam com grande velocidade, para manter os jovens conectados à literatura e à escrita, usando ferramentas que facilitem uma interação positiva.

Referências

COSTA, E. A. **Fanfics**: um jeito de aprimorar letramentos Eliane Amaral Costa. Disponível em: <<https://www.escrevendoofuturo.org.br/arquivos/5459/textosseminarios-02dez2015-texto-17-fanfics.pdf>>.

DESCH, ALINE; LACERDA D.P., ANTUNES JÚNIOR, J.A.V. **Design Science Research**: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

EEKELS, J; ROOZENBURG, N.E.M. **A methodological comparison of the structures of scientific research and engineering design: their similarities and differences**. Design Studies, v.12, n.4, p. 197-203, 1991

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **5ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil** (2019). Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a_edicao_Retratos_da_Leitura-_IPL_dez2020-compactado.pdf>.

JOSÉ, I. A. e ROMERO, P. F. N. **Impacto da Internet sobre a leitura e a escrita no Ensino Fundamental**. VI Seminário Internacional da América Platina - Anais(2016). Disponível em: <http://eventos.sistemas.uems.br/assets/uploads/eventos/88a59795508e69486b5c940014affe2c/anais/4_2016-11-13_15-20-03.pdf>.

MUNARI, A. C. **Literatura e Internet**. XI Semana de Letras PUCRS – Anais. Disponível em:
<<https://editora.pucrs.br/anais/XISemanaDeLetras/pdf/anamunari.pdf>>.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais**, Imigrantes Digitais. NCB University Press, Vol. 9,nº 5, outubro 2001.

ROCHA, J. M. G., *et al.* **Curaduría para una Plataforma de Recursos Educativos Digitales: conceptos y prácticas analizados y construidos para una propuesta**. Research, Society and Development, 01 April 2020, Vol.9(7), pp. e45973793-e45973793.

SPADARO, A. **Ciberteologia** – Pensar o Cristianismo na Era da Internet. S. Paulo. Editora Paulinas, 2013.