



Edição Especial

III Congresso Internacional de Ensino - CONIEN
Universidade do Minho - Braga, Portugal, 2024

UMA PROPOSTA DE ENSINO DA ESCRITA PARA ENGAJAR OS ALUNOS NA CULTURA DIGITAL

*A PROPOSAL FOR TEACHING WRITING TO ENGAGE STUDENTS IN DIGITAL
CULTURE*

Marilúcia Dos Santos Domingos¹
Franciele Andriane Da Costa²

Resumo

Dada a importância que a cultura digital tem para a sociedade contemporânea, sobretudo no espaço que a BNCC dispensa para orientações a respeito de competências e habilidades a serem aprimoradas nos estudantes, a fim de que possam exercer a cidadania por meio da leitura, escuta, escrita, oralização de diferentes gêneros digitais, este artigo tem como foco o referido documento. De forma mais específica, o objetivo é apresentar uma SDG destinada ao desenvolvimento de capacidades de linguagem de alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais, para a produção escrita do gênero textual *fanfic*, e, sobretudo, investigar como a SDG coloca em prática as prescrições da BNCC a respeito de competência e habilidades a serem abordadas para o engajamento do aluno na cultura digital. Os resultados demonstraram que há encaminhamentos da SDG para que o estudante saiba: produzir, configurar, disponibilizar em ambientes virtuais um gênero digital, o que pode se aplicar a outros gêneros multissemióticos e multimidiáticos; compreender e elaborar diferentes linguagens na construção de sentidos de um texto; aprimorar a fruição, apreciar produtos culturais; criar narrativas ficcionais; navegar, linkar, taguear, remixar; tomar ciência e fazer uso de ações éticas frente a tudo que o meio digital pode oferecer.

Palavras chave: BNCC. Cultura digital. *Fanfic*. Sequência didática de gêneros.

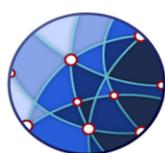
¹ Doutora em Estudos da Linguagem. Professora Associada da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), campus Cornélio Procópio. Docente do Curso de Letras, do Programa de Mestrado Profissional em Ensino (PPGEN-UENP) e do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS-UENP).

² Mestre em Ensino. Professora da Secretaria da Educação do Estado do Paraná (SEED).

REPPE: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ensino

Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procópio (PR), v. 8, n. 2, p. 2964-2975, 2024

ISSN: 2526-9542



III CONIEN
Congresso Internacional de Ensino
PESQUISAS NA ÁREA DE ENSINO:
IMPACTOS, COOPERAÇÕES E VISIBILIDADE

DE 4 A 6 DE SETEMBRO
BRAGA - PORTUGAL



Abstract

Given the importance that digital culture has for contemporary society, especially in the space that the BNCC provides for guidance regarding skills and abilities to be improved in students, so that they can exercise citizenship through reading, listening, writing, oralization of different digital genres, this article focuses on that document. More specifically, the objective is to present an SDG aimed at developing the language skills of students in Elementary School – Final Years, for the written production of the fanfic textual genre, and, above all, to investigate how the SDG puts into practice the prescriptions of the BNCC regarding competence and skills to be addressed for student engagement in digital culture. The results demonstrated that there are guidelines from the SDG so that the student knows how to: produce, configure, make a digital genre available in virtual environments, which can apply to other multisemiotic and multimedia genres; understand and elaborate different languages the construction of meanings of a text; enhance enjoyment, appreciate cultural products; create fictional narratives; browse, link, tag, remix; become aware and use ethical actions in the face of everything that the digital environment can offer.

Keywords: BNCC. Digital culture. Fanfic. Didactic sequence of genres.

Introdução

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital” (BRASIL, 2018, p. 64), devido ao acesso crescente a celulares, computadores e afins. Contudo, continua o documento que a articulação dessa cultura com o “currículo é mais recente e ainda pouco usual, ao contrário da consideração dos letramentos da letra já consolidados” (BRASIL, 2018, p. 69). Por esse motivo, a BNCC dedica um espaço significativo para orientações que possam preparar o aluno para efetivamente participar das práticas contemporâneas de linguagem. E é em convergência a essas questões que elaboramos uma proposta de ensino para o trabalho com a leitura e a produção de textos, destinada a alunos do início do Ensino Fundamental – Anos Finais.

A proposta se configura em uma sequência didática de gêneros (SDG), sustentada pelo aporte teórico-metodológico do Interacionismo Sociodiscursivo (DOLZ, NOVERRAZ, SCHNEUWLY, 2004), a qual mobilizou ferramentas a fim de que o aluno apreendesse “expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção)” (BRASIL, 2018, p. 87), no caso, utilizando tecnologias digitais da informação e comunicação. Para tanto, a SDG tomou a *fanfic* como seu eixo organizador.

A BNCC apresenta esse gênero da esfera digital (entre outros com a semelhante função social de linguagem) da seguinte forma,

Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir *playlists*, *vlogs*, vídeos-minuto, escrever *fanfics*, produzir *e-zines*, nos tornar um *booktuber*, dentre outras muitas possibilidades. (BRASIL, 2018, p. 68).

Em uma definição mais teórica, Campos (2016) explica que *fanfictions*, ou mais comumente *fanfics*, são narrativas ficcionais produzidas por fãs de um livro, filme, história em quadrinhos, séries de televisão, entre outros, e publicadas em *sites* especializados. Na prática, os fãs recriam as histórias de origem, mudando as situações dos personagens originais, incluindo outros, transformando e/ou criando novos enredos, situações *etc.*

Em comunhão com a BNCC (BRASIL, 2018), as escolas do estado do Paraná (PR) são regidas pelo Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP). Tal documento expõe dez competências gerais da Educação Básica (EB): 1. Conhecimento; 2. Pensamento científico crítico e criativo; 3. Repertório Cultural; 4. Comunicação; 5. Cultura Digital; 6. Trabalho e projeto de vida; 7. Argumentação; 8. Autoconhecimento e autocuidado; 9. Empatia e cooperação; e 10. Responsabilidade (PARANÁ, 2021).

Desse conjunto, destacamos que o trabalho com a produção de textos, tendo a *fanfic* como eixo condutor, pode mobilizar as seguintes competências: 1. Conhecimento, uma vez que o aluno articula diferentes tipos de conhecimento, do mundo físico e social, por meio da interação com a cultura popular e o ambiente digital; 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 3. Repertório Cultural, haja vista que com a *fanfic* o aluno explora sua criticidade e habilidade criativa por meio de diferentes expressões artísticas e culturais no contato com filmes, livros, séries, animes, animações, entre outros; 4. Comunicação, que se efetiva no contato com os produtos populares culturais e no compartilhamento de ideias, informações e experiências que se apresentam nas *e-zines* (ambiente virtual de publicação de *fanfic*); 5. Cultura Digital, dado que a *fanfic* é um gênero digital e o aluno é inserido dentro desse universo por meio da leitura e escrita em plataformas digitais; 6. Trabalho e projeto de vida, pois, ao produzir uma *fanfic*, o aluno experencia a ação de autoria, de ser o escritor de uma narrativa própria.

Nessa perspectiva, este artigo tem como objetivo apresentar uma SDG, ressaltamos, a qual tem como foco o desenvolvimento de capacidades de linguagem,

de alunos do sétimo ano, para a produção escrita do gênero textual *fanfic*, e, sobretudo, investigar como a SDG coloca em prática as prescrições da BNCC a respeito de competência e habilidades a serem abordadas para o engajamento do aluno na cultura digital.

A engenharia didática de gêneros

Para o Interacionismo Sociodiscursivo (ISD), gêneros textuais são megainstrumentos mediadores da ação humana. Assim, para que as pessoas possam participar de forma ativa e crítica das diversas situações comunicativas que existem na sociedade, é preciso que escola desenvolva capacidades de linguagem para a escrita e a leitura de diferentes gêneros textuais. Para tanto, os integrantes da vertente didática do ISD, como Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), elaboraram procedimentos para que os gêneros que existem na sociedade possam ser transpostos didaticamente para a sala de aula, ou seja, transformados em conteúdo específico de ensino de línguas. Entre esses procedimentos, a produção de sequências didáticas, denominação original dada pelo Grupo de Genebra. No entanto, compreendendo o conjunto dos procedimentos como uma metodologia de ensino de línguas, norteadas pelos estudos de Barros (2012), e Barros, Striquer e Gonçalves (2019), empregamos a denominação dada por esses pesquisadores brasileiros, a de sequência didática de gêneros, logo SDG.

A SDG é um conjunto de atividades escolares, organizadas a partir de um gênero textual. Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) elaboraram uma estrutura básica para a sequência didática, a referida estrutura se configura por etapas: apresentação da situação, produção inicial, módulos e produção final. Conforme os autores as atividades que constituem essas etapas devem ser constituídas por diferentes e variados exercícios, a fim de “dar acesso aos alunos a práticas de linguagem novas ou dificilmente domináveis” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 98).

No quadro a seguir, apresentamos a sinopse de nossa SDG, para que as oficinas, seus objetivos e as atividades que as compõem possam ser conhecidos.

Quadro 1: Sinopse da SDG *fanfic*

Oficina		Objetivo para o aluno	Atividades
01	Despertando a imaginação	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a importância da imaginação, do sonhar, da criação/ficção. - Conhecer a definição de cultura de massa. - Entrar em contato com o gênero textual <i>fanfic</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação do que é cultura de massa e o que é <i>fanfic</i>. 2. Atividade-diagnóstica sobre o tipo de cultura que os alunos gostam: filme, séries, livros etc. 3. Dinâmica “O poder da imaginação”. 4. Reprodução de um episódio de uma série de anime. 5. Leitura do primeiro exemplar de <i>fanfic</i>.
02	A primeira produção: um diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar o que os alunos sabem e o que precisam apreender para a escrita de <i>fanfic</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escrita de um primeiro exemplar do gênero - A produção inicial.
03	Estreitando laços com o gênero <i>fanfic</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer os veículos de publicação da <i>fanfic</i>: as <i>e-zines</i>. - Aprofundar conhecimentos sobre a <i>fanfic</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. O que são <i>e-zines</i> (ambiente virtual de publicação de <i>fanfic</i>). 2. Atividades de navegação em quatro diferentes <i>e-zines</i>. 3. Leitura e estudo de uma obra de origem e sua <i>fanfic</i>. 4. Definição de uma <i>e-zine</i> para publicação dos textos finais/ <i>fanfic</i> produzidos pelos alunos. 5. Criação do perfil dos alunos na <i>e-zine</i> definida. 6. Atividades sobre o contexto de produção do gênero <i>fanfic</i>.
04	O fanfiquero	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer os elementos que formam o contexto de produção do gênero. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reprodução de vídeo que conta a história de uma fanfiquera popular no meio digital. 2. Atividades sobre os papéis sociais do autor e do leitor da <i>fanfic</i>.
05	Desbravando as características discursivas do gênero	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o plano textual geral do gênero. - Compreender a organização das sequências narrativa e dialogal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atividades sobre a configuração do plano textual/estrutura do gênero <i>fanfic</i>. 2. Atividades sobre a planificação da sequência narrativa e da dialogal. 3. Dinâmica “Teatro mudo”.
06	Aprendendo a organizar os elementos linguísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer como o discurso direto e o tempo verbal organizam o discurso na <i>fanfic</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jogo de tabuleiro “Aprendendo brincando”: exercícios sobre tempo verbal predominante na <i>fanfic</i>; emprego de travessão na sequência dialogal.
07	Despertando a imaginação	<ul style="list-style-type: none"> - Destruir a imaginação para a escrita. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atividades de reconfiguração de histórias.
08	Mão na massa	<ul style="list-style-type: none"> - Produzir o texto final. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação de roteiro para a escrita da produção final. 2. Escolha de um produto cultural como origem da <i>fanfic</i>-produção final 2. Produção do texto final. 3. Atividade de autoavaliação da produção (quadro de <i>checklist</i>).
09	Revisão e reescrita	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar e reescrever a <i>fanfic</i> produzida. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisão da primeira produção. 2. Retomada dos conteúdos. 3. Reescrita do texto a partir das correções do professor e da autoavaliação.
10	Produção final e Publicação	<ul style="list-style-type: none"> - Publicar a <i>fanfic</i> na <i>e-zine</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produção da capa da <i>fanfic</i> na <i>e-zine</i>. 2. Publicação dos exemplares dentro da <i>e-zine</i>. 3. Produção de cartazes/encartes de divulgação.

Fonte: Costa (2023)

A SDG colocando em prática a BNCC

Ao elegermos a *fanfic* como eixo organizador da proposta de aprimoramento da prática da produção de textos dos alunos do sétimo ano, o fazemos em convergência à prescrição da BNCC de que “as práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir” (BRASIL, 2018, p. 68). Aspectos que compõem, de forma conjunta e intrinsecamente, todas as dez oficinas que forma a SDG.

A multissemiotividade que constitui a *fanfic* pode ser conhecida, amplamente, na pesquisa de Costa (2023), bem como a identificação de como esse gênero é multimidiático. Aqui, em síntese, destacamos que esse é, predominantemente, um gênero escrito, o que é conteúdo de ensino nas dez oficinas. Porém, a *fanfic* parte de outras histórias, as de origem, que podem ser filmes ou séries etc, isto é, outras linguagens constituem fundamentalmente esse gênero, visto que a obra de origem o constitui integralmente. Em convergência, na Oficina 1 da SDG, os alunos já são colocados em contato com uma série de anime, como obra de origem que é cinematográfica, e sua *fanfic*, texto escrito. Depois, nas Oficinas 3 e 8. Portanto, a prática da leitura/audição/visualização e da escrita estão totalmente interligadas no processo de compreensão e produção do gênero em questão, na SDG. Ações essas que estão em correspondência direta com as “Competências gerais da Educação Básica” prescritas pela BNCC, sobretudo com a orientação de levar o aluno a:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p. 9).

Junta-se a isso o fato de que sendo a *fanfic* um gênero inserido no campo artístico-literário (Adati; Ferreira; Cristovão, 2017; Zenovello; Striquer, 2019), por meio dela o estudante apreende a linguagem artística, podendo expressar sentimentos, e, como indica a BNCC, desenvolver a fruição, apreciar produções culturais, produzir “habilidades técnicas e estéticas mais refinadas” (BRASIL, 2018, p. 503). De forma

mais específica, a Oficina 1, se sobressai frente a isso, com a “Dinâmica: o poder da imaginação”, a qual transcrevemos:

Quadro 2: Dinâmica: O poder da imaginação (atividade direcionada ao aluno)

Primeira ação: Dividam-se em cinco cadeiras organizadas como bancos de carro: dois na frente e três atrás, sendo que um de vocês será o motorista. Imaginem que estão no trânsito de uma grande cidade (ou até mesmo na sua própria cidade em uma rua de movimento). A partir disso, o motorista precisa representar, apenas por gestos, os movimentos como se estivesse dirigindo o carro. Próximas ações que precisam ser representadas por gestos por alguns dos ocupantes do carro imaginário:

- Existe no carro um assistente virtual que dá comandos para que o motorista possa lidar melhor com o trânsito;
- Trânsito lotado, ar-condicionado pifou, ocupantes abrem, manualmente, a janela do carro;
- Motorista, está passando por uma lombada, reduzir a velocidade e mudar a marcha;
- Acelerar com atenção, buraco à direita; ligar a seta e virar à esquerda;
- Atenção, radar a 10 metros, reduzir a velocidade;
- Sinal vermelho, parar;
- Sinal verde, seguir em frente;
- Ligar a seta e virar à direita;
- Seguir em frente, em 500 metros, o destino está à direita.
- Passageiros descem do carro

Fonte: Costa (2023)

A atividade promove que o discente utilize a linguagem corporal, visual e artística, a fim de desenvolvimento da criatividade e da imaginação. A dinâmica se concilia ao que a BNCC aponta como “O fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção (BRASIL, 2018, p. 198).

A SDG também trabalha para o aprimoramento da seguinte habilidade indicada pela BNCC para os sextos e sétimos anos.

(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto (BRASIL, 2018, p. 171).

No caso, a Oficina 5, da SDG, trabalha com a estruturação textual e com a planificação da sequência narrativa e da dialogal, predominantes na *fanfic*, conforme Costa (2023). A Oficina 6 é formada por exercícios sobre tempo verbal do pretérito, o

qual organiza o conteúdo temático diante da função do gênero, e sobre o emprego de travessão, em decorrência da sequência dialogal.

Em entrelaçamento, por ser um texto multimidiático, uma vez que a *fanfic* é veiculada em *e-zines*, ela agrega diferentes meios de configuração e procedimentos que são específicos do meio digital. Sobre isso, orienta a BNCC, embora para o componente Linguagens e suas tecnologias – Ensino Médio, mas que pode ser direcionado, da mesma forma, para o EF-Anos Finais.

Não são somente novos gêneros que surgem ou se transformam (como *post*, *tweet*, *meme*, *mashup*, *playlist* comentada, reportagem multimidiática, relato multimidiático, *vlog*, videominuto, *political remix*, tutoriais em vídeo, entre outros), mas novas ações, procedimentos e atividades (curtir, comentar, redistribuir, compartilhar, taguear, seguir/ser seguido, remidiar, remixar, curar, colecionar/descolecionar, colaborar etc.) que supõem o desenvolvimento de outras habilidades (BRASIL, 2018, p. 487).

Exatamente sobre “taguear”, a Oficina 3 leva ao conhecimento do aluno como realizar esse procedimento. Em uma das atividades dessa oficina, a definição teórica de *e-zine* é apresentada; em outra é dado um roteiro para que o estudante possa realizar o acesso a diferentes *e-zines*, feito por meio dos computadores do laboratório de informática da escola ou de celulares. A seguir, transcrevemos o roteiro oferecido ao aluno para navegar em *e-zines*.

Quadro 3: Roteiro para navegação em *e-zines* (atividade da SDG direcionada ao aluno)

Wattpad e Quotev
<p>1) Acessar o <i>link</i> disponível em (para <i>Wattpad</i>): https://www.wattpad.com/. Clicar com o botão direito do mouse e ativar a tradução, caso a página esteja em inglês. No caso do <i>Quotev</i>: acessar o <i>link</i> disponível em: https://www.quotev.com/stories/c/Fanfiction. Clicar com o botão direito e ativar a tradução caso a página esteja em inglês.</p> <p>2) Clicar em navegar.</p> <p>3) Clicar em <i>fanfic</i>.</p> <p>4) É possível realizar buscas através da lupa, digitando os nomes de produções de interesses (nome de livro; filme; série; banda etc.). As buscas são feitas por meio das <i>tags</i>. <i>Tags</i> são etiquetas, isto é, um recurso utilizado pelos autores para descrever o conteúdo do texto; o histórico seria as últimas <i>fanfics</i> que foram visualizadas a partir do seu cadastro.</p> <p>5) Navegar pela biblioteca de <i>fanfics</i>, as sinopses das histórias ficam disponíveis, como em livros físicos ou filmes, a fim de que o leitor tenha uma prévia do que vai encontrar na <i>fanfic</i> e saiba se a história é do interesse dele ou não.</p>

Fonte: Costa (2023)

O roteiro ainda trabalha outros procedimentos apontados pela BNCC, como remixar, que pode ser compreendido como a ação de fazer de outro modo, no caso, seria o ato de ativar a tradução do inglês para a língua portuguesa; e coloca em foco

o aprimoramento de habilidades específicas do texto multissemiótico e da esfera digital, exemplos: acessar um link; navegar; buscar por meio de lupa. Além disso, a SDG oferece roteiro para: a) criação de uma conta *Gmail* e do perfil da turma de alunos dentro de um *e-zine*, para publicação da *fanfic*/produção definitiva. Em destaque ainda, o roteiro da Oficina 8, o qual visa a preparação para a escrita da produção final pelo aluno.

Quadro 4: Roteiro para a escrita da produção final (atividade da SDG direcionada ao aluno)

- 1) Acessar o *Google*, disponível em: <https://www.google.com.br/>.
- 2) Fazer o *login* utilizando o *Gmail*.
- 3) Clicar no botão “Google apps”, e abrir o aplicativo “documento”.
- 4) Clicar em documento “em branco”; depois, “documento sem título”, inserir o título da *fanfic*.
- 5) Clicar em compartilhar; adicionar pessoas e grupos; digitar o *Gmail*, exemplo professor@gmail.com; ativar o botão “editor” e clicarem enviar.

Fonte: A pesquisadora

A SDG, portanto, contempla, como determina a BNCC, a cultura digital, com o uso de “diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia” (BRASIL, 2018, p. 70). Assertiva que pode ser comprovada ainda pelas atividades que formam a Oficina 10, a qual direciona o estudante a publicar a *fanfic* na *e-zine*. Para tanto, em decorrência do plano textual do gênero, isto é, sua estrutura característica, o aluno é instruído a eleger uma imagem para compor seu texto, da seguinte forma:

Quadro 5: Roteiro para produção de imagens – parte integrante da *fanfic* – (atividade da SDG direcionada ao aluno)

- 1- Abrir o *Canva*, disponível em: <https://www.canva.com/>.
- 2- Clicar em iniciar o google para utilização de suas contas pessoais para isso.
- 3- Buscar na lupa os *templates* gratuitos.
- 4- Escolher uma das imagens grátis para editar.
- 5- Fazer as alterações necessárias na página de edição.
- 6- Clicar em baixar e selecionar o formato JPG.
- 7- Salvar em um lugar que seja possível acessar as imagens depois (*pen drive*, nuvem etc.).

Fonte: Costa (2023)

O passo 3 e 4 efetivam a preocupação exposta na BNCC sobre os impactos que a cultura digital pode causar na sociedade, caso a escola não a relacione a fundamentos ligados a atitudes cidadãs e princípios éticos. Nesse sentido, o documento expõe algumas dimensões fundamentais sobre o uso de tecnologias digitais para o trabalho no ensino médio, mas que devem se articular com os “objetivos

de aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil e nas competências específicas e habilidades dos diferentes componentes curriculares do Ensino Fundamental” (BRASIL, 2018, p. 474). Das dimensões exaltamos a que se relaciona a buscar “templates gratuitos” e “escolher uma das imagens grátis”, apontadas no roteiro:

cultura digital: envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados [...] (BRASIL, 2018, p. 474).

Ao escolher e utilizar uma imagem de distribuição gratuita o discente está executando uma ação crítica, ética e responsável, uma vez que leva o aluno a ter consciência do respeito a autoria, da criminalidade quanto a prática de plágio.

Considerações finais

Ao apresentamos, mesmo que forma sintética, nossa SDG, a qual teve como eixo organizar a *fanfic*, expomos quais das oficinas e atividades que colocam em prática as prescrições da BNCC a respeito de competência e habilidades a serem abordadas para o engajamento do aluno na cultura digital.

Os resultados demonstraram que há encaminhamentos para que o estudante saiba: produzir, configurar, disponibilizar em ambientes virtuais um gênero digital, o que pode se aplicar a outros multissemióticos e multimidiáticos; compreender e elaborar diferentes linguagens na construção de sentidos de um texto; aprimorar a fruição, apreciar produtos culturais; criar narrativas ficcionais; navegar, linkar, taguear, remixar; tomar ciência e fazer uso de ações éticas frente a tudo que o meio digital pode oferecer.

Contudo é importante esclarecer que nossa SDG não foi planejada e produzida para colocar em prática a BNCC. Diante dos princípios do ISD e nossos princípios profissionais, o objetivo foi adotar uma metodologia, no caso a da SDG, para auxiliar os alunos no aprimoramento da prática discursiva da leitura e produção de textos. Ocorre que o objetivo de investigar quais atividades da SDG empreendem

as orientações da BNCC se alia mais a intenção de evidenciar, sobretudo, aos professores, que muitas das ações docentes que realizamos em nosso dia a dia, em sala de aula, já implementam o que o documento determina como aprendizagens essenciais que todo estudante deve desenvolver e expressar.

Referências

ADATI, Felipe Sousa; FERREIRA, Felipe Trevisan; CRISTOVÃO, Vera Lúcia Lopes. As *fanfictions* e as relações discursivas no ciberespaço: Participação social por meio da língua inglesa. **The ESpecialist**: Descrição, Ensino e Aprendizagem, São Paulo, v. 38, n. 1, julho, p. 1-17, 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/31668/23259>. Acesso em: 25 mar. 2023.

BARROS, Eliana Merlin Deganutti de. Transposição didática externa: a modelização do gênero na pesquisa colaborativa. **Raído**, Dourados, v. 6, n. 11, p 11-35, 2012. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raído/article/view/1687>. Acesso em: 25 mar. 2023.

BARROS, Eliana Merlin Deganutti de; STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos; GONÇALVES, Adair Vieira. A sequência didática de gêneros como ferramenta de desenvolvimento de letramentos múltiplos. *In*: NASCIMENTO, Elvira Lopes; CRISTOVÃO, Vera Lúcia Lopes; LOUSADA; Eliane (orgs.). **Gêneros de texto/discurso**: novas práticas e desafios. Campinas: Pontes Editores, 2019. p. 325-348.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 25 mar. 2023.

CAMPOS, Adriana Virtuoso. O gênero textual *fanfiction* como ferramenta de ensino. *In*: SEMINÁRIO DOS ALUNOS DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE LETRAS DA UFF- Estudos de Linguagem, n. 7, 2016, Rio de Janeiro. **Anais[...]**. Rio de Janeiro: UFF, 2016. p. 5-17. Disponível em: <http://www.anaisdosappil.uff.br/index.php/VII-SAPPIL-Ling/article/view/409>. Acesso em: 13 jan. 2022.

COSTA, Franciele Andriane da Costa. **O ensino da produção textual por meio de uma sequência didática de gêneros: a *fanfic* como eixo organizador**. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) – Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procópio, 2023.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In*: ROJO, Roxane; SALES, Gláís (orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Currículo da Rede Estadual Paranaense (Crep) Curitiba: SEED/PR, 2021. Disponível em: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/crep>. Acesso em: 17 nov. 2022.

ZENOVELLO, Rafaela; STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos. Modalização do gênero textual *fanfiction*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ENSINO, 2., 2019, Cornélio Procópio. **Anais [...]**. Cornélio Procópio: UENP, 2019. p. 1406-1415. Disponível em: <http://eventos.uenp.edu.br/conien/wp-content/uploads/2017/04/7.-EstudosLinguagem.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2021.