

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas
Mestrado Profissional em Rede Nacional

UILMA MATOS DOS SANTOS MELO

**Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da
convergência**

Versão corrigida

São Paulo
2017

UILMA MATOS DOS SANTOS MELO

Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência

Versão corrigida

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – Universidade de São Paulo, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientação: Prof. Dr. Emerson da Cruz Inácio

De acordo: _____

São Paulo
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

M528p Melo, Uilma Matos dos Santos
 Práticas de leitura literária, no ambiente
 escolar, em face da cultura da convergência / Uilma
 Matos dos Santos Melo ; orientador Êmerson da Cruz
 Inácio. - São Paulo, 2017.
 125 f.

Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo. Departamento de Letras Clássicas e
Vernáculos. Área de concentração: Mestrado
Profissional em Letras em Rede Nacional.

1. leitura literária. 2. narrativa transmídia. 3.
fanfiction. 4. cultura da convergência. 5. Alice no
país das maravilhas e Alice através do espelho . I.
Inácio, Êmerson da Cruz, orient. II. Título.

Nome: MELO, UILMA MATOS DOS SANTOS

Título: Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – Universidade de São Paulo, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emerson da Cruz Inácio

Julgamento: _____

Universidade de São Paulo

Assinatura: _____

Prof. Dr^a. Maria dos Prazeres Santos Mendes

Julgamento: Aprovado

Instituição: USP

Assinatura: _____

Prof. Dr^a. Maria Zilda da Cunha

Julgamento: Aprovado

Instituição: USP

Assinatura: _____

Prof. Dr^a. Daviane Moreira e Silva

Julgamento: Aprovado

Instituição: UFG

Assinatura: _____

DEDICATÓRIA

A Deus, por me dar a oportunidade de viver e por estar comigo em cada passo que dou, por fortalecer meu coração e iluminar minha mente e por ter colocado em meu caminho àquelas pessoas que tem sido meu suporte e companhia durante todo o período de estudo.

A meus pais que com amor, paciência e esforço me permitiram chegar a realizar mais esse sonho, obrigada por me inculcar o exemplo de esforço e valentia, de não temer as adversidades, porque Deus está sempre comigo.

À toda minha família, pelas suas orações, conselhos e palavras de alento que fizeram de mim uma pessoa melhor e de uma forma ou de outra me acompanharam em todos meus sonhos e metas.

Finalmente, quero dedicar esta dissertação aos meus alunos, que me inspiram, a cada dia, no meu fazer docente.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela concessão da bolsa de mestrado, que proporcionou o suporte financeiro determinante para minha maior dedicação à essa pesquisa.

Ao meu querido orientador, Prof. Dr. Emerson da Cruz Inácio, por seus conselhos, orientação e por me dar à oportunidade de analisar esse tema, meu mais sincero agradecimento.

À banca de qualificação, composta pelo, Prof. Dr. Emerson da Cruz Inácio, pelo Prof. Dr. José Nicolau Gregorin Filho e pela Prof.^a. Dr.^a. Maria Zilda da Cunha, cuja contribuição foi primordial para o direcionamento da pesquisa.

Aos professores participantes da banca examinadora, que dividiram comigo este momento tão relevante e almejado.

Àquelas grandes pessoas que fazem possível o conhecimento na sala de aula, os excelentes professores do Mestrado Profissional em Letras da USP (PROFLETRAS).

Aos meus amigos do PROFLETRAS (André, Ângela, Daniel, Elaine, Elisa, Gabriela, Helen, Fernando P., Fernando S. e Jussara) por apoiar-me, por estender a mão em momentos difíceis, pelo bom humor e especialmente companheirismo brindado a cada dia.

Também gostaria de agradecer à equipe gestora e pedagógica da Escola Estadual em que trabalho, por permitir-me aplicar as atividades propostas e dar-me o suporte necessário para realização dessa pesquisa.

*Ler e escrever são construções sociais.
Cada época e cada circunstância histórica dão novos
sentidos a esses verbos.*

Emilia Ferreiro

ALICE, ONDE ESTÁS?
Curiosa criança, remota Alice, empresta-me teu sonho:
Eu desprezaria os contadores de história de hoje,
Seguiria contigo o riso e o fulgor:
Estou fatigado, esta noite, de santos e pecadores.
Somos amigos desde que Lewis e o velho Tenniel
Encerraram tua imortalidade e vermelho e dourado.
Vem! Tua ingenuidade é uma fonte perene.
Deixa-me ser jovem de novo antes de ser velho.
És um espelho de juventude: esta noite escolho
Perder-me profundamente em teus labirintos mágicos,
Em que a Rainha Vermelha vocifera em esplêndidas nuances
E o Coelho Branco segue apressado seu caminho.
Vamos mais uma vez nos aventurar, de mãos dadas:
Faze-me de novo acreditar no País das Maravilhas!

Vincent Starret

RESUMO

MELO, Uilma Matos dos Santos. Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

Esta dissertação tem como objetivo investigar como características que são inerentes à cultura da convergência podem fomentar a leitura literária. Destarte, tencionamos observar como o uso da tecnologia pode complementar e enriquecer a leitura, através de práticas que possibilitem a junção das mídias tradicionais e as mídias atuais, para assim ressignificar os hábitos de leitura dos alunos. Propomos atividades de leitura participativa e intersemiótica com o uso de dispositivos tecnológicos, que favoreçam o gosto pela leitura e o desenvolvimento de competência de compreensão e de produção de textos narrativos. Utilizamos em momentos diferentes da pesquisa, dois questionários para obtermos dados qualitativos em relação às propostas realizadas. Concluimos que as mudanças nas práticas de leitura em sala de aula são vitais, uma vez que as conversões culturais não podem ser dissociadas das transformações educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: leitura literária; narrativa transmídia; *fanfiction*; cultura da convergência; *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho* (livros).

ABSTRACT

MELO, Uilma Matos dos Santos. Literary reading practices, within the school environment, in the face of convergence culture. 125 f. Master's Dissertation Faculty of Philosophy, Languages and Literature, and Human Sciences of the University of São Paulo, São Paulo, 2016.

The aim of this thesis is to investigate how characteristics which are inherent to the convergence culture can promote literary reading. Thus, we intend to observe how the use of technology can complement and enrich the reading through practices that enable the joining of traditional and current media, reframing the reading habits among students. We propose participatory and intersemiotic reading activities using technological devices in order to encourage the taste for reading and the development of the competence skills of reading comprehension and narrative text production. In different moments of the research, we used two questionnaires to obtain qualitative data on the proposals made. In summary, we conclude that changes in reading practices in the classroom are vital, since cultural conversions cannot be dissociated from the educational transformation.

KEYWORD: literary reading; transmedia storytelling; fanfiction; convergence culture; *Alice in Wonderland* and *Alice Through the Looking Glass* (books).

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1- <i>Print screen</i> site “Odio el rosa”	29
Imagem 2- <i>Print screen</i> site- “Odio el rosa”- Seção de recursos para outras áreas e matérias	29
Imagem 3- <i>Alice no País das Maravilhas</i> (em pop-ups)	43
Imagem 4- <i>Aventuras De Alice No País Das Maravilhas</i> (volume disponível na biblioteca da escola)	43
Imagem 5- Páginas referentes ao capítulo <i>Um chá maluco</i>	44
Imagem 6- Páginas referentes ao capítulo <i>O campo de croquet da rainha</i>	45
Imagem 7- Páginas referentes ao capítulo <i>Quem roubou as tortas</i>	45
Imagem 8- <i>Print screen</i> press kit do filme (contendo um pen drive entregue aos jornalistas)	46
Imagem 9- Capa do livro na versão PDF	48
Imagem 10- <i>Print screen</i> com alguns dos comentários dos alunos no blog	49
Imagem 11- <i>Print screen</i> do blog Ler transmídia links de fanfictions	55
Imagem 12- <i>Print screen</i> Site Nyah Fanfiction- aulas de Português	56
Imagem 13- <i>Print screen</i> Site Nyah Fanfiction- Liga dos Betas	56
Imagem 14- <i>Print screen</i> Fanfic publicada no blog	62
Imagem 15- <i>Print screen</i> Fanfic publicada no blog	62
Imagem 16- <i>Print screen</i> Fanfic publicada no blog	63
Imagem 17- <i>Print screen</i> Fanfic publicada no blog	64
Imagem 18- Relação entre a Leitura e Cultura da convergência	72

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 LEITURA E CULTURA	13
1.1 Breve história da leitura.....	13
1.2 Perfil cognitivo do leitor do século XXI	17
2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	22
2.1 Cultura participativa e educação	23
2.2 Narrativa transmídia	24
2.3 Potencialidades educacionais da narrativa transmídia	26
2.4 Pode um clássico literário contribuir para transmídia?	31
3 CONHECIMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS: AS OBRAS DE LEWIS CARROLL E DE ASPECTOS DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA	35
4 PROPOSTAS DE ATIVIDADES DE LEITURA LITERÁRIA UTILIZANDO DISTINTAS MÍDIAS: INTERFACES POSSÍVEIS	38
4.1 Propostas de atividades (pré-leitura) - O mundo de Alice nas diversas mídias.....	38
4.2 Leituras: as obras de Lewis Carroll na sala de aula	42
4.3 De leitor a espectador: o filme <i>Alice no país das maravilhas</i>	46
4.4 Leitura interativa: <i>Através do espelho e o que Alice encontrou por lá</i>	47
4.5 Do livro para tela do cinema: <i>Alice através do espelho</i>	50
4.6 Fanfiction na sala de aula: literatura clássica x literatura emergente	51
5 ANÁLISE DE DADOS.....	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71
REFERÊNCIAS.....	74
GLOSSÁRIO	80
APÊNDICES	82
ANEXOS	117

INTRODUÇÃO

A leitura literária, em sala de aula, é um tema que sempre gerou inquietação na minha caminhada docente. Dado que as atividades de leitura construídas ao longo dos anos pela escola e pelos materiais didáticos, como as fichas de leitura, questionários a respeito dos personagens e as avaliações dos elementos constituintes da narrativa, não incentivavam o aluno a ler, pelo contrário, eu observava o quanto tais atividades distanciavam os estudantes da literatura.

Na busca por estratégias para motivar os meus alunos dos anos finais do Ensino Fundamental a desenvolverem o hábito da leitura literária, tive experiências com menores e maiores êxitos como, por exemplo, inscrever os estudantes em um concurso (de blog leitores), “Que estás leyendo”, promovido pela Organização dos Estados Ibero-americanos. Concurso esse que eles ganharam e despertaram o gosto pela leitura. Além disso, desenvolveram competências e habilidades no uso das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) ao realizarem as postagens e comentários no blog da turma. Outra experiência foi a produção de *trailerbook* a partir da leitura de uma das obras que eles recebiam no kit do Programa Estadual do Livro.

Tendo em vista tais experiências, surgiu a necessidade de pesquisar outras práticas para fomentar a leitura, práticas essas que possibilitassem a junção das mídias tradicionais e das mídias atuais, com seus diferentes formatos e inter-relação, para assim ressignificar os hábitos de leitura dos alunos.

Mesmo com as mudanças ocorridas por meio da chegada da internet, muitos docentes não atentaram para as transformações que precisam, ainda, ocorrer em relação à leitura literária na sala de aula. Em virtude disso, acreditamos que o uso dessas mídias atuais no ambiente escolar é relevante, porque os nossos estudantes estão inseridos em uma sociedade cercada de aparelhos tecnológicos, conectados à rede mundial de computadores, na qual as pessoas participam de diferentes redes sociais. Mesmo que alguns dos nossos alunos, ainda não tenham seu próprio celular, tablet ou computador, em virtude das suas condições socioeconômicas, eles estão cercados por nativos digitais (PRENSKY, 2001), que nasceram e cresceram rodeados pelo uso da internet e dos aparelhos eletrônicos.

Esses alunos que chegam à nossa escola com uma experiência digital díspar e, muitas vezes, distanciam-se do perfil de nativos digitais, definido por Prensky (2001), têm a oportunidade de usufruir dos recursos tecnológicos na escola Estadual em que trabalho, localizada na zona oeste de São Paulo, a qual possui duas salas de informática e uma de tablet.

Sei que somos privilegiados com essa estrutura tecnológica, por isso, aproveitá-la na formação e inclusão digital desse alunado é relevante.

Diante desse panorama, a escola não pode continuar a trabalhar a leitura literária somente da perspectiva do suporte impresso. É necessário adaptar as nossas aulas a essa nova realidade em que os jovens estão inseridos, de forma que nós, docentes, aproveitemos todas as oportunidades para promover-lhes o hábito de leitura. Assim, estando a tecnologia e a leitura juntas, será possível explorar o caráter lúdico e crítico (desde uma perspectiva sociocultural) da leitura e proporcionar-lhes a oportunidade de descobrir algo “antigo” por meio de novas ferramentas.

Destarte, tencionamos investigar se o uso da tecnologia pode complementar e enriquecer a leitura literária, assim como, explorar a vinculação de uma história não apenas nos livros impressos, como também em outras mídias, tais como *internet*, cinema etc. Para tanto, buscamos propor atividades de leitura participativa e intersemiótica com o uso de dispositivos tecnológicos (computador e tablet), que favoreçam o gosto pela leitura literária e o desenvolvimento de competência de compreensão e de produção de textos narrativos. Visamos aplicar e analisar como essas atividades de leitura (desde a perspectiva das conversões tecnológicas, culturais e sociais) são capazes de motivar a leitura, tornar o aluno um leitor crítico (em relação ao que é produzido a partir de uma obra literária) e socialmente atuante.

Além disso, também é de nosso interesse averiguar se essas atividades podem proporcionar o contato dos alunos com os textos que circulam e são produzidos em ambiente digital, bem como incentivar o uso das TICs com fins pedagógicos.

Pretendemos, dessa forma, além de contribuir para os estudos acadêmicos, refletir a respeito do comportamento dos alunos na cultura participativa (JENKINS, 2009), a que consumidores aficionados, ou não, são impelidos a participar ativamente da elaboração e circulação de novos conteúdos, observando como essa pode transformar atividades de leitura, que, por vezes, na escola são repetitivas e habituais em algo fomentador.

Para alcançarmos os objetivos propostos, realizamos no primeiro capítulo, fundamentalmente, uma pesquisa de caráter bibliográfico averiguando textos que tratassem da história da leitura. Foi realizado um levantamento teórico a respeito das mudanças culturais do século XXI no que tange à leitura e mídias, assim, chegamos ao conceito de cultura da convergência, defendido por Jenkins:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 30).

Pesquisamos a caracterização desse tipo de cultura e as mudanças observadas em relação à leitura e, por fim, abordamos a narrativa transmídia (narrativa que se expande por diversas mídias, em que cada uma conta diferentes partes do universo narrativo) e sua profícua aplicação no processo de ensino e aprendizagem.

No segundo capítulo, a partir da aplicação de um questionário, realizamos um levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos a respeito dos livros de Lewis Carroll, uma vez que para a elaboração das propostas de atividades, seria necessário que traçássemos o perfil leitor dos participantes dessa pesquisa, tendo como parâmetro o que eles já conheciam das obras que seriam lidas.

No capítulo seguinte, damos início às seções das práticas didáticas, apresentamos as propostas de atividades de pré-leitura, explorando recursos transmídia do filme *Alice no país das maravilhas* (2010) produzido pela Disney. Primeiro, realizamos, em sala de aula, a leitura da adaptação de “Alice no país das maravilhas”; em seguida, assistimos ao filme *Alice* (2010), fizemos a leitura de “Através do espelho e o que Alice encontrou por lá”, posteriormente, assistimos, no cinema, ao filme *Alice através do espelho* (2016), e, por fim, a produção de ficção escrita por um fã (*fanfiction*).

Foram elaboradas propostas de atividades para o trabalho com leitura a partir de narrativas pautadas na convergência das mídias e, especificamente, na narrativa transmídia e seu potencial motivador da leitura. Visto que, os materiais didáticos adotados pela unidade escolar não apresentam tais possibilidades. E, finalmente, aplicamos o segundo questionário (com questões abertas) no intuito de compreender, do ponto de vista do aluno, como tais propostas influenciaram na sua prática leitora.

O foco dessa pesquisa consiste em realizar um estudo que analise a integração do texto impresso com as mídias atuais e mídias tradicionais, de forma a trabalhá-las conjuntamente, fomentando a leitura, explorando a multimodalidade de recursos de que a cultura da convergência e a cultura participativa fazem uso de forma a facilitar e permitir um aprofundamento na leitura literária.

Ao final deste trabalho disponibilizamos de um glossário com alguns termos e expressões aplicados nessa pesquisa, isso porque tais palavras são mais utilizadas em áreas como o jornalismo e marketing.

1 LEITURA E CULTURA

Não podemos ignorar que as transformações na forma de ler, ao longo dos séculos até os dias atuais, são marcadas por numerosas mudanças socioculturais. Em vista disso, procuramos analisar a história da leitura ocidental baseando-nos, principalmente, nos estudos de Chartier (1998, 2001 e 2009), Pennac (1993) e Cavallo; Chartier (1999), Lajolo; Zilberman (1996 e 2002). Nessa perspectiva histórica, estudamos e analisamos aspectos relacionados à leitura emergente e à leitura canônica e a maneira como a escola reserva espaço para ambas; assim como receptividade que os alunos estabelecem entre elas.

Dadas essas questões, chegamos ao ensino da leitura literária na contemporaneidade, observando a relevância da criação de práticas pedagógicas, cujo objetivo é desenvolver competências e habilidades necessárias para ler em diversas mídias. Para tanto, utilizamos como base os estudos de Eco (1986), Barthes (1992), Cassany (2006), Jenkins (2009), Canclini (2013), Argüelles (2014), Rojo (2012), Santaella (2013 e 2015), entre outros.

Mediante o exposto, procuramos contemplar nesse capítulo, de forma sucinta, a relação entre cultura e leitura, assim como seu desdobramento no ambiente escolar.

1.1 Breve história da leitura

Sabemos que a leitura faz parte de uma das grandes conquistas culturais da humanidade. Ao longo dos séculos observou-se que as práticas de leitura se modificam, quer dizer, os hábitos leitores geralmente estão relacionados aos tempos e aos lugares, aos objetos lidos e aos motivos de ler. Chartier, em sua obra *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, explica que na história da leitura: “Novas atitudes são inventadas, outras se extinguem. Do rolo antigo ao *códex* medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler” (CHARTIER, 2009, p. 77).

Chartier (1998,1999, 2001 e 2009) tem investigado a extensa história do livro, da leitura e de suas consonâncias com o escrito. O pesquisador considera a leitura como uma prática cultural efetivada em um espaço intersubjetivo, estabelecida de maneira histórica, na qual os leitores compartilham artefatos, comportamentos, atitudes e significados culturais ao redor do ato de ler. Em várias de suas publicações, o autor caracteriza as modificações ocorridas na história da leitura, como legítimas revoluções que afetaram desde questões técnicas até questões sobre a morte desse livro, tal qual o conhecemos. A princípio, a modificação que ocorreu foi a substituição do livro em forma de rolo pelo *códex*. No mundo

romano o suporte de textos mais utilizado foi o livro em forma de rolo. Os rolos romanos eram inspirados em padrões gregos ou até de lá advindos. Cavallo e Chartier (2002) asseguram que até os séculos II e III d. C. “ler um livro” significava normalmente “ler um rolo”. Porém, no fim do século III d. C. o códice consolida-se nas práticas literárias do Ocidente romano:

O códice, reunindo num único suporte-livro uma série de unidades textuais orgânicas (uma ou mais obras de um mesmo autor, um conjunto de escritos de mesma natureza) ou não-orgânicas (obras diversas, a ponto de formar a que foi chamada uma “biblioteca sem biblioteca”), determinava uma profunda transformação na noção de livro e de leitura completa, visto que a primeira, não mais imediatamente associável à idéia [sic] de uma obra, vinha a coincidir com um objeto-livro no qual era possível colocar escritos; quanto à noção de leitura completa, esta passou a compreender, desde então, o conteúdo inteiro de um códice, mesmo que este, como era habitual, contivesse várias obras (CAVALLO; CHARTIER, 2002, p.94).

A leitura, a partir do século XIII, passa a um livro mais manuseável: a escrita monástica destinada à conservação e memorização da palavra sagrada tinha ao seu lado a escrita escolástica na qual os caracteres eram mais visíveis e apareceram os primeiros sinais de pontuação, além da divisão em parágrafos que convertiam o texto em mecanismo de trabalho intelectual e, por último, a leitura silenciosa, a leitura para si mesmo, dá início a coexistência com a leitura em voz alta, destinada a um determinado número de pessoas. A leitura silenciosa ensejava um apoderamento do texto mais livre, menos controlado pela exterioridade.

Em meados do XV, a invenção de Gutenberg viabilizou a ampliação do material escrito e sua circulação. O aparecimento da imprensa, a possibilidade de reproduzir textos em grandes escalas, interviu, de maneira decisiva, no conjunto de transformações políticas, econômicas e sociais que têm favorecido o mundo tal como é agora.

Chartier (1999) revela que o achado de Gutenberg, apesar de difundir os livros, não foi decisivo para uma revolução fundamental da leitura, porquanto essa já havia começado antes. Em outras palavras, o leitor não deixou de realizar uma leitura oralizada (para que o ajudasse a entender o sentido do que era lido) para uma leitura silenciosa (sem nenhum tipo de interferência oral). Essa mudança teve seu início ao longo da Idade Média, dentro dos mosteiros nos séculos VIII, IX, X, depois nas escolas, universidades, nos séculos XII e XIII e no fim da Idade Média esta revolução chega aos meios aristocráticos das cortes monárquicas. De acordo com o autor, este movimento teve sua continuidade entre os séculos

XVIII e XX nos quais a prática da leitura silenciosa se estabelece como um fundamento da alfabetização.

Sob o mesmo ponto de vista, considera que a segunda revolução da leitura constitui-se no século XVIII, na qual a leitura tornou-se excessiva, uma prática solitária, encarada pelos médicos como uma doença. Porquanto, as pessoas começaram a ler no jardim, em contato com a natureza, ao ar livre, leitura na cama, leitura em comum, na socialização do salão.

Ainda convém ressaltar que esse século foi marcado pela passagem da leitura em voz alta para a leitura silenciosa ou murmurada. Contudo, de acordo com Chartier, não é essa a principal mudança que devemos considerar, mas antes o fato de uma maior e diversificada produção de livros, a mudança dos jornais, o clube de leitores, empréstimo de livros, terem afetado diretamente as práticas de leitura dessa época, ou seja, uma nova cultura leitora. As pessoas passaram a ter a possibilidade de realizar diferentes tipos de leitura: individual, silenciosa, de foro privado, leitura solitária, leitura pedagógica ou simplesmente ler por prazer. Do mesmo modo, esse leitor chamado de contemplativo, “é o que tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela” (SANTAELLA, 2015, p. 24).

No século XIX, surge a ilustração nos livros com o objetivo de torná-los mais atrativos e aumentar as vendas. Aparece a litografia com a possibilidade de reproduzir o desenho da maneira como o artista o havia produzido. E, finalmente, a fotografia. Outra característica muito relevante desse período é o surgimento de novos leitores: mulheres, crianças e obreiros. Uma vez que se amplia a educação primária, se reduz a jornada de trabalho, se começa a reconhecer o *status* social e intelectual da mulher. Dessa forma, crianças, trabalhadores e mulheres integram essa nova massa de público leitor, público esse que será imprescindível para o crescimento da chamada “literatura industrial”.

Apesar da revolução proporcionada pela imprensa, essa não pode ser comparada ao aparecimento dos meios digitais (cinema, rádio, televisão). Os satélites de comunicações e as redes terrestres de alta capacidade permitem enviar e receber informação de qualquer ponto do nosso planeta. Este é o ambiente no qual nos movemos: o mundo das novas TICs, que surge o “leitor apressado, das linguagens efêmeras, híbridas, misturadas”. (SANTAELLA, 2015, p. 29).

Influenciado diretamente pelo cinema e televisão, esse leitor “movente” (Santaella, 2015) aprende a transitar entre diferentes linguagens (signos, imagens, som) com uma facilidade imperceptível. Do mesmo modo, tal leitor faz parte de uma sociedade que possui uma tendência de fazer a produção cultural tornar-se mercadoria, ou seja, “massificar a arte e

a literatura e oferecer os bens culturais com apoio de vários suportes ao mesmo tempo (por exemplo, filmes não só em cinemas, mas também na televisão e em vídeo) tira a autonomia dos campos culturais” (CANCLINI, 2013, p. 19).

Como resultado, esse novo ambiente proporciona o aparecimento de espectadores (de cinema, de televisão ou de recitais de música), que concorrem com os leitores. Canclini no seu livro *Leitores, espectadores e internautas*, citando a Barbero (2002) comenta que os docentes permanecem falando de uma separação, de um lado a escola e leitura e, de outro, o cinema, a televisão e outros entretenimentos audiovisuais. De acordo com o autor, essa visão divergente entre leitura e tecnologias midiáticas não mudou ao longo dos anos, tanto nas pesquisas da área da cultura como nas relacionadas à comunicação. Ele afirma que, por muitos anos, os saberes e o imaginário contemporâneos encontram-se desorganizados ao redor de uma base letrada, tampouco o livro é o único centro instaurador do conhecimento. Muitos, porém, relutam em traduzir essas mudanças no conceito de uma escola que admita a interação da leitura com cultura oral e audiovisual-eletrônica (CANCLINI, 2013, p. 32).

Assim como Canclini, Yunes (2003) concorda que a TV ainda é um “tabu” na sala de aula, e que a internet não está ao alcance de muitos. Da mesma forma, é escassa a disponibilidade de suportes tecnológicos que poderiam ser um diferencial para o processo de ensino e aprendizagem. Isso afeta tal processo, uma vez que, com a chegada da internet, eclodem os *internautas*, ou seja, um “[...] agente multimídia que lê, ouve e combina materiais diversos, procedentes da leitura e dos espetáculos” (CANCLINI, 2013, p.21). Sendo assim, as novas práticas de leitura dos novos leitores devem conviver com essa verdadeira revolução dos comportamentos culturais de massa, e não podem deixar de sofrer sua influência (CAVALLO; CHARTIER, 1999, p. 219).

Em vista disso, vamos observar de que maneira o leitor, espectador e internauta (con)vivem no século XXI e como os comportamentos culturais de massa influenciaram os novos leitores.

1.2 Perfil cognitivo do leitor do século XXI

Por muito tempo, a leitura foi o instrumento preponderante de aculturação da sociedade, e com o surgimento de outros meios audiovisuais de comunicação de massa percebemos uma mudança na forma de ler das pessoas. A leitura de textos literários se expande no meio digital através das bibliotecas e sites com livros digitais. Esses livros são muitas vezes réplicas de livros que existem na versão impressa, que vinculados a um suporte digital (computador, *tablet*, *kindles*) proporcionam ao leitor uma fácil portabilidade (poder lê-los em qualquer dispositivo que tenha um programa específico para reconhecer esses textos).

Segundo Santaella (2013), a leitura no meio impresso e a leitura no meio digital apresentam características distintas. No caso do texto impresso, o leitor fica restrito a folhear o papel da esquerda para direita. Da mesma forma, Lajolo e Zilberman (2009) abordam as transformações causadas pela migração do livro impresso para o livro na internet. Segundo as autoras, dentre essas mudanças a que mais se destaca é o surgimento do hipertexto. Pois se trata de uma modalidade própria do meio digital, que representa uma “estrutura composta de blocos de texto unidos por *links* eletrônicos que oferecem aos usuários diferentes trilhas de leitura”. (LAJOLO; ZILBERMAN, 2009, p. 37).

Contrariamente a esse conceito, Machado (1997) comenta a respeito do texto em sua gênese, isto é, no momento de sua escritura é sempre plural, ela se dá

[...] como um feixe de possibilidades e a grandeza do resultado final está menos em escolher a melhor alternativa do que em dar forma orgânica à multiplicidade. Uma grande obra literária, por exemplo, nunca está acabada: trabalhos como os de Stendhal, Proust, Kafka, Joyce e tantos outros, malgrado circulem hoje em forma considerada definitiva, jamais foram dados como ‘acabados’ por seus autores. (MACHADO, 1997, p.148).

Em conformidade com Machado, Roland Barthes (1970) em *S/Z* já imaginava um texto aberto, eternamente inacabado. Da mesma forma, Eco, em *Leitor in Fábula*, apresenta a obra *Finnegans Wake* de James Joyce, como o texto mais aberto de todos os tempos, que “[...] constrói o próprio leitor mediante uma estratégia textual. Referindo a leitores que o texto não postula e contribui para produzir, o texto faz-se ilegível (mais do que o é) ou torna-se outro livro” (ECO, 1986, p.43).

Está claro que as novas práticas de leitura, com o hipertexto, ganham força com as mídias tecnológicas, contudo suas características já se apresentavam em certos textos impressos (publicados anteriormente ao surgimento do texto eletrônico), proporcionando ao

leitor uma leitura descontínua, transversal, interrompida. O hipertexto pode aparecer em distintos gêneros, possibilitando uma gama de processos criativos por parte dos autores, e, ao mesmo tempo, exigindo um leitor ativo, que interaja com autonomia no desdobramento da intriga e coadunação das personagens. Segundo Wirth:

Os hipertextos servem para interromper o fluxo da leitura por meio de redes remissivas interligadas, os *links*, e para conduzir o leitor a “um vertiginoso delírio de possibilidades”. A principal ideia estruturante do hipertexto é a interligação em rede de *links*. Essa rede remissiva tem efeito centrífugo. O link é um convite hipertextual ao leitor para dar um salto receptivo entre vários fragmentos ou planos. O hipertexto, explicitamente concebido como “infindável texto em movimento” nunca chega a ser lido até o fim. Tem-se um texto à frente que, de fato, só consiste em princípios de texto alternativos (WIRTH, apud, SANTAELLA, 2015, p. 175).

Um exemplo da potencialidade de um gênero no formato hipertexto é o romance, pois ele “tem condições de narrar ao mesmo tempo várias histórias e conduzir a diferentes desenvolvimentos, assim como ocorre nos jogos de computador, cujo andamento depende de escolhas feitas pelo jogador” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2009, p. 38).

A posição que o leitor conectado deve ter diante de uma obra que aparece no formato hipertexto já não pode ser a mesma de uma obra impressa, logo:

A vantagem de ler dada obra literária em meio hipertextual é, pois, a facilidade de chamar simultaneamente versões multivariantes, que podem ser comparadas e anotadas, mas também retrabalhadas na versão híbrida estabelecida pelo usuário. Em outras palavras, não apenas engajar-se-ia esse leitor com os textos de um modo não linear por meio da prática da leitura comparativa intertextual, mas o leitor tornar-se-ia, ele mesmo, um editor, pois a tecnologia habilita leitores a reunir, ou melhor, propor versões para sua própria edição” (LITTAU, apud., LAJOLO; ZILBERMAN 2009, p. 39).

Em vista disso, poderíamos concluir que a leitura em meio hipertextual exige uma participação ativa do leitor da obra literária. Assumindo também o papel de editor, esse leitor é o responsável por construir o trajeto que deseja trilhar durante a sua leitura. Isto é, ele tem liberdade e criatividade para interagir com o hipertexto.

Além do hipertexto, a internet também disponibilizou para esses leitores: os *blogues*, as redes sociais e a *fanfiction* (gênero que surgiu com o *fanzines*, ou seja, revistas produzidas por fãs, anteriormente à rede mundial de computadores, porém através dela ganhou amplitude).

Sendo assim, observamos que os leitores desse século passam a ter facilmente acesso à leitura de clássicos da literatura (em bibliotecas e sites de livros digitais) e da literatura emergente, como por exemplo, a *fanfiction*.

É irrefutável a afirmação de que há uma multiplicidade de leitores, mesmo antes do aparecimento do ciberespaço. Entre eles há o leitor imersivo considerado como o “leitor das telas eletrônicas” que trafega pelas infovias das redes, “[...] constituindo-se em um novo tipo de leitor que navega nas arquiteturas líquidas e alienares da hipermídia no ciberespaço” (SANTAELLA, 2015, p. 18).

Segundo Feldman, “A hipermídia pode ser considerada como a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital” (FELDMAN, apud, SANTAELLA, 2015, p.38). Isto é, a hipermídia é a conjunção de hipertexto com multimídias, multilinguagens, que não permite que o leitor a use de modo passivo.

Em concordância com as pesquisas de Chartier, a autora reitera que apesar de haver semelhanças entre o leitor da tela e o leitor da Antiguidade, “[...] o leitor imersivo é obrigatoriamente mais livre na medida em que, sem a liberdade de escolha entre nexos e sem a iniciativa de busca de direções e rotas, a leitura imersiva não se realiza” (SANTAELLA, 2015, p. 33). Portanto, o leitor imersivo, apesar de possuir algumas semelhanças com o leitor contemplativo, é um leitor com novas peculiaridades, isso porque a interatividade é um fator que identifica esse tipo de leitor. Além disso, ele vai construindo seu próprio percurso de leitura interagindo entre palavras, imagens, vídeo, músicas etc.

Contudo, posteriormente ao leitor imersivo, com a eclosão da convergência digital surge o leitor ubíquo. Tal convergência caracteriza-se pelas fusões multimídias (televisão, música, notícias, livros, revistas e internet). “Devido à convergência digital desses meios, são *organizados os modos de acesso aos bens culturais e as formas de comunicação*” (CANCLINI, 2013, p.32), que possibilita às pessoas utilizarem, em qualquer lugar, dispositivos móveis: *smartphone*, *tablet*, *notebook* (que podem se conectar à internet) para verem imagens, textos escritos, ouvirem música, enviarem mensagens, tirarem fotos e fazerem vídeos, usarem redes sociais etc. Segundo Canclini,

Nem os hábitos atuais dos leitores-espectadores-internautas, nem a fusão de empresas que antes produziam em separado cada tipo de mensagem, permitem agora conceber como ilhas isoladas os textos, as imagens e sua digitalização. (CANCLINI, 2013, p. 33).

De fato, a convergência digital possibilitou o acesso ao mundo digital em qualquer hora e lugar, sendo necessário apenas conectar-se a internet. Segundo Santaella,

(...) é a conectividade que caracteriza a Web 2.0, cujos atributos básicos encontram-se no *groupware*, nas *Wikis*, nos *Weblogues*, nos portais de comunidades, no leilão eletrônico, na *instant messaging*, certamente, nas redes sociais que são as meninas dos olhos dessa Web. A internet tornou-se assim um hiperespaço plural, no qual são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídias. Graças à explosão das redes sociais, os princípios baseados em troca, participação, colaboração e compartilhamento expandiram-se notavelmente. [...] Dessa sinergia resultam processos de construção coletiva do conhecimento que Berners-Lee (2000) chama de processos de intercriatividade. (SANTAELLA, 2013, p. 273)

Portanto, a conectividade e a interação são fatores determinantes na caracterização de um novo tipo de leitor: o leitor ubíquo, isto é, o que surge da convergência e mistura das particularidades do leitor movente com o imersivo. Do leitor movente, o leitor ubíquo recebeu por herança a habilidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças etc. Além disso,

[...] Ao leve toque do seu dedo no celular, em quaisquer circunstâncias, ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância. O que caracteriza é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno físico em que está situado (SANTAELLA, 2013, p. 278).

De acordo com Santaella, a “[...] ideia de estar sempre presente em qualquer tempo e lugar que interessa levar para a caracterização do leitor ubíquo, uma nova condição de leitura e de cognição que está fadada a trazer enormes desafios para a educação [...]” (SANTAELLA, 2013, p.278). Vale a pena ressaltar que de acordo com a autora, os tipos de leitores (contemplativo, movente, imersivo e ubíquo) coexistem, complementam-se e se incorporam.

Diante do exposto, concluímos que precisamos fazer chegar na sala de aula as várias possibilidades de leitura proporcionada pela linguagem hipermídia, uma vez que levá-las juntamente com o texto impresso garante os multiletramentos dos nossos alunos, propiciando-lhes as competências necessárias para a formação de leitores minimamente proficientes nos vários suportes citados.

No capítulo seguinte, abordamos as mudanças provocadas pela convergência das mídias na cultura. Além disso, exploramos características dessa cultura, relacionando-as com a leitura literária e o campo educacional.

2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E NARRATIVA TRANSMÍDIA: ALGUMAS NOÇÕES

As mídias atuais, participativas e interativas, têm transformado a forma de trabalho, de diversão, de aprendizagem e de interação de muitas pessoas com o mundo. Entretanto, não é possível generalizarmos o uso dessas mídias, uma vez que o acesso a elas ainda não ocorre de forma homogênea no nosso país. Diante de tais transformações, entender o que Henry Jenkins (2009) define como *cultura da convergência* é fundamental. O autor, através do seu livro *Cultura da convergência*, tornou esse conceito mais conhecido. Em 2003, no seu artigo publicado na revista *Technology Review*, o teórico explica que o uso articulado de contar histórias utilizando várias plataformas oferece aos usuários uma perspectiva mais convincente sobre os personagens. Para a compreensão do que é essa cultura, faz-se necessária a abordagem da relação de outros três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa (JENKINS, 2009) e inteligência coletiva (LÉVY, 1998).

O termo *convergência* é descrito pelo autor como o

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p. 29).

Na convergência dos meios de comunicação, cada história relevante é contada, qualquer marca é comercializada e cada vez mais o consumidor é seduzido por múltiplas plataformas de mídia. Porém, a convergência não se trata apenas de um processo tecnológico que unifica múltiplas funções dentro de um mesmo aparelho, mas representa principalmente a maneira como os consumidores são incentivados a buscarem novas informações e a fazerem conexões diante dos conteúdos diferentes disseminados por distintas mídias.

A expressão *cultura participativa* refere-se à nova postura atuante dos espectadores dos meios de comunicação, como também ao fato de produtores e consumidores de mídias já não exercerem funções separadas, sendo esses considerados participantes que interagem “de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. [...] E alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros” (JENKINS, 2009, p.30).

Para Jenkins, a convergência não se realiza através de aparelhos, mesmo que esses sejam de última geração. Ela inclui uma modificação tanto na maneira de produzir quanto na maneira de consumir os meios de comunicação. Logo, essa se realiza “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros [...] O consumo tornou-se um processo coletivo” (JENKINS, 2009, p.30). E é justamente esse processo coletivo que o autor relaciona à *inteligência coletiva*.

Lévy define a inteligência coletiva como

uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências [...] a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto à comunidades fetichizadas e hipostasiadas. (LÉVY, 1998, p. 29)

Sendo a inteligência coletiva uma possível fonte de poder midiático, com a qual alguns interagem cotidianamente na cultura da convergência, ela pode ser usada não apenas para fins recreativos, mas, principalmente para fins pedagógicos.

A incorporação das características da cultura da convergência, no ambiente escolar, pode ser significativa, em virtude do seu aspecto participativo, socializante e que emancipa. Além de assegurar que o nosso aluno, o qual, muitas vezes, não tem acesso às novas mídias, seja um produtor de conteúdos e não apenas consumidor dos meios de comunicação.

2.1 Cultura participativa e educação

A cultura participativa pode ser aproveitada no ensino e aprendizagem de alunos nativos digitais. Destarte, o nosso desafio é envolvê-los para que compartilhem e distribuam conhecimento dentro de comunidades de aprendizagem.

No Brasil, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) servem como norteadores para os trabalhos em sala de aula. Esses parâmetros priorizam os aspectos semelhantes aos citados acima, uma vez que traçam como objetivos, do Ensino Fundamental, o desenvolvimento da capacidade de os alunos utilizarem

[...] as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; - saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. (BRASIL, PCN, 1998, p.69).

Sendo assim, para realizarmos essas mudanças, a cultura participativa seria um forte apoio para a criação e o compartilhamento de produções artísticas por parte dos alunos. Esses podem fazer parte, por exemplo, de comunidades de leitores e *fanfiction* (uma história criada por um fã de um determinado livro, filme ou qualquer outro produto dos meios de comunicação de massa), e receber contribuições de membros experientes dessas comunidades. Dessa forma, eles seriam capazes de se tornarem coautores, pois a partir da leitura de um clássico, se motivariam a reescrevê-lo, refazê-lo por meio de diferentes meios de comunicação.

Além disso, nós docentes, podemos discutir e analisar em sala de aula a forma como uma narrativa literária migra por diversas mídias e se transforma ao longo do tempo. Esse processo denominado Narrativa Transmídia permite que comecemos a expandir o que ensinamos através da inserção do cinema, jogos, quadrinhos, vídeo etc.

2.2 Narrativa Transmídia

O ser humano desde os seus primórdios, sempre contou histórias (de forma oral, através de imagens em rochas, por meio da escrita e através das telas). Não há dúvida que a nós humanos sempre nos encantou uma boa narrativa. Além disso, Borges já previa que as narrativas ganhariam novas características com o passar dos anos. Desse modo, de acordo com Machado (1997) o autor no seu conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (BORGES, 1970), proporcionava ao leitor diversas possibilidades ao mesmo tempo. Não se tratava de escolher entre uma delas, não havia um fio narrativo, mas sim infinitos acontecimentos paralelos e simultâneos dos possíveis de uma narrativa. Essas características são relevantes para pensarmos que as características de amplitude de um universo narrativo tiveram seus primórdios com o próprio livro.

Portanto, é interessante observar como a forma de narrar vem sofrendo algumas mudanças na cultura participativa. Lévy, citado por Jenkins, propõe que a diferenciação entre “autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes irá se dissolver e formar um “circuito” (não exatamente uma matriz) de expressão, com cada participante trabalhando para ‘sustentar a atividade’ dos outros” (LÉVY, apud JENKINS, 2009, p. 138), uma vez que, as produções das obras de arte buscam instigar nos participantes dessa cultura o desejo de decifração, de especulação e de elaboração.

No intuito de atingir um número cada vez maior de consumidores, há várias narrativas que são contadas em múltiplas plataformas de mídia, não se tratando de adaptações, mas de

histórias que se expandem e se complementam nessas plataformas. Dessa forma, podemos compreender narrativa transmídia como aquela que se propaga por diversas mídias, tendo nelas o seu universo narrativo expandido. Como bem define Jenkins, no seguinte trecho:

[...] Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor- a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138).

Jenkins ainda explicita que, apesar das características inovadoras desse tipo de narrativa, ela não foi totalmente originada na atualidade. Na Idade Média, por exemplo, quem não sabia ler podia observar a história de Jesus fundamentada em várias formas presentes na cultura (uma tapeçaria, um vitral, uma apresentação teatral), o que pressupunha que já eram conhecidos, de algum outro lugar, o personagem e sua história. Observar que aspectos da narrativa transmídia estavam presentes em uma época tão remota, nos faz pensar que se aquelas pessoas “iletradas” aprendiam a respeito da vida de Jesus é porque há um potencial educativo nessa forma de contar.

Scolari, em sua obra *Narrativas transmedia*, chama atenção para o fato de Jenkins definir essas narrativas como aquelas que

Além de pular de uma mídia a outra, os personagens e seus mundos narrativos com frequência caíam nas mãos dos consumidores para... seguir expandindo-se de uma mídia a outra. As velhas audiências televisivas ou cinematográficas, da mesma forma que os leitores tradicionais de HQ e romances, conformavam-se em consumir seu produto favorito e, na melhor das hipóteses, aspiravam formar um clube de fãs para festejar os seus personagens ou autores preferidos. Algo mudou nas últimas décadas, principalmente com a chegada dos processos de digitalização da World Wide Web: alguns consumidores se tornaram em *prossumidores* (produtores + consumidores), apropriaram-se de seus personagens favoritos e expandiram ainda mais seus mundos narrativos (SCOLARI, 2013, p.7, tradução nossa).

Sob o mesmo ponto de vista, nessa mesma obra, o autor cita brevemente os sete princípios básicos (desse tipo de narrativa) criados por Jenkins:

- **expansão vs. profundidade** – a expansão acontece quando a narrativa se propaga rapidamente nas redes sociais. A profundidade é o trabalho para

conquistar um público que seguirá a obra, e irá difundi-la e ampliá-la com suas próprias produções;

- **continuidade vs. multiplicidade** - os mundos narrativos transmídia necessitam ter uma continuidade por meio de diferentes linguagens, meios e plataformas que se expressam. A multiplicidade se integra a continuidade, quer dizer, é a criação de experiências narrativas aparentemente discrepantes em relação ao mundo narrativo original;
- **imersão vs. extraibilidade (*extractability*)** - caracteriza-se pelas experiências imersivas que as diferentes mídias (cinema, games etc) proporcionam, cada uma com suas particularidades. A extração acontece quando um produto da ficção passa a ser comercializado no mundo real;
- **construção de mundos** - trata-se do esforço em construir um universo da narrativa consistente e verossímil.
- **Serialidade** - está relacionada com o desenvolvimento da narrativa com o passar do tempo, normalmente por meio do processo de divisão e dissipação das partes da história, de forma a criar uma rede hipertextual;
- **Subjetividade** - qualifica-se pela presença de diversas subjetividades (onde se entrecruzam opiniões, olhares e vozes). Ou seja, trata-se da multiplicidade de perspectivas;
- **realização (*performance*)** - está relacionada com a participação dos consumidores, o engajamento que eles têm para divulgar a narrativa da qual são fãs. Muitas vezes, eles acabam se tornando ‘prosumidores’ (criam novos textos e os publicam na rede). Dessa forma, ajudam a aumentar ainda mais o mundo narrativo.

São justamente algumas dessas características que nos interessam para o uso desse tipo de narrativa, no âmbito educacional, como recurso para a formação de um leitor em razão de muitas das narrativas criadas terem a sua origem no campo literário. Além disso, por meio delas, o aluno poderá compartilhar informação, conectar-se, trabalhar em rede e multiplicar as possibilidades expressivas e comunicativas.

2.3 Potencialidades educacionais da narrativa transmídia

Em seu livro *Comunicação ubíqua*, Santaella questiona a respeito da importância do papel do leitor na educação, para a autora “[...] o cerne da questão da aprendizagem localiza-se hoje na figura do leitor. Que leitor prosumidor (produtor e consumidor de hipermídia) é esse que hoje transita pelas redes?” (SANTAELLA, 2013, p. 265). Tal indagação a respeito da nova figura do leitor, aquele que produz e consome hipermídia é relevante, pois é um reflexo da cultura participativa. Dessa forma, é pertinente observarmos a perspicácia de Jenkins em

relação à educação atual, em contrapartida à cultura participativa. O pesquisador faz comentários relevantes acerca da escola:

[...] Até agora, nossas escolas ainda se concentram em gerar aprendizes autônomos; buscar informação com outras pessoas ainda é classificado como ‘cola’. No entanto, na vida adulta, estamos dependendo cada vez mais dos outros para nos fornecer informações que não conseguimos processar sozinhos. Nosso local de trabalho tornou-se mais cooperativo; nosso processo político tornou-se mais descentralizado; estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva. Nossas escolas não estão ensinando o que significa viver e trabalhar em tais comunidades de conhecimento, mas a cultura popular talvez esteja (JENKINS, 2009, p. 184).

O grande desafio para nós professores é entender a conduta da cultura de massa e adequá-la em benefício do ensino e aprendizagem. A criação de estímulos para tornar a leitura instigante, como a “[...] busca de pistas em uma série de mídias diferentes, ou ficções históricas que dependeriam da compreensão adicional, possibilitada por diferentes textos, a fim de tornar o passado vivo e estimulante aos leitores [...]” (JENKINS, 2009, p. 184).

Certamente, estamos em conformidade que

[...] a potencialidade de trabalhar com narrativas transmídia reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Sendo assim, é possível inferir que o uso desses recursos abertos podem auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às demandas dos alunos, justamente por adaptarem-se ao seu contexto, considerando também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, suas particularidades e interesses [...]. (SHARDA, apud, GOSCIOLA; VERSUTI, 2012, p.4).

Portanto, pensar na realidade socioeducativa do nosso alunado, nas suas necessidades de aprendizagem é imprescindível para um trabalho com a narrativa transmídia. Dessa maneira, uma forma de articular a narrativa transmídia nas aulas de Língua Portuguesa é através da produção de *fanfiction* (narrativas criadas por fãs). Posto que, tal produção propicia que o estudante se torne ‘prossumidor’, ou seja, ele passa a ser um coautor da história, participando ativamente da criação do mundo ficcional.

Atualmente, existe uma variedade de franquias comerciais transmídia, muitas delas geradas a partir de livros, como é o caso de *Harry Potter*, *A Guerra dos tronos* entre outros. Além disso, observamos que, recentemente, na Espanha, foi criado um projeto transmídia para jovens leitores, cuja finalidade é o fomento da leitura. Tal franquia denomina-se “Odio el

rosa”, trata-se de uma saga (com três livros: *Historia de Sara e Historia de Dani*; *Historia de Lynda e Historia de Dark*; *Historia de Julia e Historia de Alan*) escrita por Ana Alonso e Javier Pelegrín. São duas histórias que acontecem, simultaneamente, em um futuro próximo, protagonizadas por um garoto, Dani, e uma garota, Sara, cujos destinos se cruzam. As histórias se complementam e vão evoluindo a cada livro, estendendo-se por meio dos conteúdos transmídia.

De acordo com as informações obtidas no site do projeto, a história acontece no ano 2055, em um mundo dominado por multinacionais e os traços de personalidade de uma pessoa são exploradas no mercado através das mais refinadas técnicas de publicidade. A educação está preocupada apenas com a formação de consumidores ideais. Desde muito cedo, as crianças são bombardeadas com publicidade adaptada às suas preferências, psicologia e fraquezas. Nesse contexto, Dani e Sara são jovens que representam duas das principais marcas do mercado, e tem como objetivo recuperar sua liberdade e encontrarem seu próprio caminho, ainda que, para isso, vejam-se obrigados a transgredirem as regras e a desafiarem a quase todos que estão ao seu redor, inclusive desvendarem sua verdadeira personalidade: Lynda e Dark.

As obras podem ser lidas de maneira independente, e combinadas ou não com a leitura digital. Os livros e recursos transmídia estão disponíveis no site: <http://www.odioelrosa.com/inicio-2/>. Os leitores que desejarem se aventurar nos recursos transmídia podem descobrir informações que não constam nas obras a respeito dos personagens, o que tornaria melhor a sua experiência de leitura integrando elementos novos como a comunicação nas redes sociais.

No site do projeto, há dicas, sugestões de atividades para o professor de língua materna, Geografia, História, Matemática, Física, Biologia, Química e Tecnologia. Porém, dois fatores inviabilizam a aplicação dessa proposta com o nosso público leitor. O primeiro devido ao site estar escrito em espanhol, assim como as obras e recursos transmídia, porém isso se resolveria se a escola tivesse em sua grade curricular a Língua Espanhola, o que possibilitaria um projeto interdisciplinar. O segundo é o fato de as obras e o pacote de recursos que dá acesso a todo o material disponível no site não serem vendidos separadamente.

Abaixo, reproduzimos duas imagens do site para elucidarmos como os alunos e docentes teriam acesso a essa proposta de leitura.

Imagem 1- Print screen Site “Odio el rosa”



Fonte: <http://www.saga-odioelrosa.com/inicio-2/>

Imagem 2- Print screen do Site- “Odio el rosa”- Seção de recursos para outras áreas e matérias.



Fonte: www.odioelrosa.com/recursos-otras-materias/

Com esse exemplo, observamos que já existem autores e editores preocupados em utilizar os aspectos da transmídia no setor educacional, porém questionamos se, ao fazer uso desses recursos, os alunos se sentiriam motivados ao se depararem com uma saga que não foi criada por uma franquia comercial, e não ganhou espaço em outras mídias de massa (cinema, TV, games etc.), mas antes foi pensada para a leitura no ambiente escolar.

Igualmente, quando escolhemos um projeto como esse, temos como desafio incluir as particularidades e interesses dos nossos discentes, porém o *site* disponibiliza em formato PDF provas diagnósticas de leitura digital, fichas de avaliação, caderno de leitura pessoal e prova de compreensão da leitura, portanto parece contraditório o objetivo do projeto: motivar a leitura com a oferta (modelo) de atividades e avaliações apresentadas no site. Apesar do uso das novas mídias, observamos que os aspectos tradicionais (fichas de avaliação, provas, caderno de leitura) relacionados às atividades de leitura continuam presentes.

Lajolo tece uma crítica às sugestões de atividades realizadas pelas editoras:

perspectiva da indústria de livros, o investimento em atividades de leitura desse tipo pode assegurar a fidelidade do professor a seus produtos, uma vez que roteiros, atividades, fichas de leitura e seus congêneres promovem obliquamente o produto livro, através de uma estratégia que capitaliza a insegurança e o despreparo do professor (LAJOLO, p. 73, 2008).

Nesse sentido, tais atividades são vistas como desaconselháveis e contraproducentes. Em oposição a esse tipo de oferta, Scolari nos explica que atualmente, tem pesquisado na Universidade de Pompeu Fabra,

“[...] o que os jovens fazem com as mídias fora da escola, para assim planejar atividades didáticas para recuperar esses saberes e competências dentro da escola. O objetivo final é aproximar o mundo “real” dos jovens- esse mundo frenético das redes, celulares e *Youtubers*- a escola, encurtar as distâncias entre duas esferas ainda muito separadas dos esforços de muitas instituições educativas e docentes” (SCOLARI, 2016, s.p., tradução nossa).

Concordamos com Scolari no que tange à aproximação da realidade dos alunos ao mundo escolar, que será a melhor opção para o trabalho com transmídia, precavendo que a didatização provoque a perda do estímulo que esse recurso pode propiciar.

2.4 Pode um clássico literário contribuir para transmídia?

Primeiramente, deparamo-nos com o questionamento de o que é um clássico literário? Muitos são os conceitos no campo teórico, por isso optamos pela abordagem realizada por Calvino, em sua obra *Por que ler os clássicos?*, na qual o autor sugere algumas definições, dentre essas as que mais nos persuade são:

Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer. [...] Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram (ou mais simplesmente na linguagem ou nos costumes). [...] Os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos. [...] É clássico aquilo que persiste como rumor mesmo onde predomina a atualidade mais incompatível (CALVINO, 2003, p. 11-15)

Diante dessas conceituações, podemos concluir que o romance *Alice no país das maravilhas*, escrito há mais de 150 anos por Lewis Carroll, é um clássico da literatura. Uma vez que esse cumpre com algumas dessas características, ou seja, pelo mundo que cria, por sua lógica, por seu absurdo, por sua forma não linear, pelos seus personagens, pela maneira que explica o inexplicável.

Charles Lutwidge Dodgson, mundialmente conhecido pelo seu pseudônimo, Lewis Carroll, foi escritor, matemático, diácono e fotógrafo. Trabalhou como professor no colégio Christ Church de Oxford e lá começou uma amizade com as três filhas do reitor Henry Liddell, Lorina Alice e Edith. A primeira versão da obra, é na realidade, um presente para Alice Liddell (com apenas 10 anos na época), sua grande inspiração literária. Os livros da primeira publicação, de 1865, não chegaram a ser vendidos, porque a qualidade da impressão não saiu do agrado do seu conceituado ilustrador e também cartunista John Tenniel. Já a segunda tiragem foi um sucesso de vendas e crítica. Tais fatores incentivaram a Carroll a dar continuidade à história, escrevendo *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* (1872).

As aventuras de Alice no país das maravilhas são tão surpreendentes que mesmo hoje é intrigante classificar o livro como voltado apenas para o público infantil. A história conta a respeito de uma menina chamada Alice, que corre atrás de um coelho, cai em um buraco e acaba no país das maravilhas, onde vive grandes aventuras ao lado de personagens inusitados. Observamos que a obra tem características do *nonsense* (o absurdo) no seu enredo, uma vez que o autor salienta a fantasia, o imprevisível. Além disso, consideramos que as experiências

de Alice são um jogo matemático, uma crítica política e social mergulhada de estímulos literários, ou seja, uma história que também pode ser propícia para um público adulto que compreenda as sátiras morais e os questionamentos filosóficos.

Por conseguinte,

[...] a obra de Lewis Carroll tem tudo para agradar ao leitor atual: livros para crianças, de preferência para meninas; palavras esplêndidas, insólitas, esotéricas; crivos, códigos e decodificações; desenhos e fotos; um conteúdo psicanalítico profundo, um formalismo lógico e lingüístico [sic] exemplar. E para além do prazer atual algo de diferente, um jogo do sentido e do não senso, um caos-cosmos. Mas as núpcias da linguagem e do inconsciente foram já contraídas e celebradas de tantas maneiras (...) (DELEUZE, p.1, 1974).

As características que Deleuze enumera da renomada história contada por Carroll foram decisivas para que ao longo dos anos ela deixasse de pertencer apenas ao romance e ganhasse um ‘universo narrativo’. Assim como Cunha, também concordamos que

Lewis Carrol, em uma produção para crianças, arquiteta, a partir do nonsense e de paradoxos, caminhos labirínticos na justaposição de mundos entre o real e a fantasia. Os labirintos em Alice desestabilizam noções de tamanho, tempo, espaço; corrompem as molduras da lógica aristotélica; na esteira de Deleuze, destroem paradigmas esclerosados. (CUNHA, 2010, p. 121)

Por isso, justifica-se o fato de encontrarmos a contribuição dessa obra em diversos meios culturais: arte, música, revista em quadrinhos, cinema, moda, parques e eventos, televisão, videogames.

Como é peculiar da cultura da convergência, a história de Alice ganhou “expansão”, ou seja, ela teve seu conteúdo espalhado em diferentes plataformas de mídia social (filmes de animação, jogos de flash, páginas da Web dedicadas à *Alice*, vídeos de músicas etc) para expandir o seu valor econômico e cultural. Assim como os fóruns e páginas sobre a matemática escondida na obra, nos quais estudiosos tentam provar que a história é baseada em uma álgebra simbólica, a narrativa adquiriu “profundidade”. O mais intrigante é que o próprio Carroll constrói isso na sua obra, ao fazer referência a vários elementos da matemática, como também referências musicais e sociais.

A participação dos fãs permitiu, com isso, a multiplicidade da história de Alice. Eles, por meio da produção de *fanfiction*, criaram extensões não autorizadas da narrativa original. Logo, a história permaneceu com uma continuidade proporcionada pela multiplicidade, ou

seja, cada parte do conteúdo produzido pelas mídias digitais teve sua autonomia, mas de modo a oferecer uma experiência mais enriquecedora da história. O público pôde ser transportado para um mundo mais amplo que uma única história, o que possibilitou um maior engajamento por parte dos fãs.

Além disso, esse consumidor participativo, muitas vezes se apropria de algo desse universo narrativo e o traz para o seu mundo como, por exemplo, os bonecos de personagens ou roupas e adereços *Cosplay*. Tal ação é denominada por Jenkins como “extraibilidade”. Aparte essa abordagem de Jenkins, abrimos um parêntese para brevemente pensarmos no viés negativo do consumo, ideia associada por Debord como ‘espetáculo’. Do mesmo modo, o espetáculo

(...) é produzido de forma que a realidade vivida acaba materialmente invadida pela contemplação do espetáculo [produto cultural] refazendo em si mesma a ordem espetacular pela adesão positiva. A realidade objetiva está presente nos dois lados. O alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente (DEBORD, 1997, p. 16.).

A afirmação de Debord é uma dura crítica ao consumismo e ao fato do consumidor não refletir a respeito da forma como é ludibriado pelos meios de comunicação. Nesse caso, o “espetáculo” é a mudança de um bem simbólico (a leitura) em um produto para consumo fácil que impulsiona a ordem capitalista.

Outras características relevantes são: a “multiplicidade” (multiplicação da história em várias partes em diversas mídias digitais: games, filmes, séries etc), a “subjetividade” (muitas vezes personagens secundários, como o Chapeleiro, são explorados na narrativa principal, dando uma nova visão dos fatos), a atuação realizada por fãs pode se tornar uma parte da própria narrativa oficial.

Diante de todos esses aspectos, não resta dúvida que a obra *Alice no país das maravilhas* coadjuvou para a criação de um projeto transmídia de grande alcance. O que tem ajudado a divulgar cada vez mais o livro, que desde várias décadas é uma das histórias mais populares entre adultos e crianças. Devido ao próprio universo da obra (sua complexidade e amplitude), poderíamos concluir que *Alice*, apesar de ter sido escrita há mais de 150 anos, adquiriu características próprias da cultura da convergência, por isso continua tendo seu universo narrativo ampliado (comercializado e difundido por ‘prosumidores’).

Diante o exposto, optamos pelas obras de Lewis para explorarmos o projeto transmídia, que surgiu com o filme *Alice no país das maravilhas* (2010), como recurso para as aulas de leitura literária.

Destarte, a princípio, aplicamos um questionário para verificarmos o conhecimento prévio que os participantes, dessa pesquisa, tinham a respeito de “Alice”. Posteriormente, elaboramos as propostas de atividades.

3 CONHECIMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS: AS OBRAS DE CARROLL E DE ASPECTOS DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Para o *corpus* desse trabalho, escolhemos a leitura das obras de Lewis Carroll (*Alice no país das Maravilhas* e *Alice através do espelho*) e os dois filmes da Disney: *Alice no país das Maravilhas* (2010) e *Alice através do espelho* (2016). Antes do trabalho com os livros e com os filmes, acreditamos que seria relevante o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos. Como também era imprescindível conhecer o perfil de cada um deles diante da cultura da convergência. Para isso, aplicamos um questionário composto por 11 perguntas (2 múltipla escolha, 6 dicotômicas e 3 abertas), criado no *Google Forms*, ao qual os alunos responderam *on-line*. As perguntas eram obrigatórias e apresentadas uma por página, para que o aluno não tivesse interferência de perguntas seguintes nas suas respostas.

Responderam ao questionário 24 alunos do 7º ano, de uma Escola Estadual da cidade de São Paulo. A escolha desse público deu-se porque se trata de uma turma da qual sou a professora de Língua Portuguesa e porque esse grupo de alunos tem acesso distinto às mídias digitais, um número reduzido de estudantes tem computador, tablet, smartphone ou videogame.

O questionário foi dividido em duas partes: i) conhecimentos prévios a respeito dos livros *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*; ii) características da cultura da convergência. Seguem as perguntas e suas respectivas análises:

Pergunta I:

Você ouviu falar da história de *Alice no país das Maravilhas*?

Pergunta II:

A personagem Alice é: uma mulher, uma menina ou uma heroína?

Pergunta III:

Você acha que a história surgiu primeiro em: um jogo, uma música, uma peça de teatro, um livro ou em um filme?

Na primeira pergunta observamos praticamente todos os alunos sabem da existência da narrativa *Alice no país das Maravilhas*, poucos são os que não sabem que a personagem do livro é uma menina. Com a terceira pergunta constatamos que grande parte dos alunos

reconhece que a história surgiu em um livro, porém, alguns acreditam que ela teve seu início no cinema ou no teatro.

Pergunta IV:

Você acha que depois de assistir ao filme ou ver uma peça de teatro com o tema do livro, teria o desejo de ler a obra para conhecer a história original?

Pergunta V:

Você já leu o livro *Alice no país das Maravilhas*?

Pergunta VI:

Você conhece ou leu o livro *Alice através do espelho*?

Pergunta VII:

Você já assistiu a algum filme que estivesse relacionado à história de Alice? Qual?

É interessante notar que um número pequeno de estudantes dessa turma assistiu a um filme baseado em *Alice no país das Maravilhas*, apesar do filme da Disney, lançado em 2010, ter sido exibido algumas vezes na TV, pelos canais abertos. Outra questão, ainda relacionada ao filme, era se o fato de eles terem assistido ao filme despertaria o desejo de lerem a história original. A resposta de todos foi afirmativa. No que diz respeito à leitura dos livros, nenhum estudante os havia lido, nem conheciam *Alice através do espelho*.

Pergunta VIII: Você acha que um livro que tem as personagens realizando as ações diferentes em filmes, séries ou games é interessante? Por quê?

Pergunta IX: Em sua opinião, o leitor que é fã dessa história pode recriá-la? Justifique sua resposta.

Nessa questão, praticamente todos dizem que sim e explicam que isso é instigante. Como algumas das seguintes respostas:

Aluno 1: *Se torna mais interessante.*

Aluno 2: *Cada um tem o seu jeito de ser.*

Aluno 3: *Cada um desses modos de história conta um modo diferente a mesma história de um jeito diferente.*

Aluno 4: *Fica mais legal se não for único.*

Aluno 5: *Fica uma história mais diferente.*

Eles são unânimes na resposta da pergunta de número IX e acreditam que o fã de uma história pode transformá-la. E justificaram a sua resposta da seguinte forma:

Aluno 1: *Porque ele conhecendo ele pode ter ideias diferentes do original.*

Aluno 2: *Dar para ser muito criativo.*

Aluno 3: *Ele pode ter uma imaginação enorme.*

Aluno 4: *Porque ele pode tirar o nome de Alice para Joana ou outro nome mudar que a história poderia ser contada em um parque e outras coisas.*

Aluno 5: *Porque qualquer um pode ser só querer.*

Aluno 6: *Porque a história é original mesmo tendo outras, mas todas são parecidas.*

Aluno 7: *Porque eles se interessam em fazer o que assistiram, o que leram ou qualquer outro tipo.*

Aluno 8: *Porque fica interessante quando alguma história é criada pelo fã em homenagem ao ídolo.*

Aluno 9: *Porque ficaria mais criativo pelo lado do fã.*

Aluno 10: *Ele pode ter outras ideias.*

Aluno 11: *Fica mais interessante quando algum fã pode escrever.*

Aluno 12: *Porque ele pode mudar o nome e colocar o que ele quer pôr o que ele imagina.*

Pergunta X:

Você sabe o que é *fanfiction*?

Pergunta XI:

Você faz parte de alguma comunidade (*on-line*) de leitores?

Apenas quatro alunos disseram fazer parte de uma comunidade, nas redes sociais, de leitores; além disso, o grupo desconhece o que é *fanfiction*.

As questões analisadas nesse questionário demonstraram que os estudantes conhecem pouco das obras de Lewis Carroll. Além disso, são consumidores que não participam da cibercultura, não produzem nem leem as narrativas criadas por fãs. Por isso, essas informações foram de suma importância para que pudéssemos traçar o perfil leitor do nosso alunado e elaborar as práticas de leitura literária.

4 PROPOSTAS DE ATIVIDADES DE LEITURA LITERÁRIA UTILIZANDO DISTINTAS MÍDIAS: INTERFACES POSSÍVEIS

A abordagem realizada, nessa pesquisa, nos seus capítulos anteriores foi de cunho teórico, a partir desse capítulo nos debruçamos na aplicação dos conceitos explorados voltados para as práticas em sala de aula.

Sendo assim, planificamos atividades de pré-leitura, usando o texto impresso e as mídias digitais. Realizamos a leitura da adaptação de *Alice no país das maravilhas*, na sequência assistimos ao filme com o mesmo nome do livro, produzido pela Disney em 2010. Logo, efetivamos, na íntegra, a leitura interativa de *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* e, posteriormente, fomos ao cinema assistir ao filme *Alice através do espelho*, estreado em junho de 2016. A última proposta enseja a leitura e produção de *fanfiction* pelos discentes.

4.1 Propostas de atividades (pré-leitura) - O mundo de Alice nas diversas mídias

Primeiramente, para a aplicação das atividades de pré-leitura, optamos por não utilizar um ensino enriquecido por tecnologias digitais, mas o que pode ser considerado como uma forma de uso integrado das tecnologias digitais. A saber, trata-se de uma forma oriunda da concepção de ensino híbrido.

De acordo com Bacich e Moran (2015, p. 45)

Falar em educação híbrida significa partir do pressuposto de que não há uma única forma de aprender e, por consequência, não há uma única forma de ensinar. Existem diferentes maneiras de aprender e ensinar. O trabalho colaborativo pode estar aliado ao uso das tecnologias digitais e propiciar momentos de aprendizagem e troca que ultrapassam as barreiras da sala de aula. Aprender com os pares torna-se ainda mais significativo quando há um objetivo comum a ser alcançado pelo grupo.

Na nossa proposta, o ensino híbrido restringiu-se à sala de aula física (não contempla o ensino à distância), por meio do modelo rotacional, especificamente o de rotação por estações de aprendizagem. Esta técnica serve para desenvolver, por um lado, as competências de aprendizagem autônoma do aluno e, por outro, para dissipar com a sequência tradicional e distribuição espacial da sala de aula. Viabiliza, também, que o professor saia de cena, o que provoca uma descentralização da aula e sejam os alunos os verdadeiros protagonistas.

O trabalho com rotação por estações proporcionou que os alunos fizessem um rodízio através de um roteiro de tarefas em várias estações, sendo que pelo menos uma delas deveria ser executada on-line. Eles tiveram a oportunidade de trabalharem de forma colaborativa em cada uma das estações.

O que define esta forma de aprendizagem é o uso sistemático e cuidadosamente planejado dos procedimentos docentes baseados nas “estações de aprendizagem”. A ideia da “aprendizagem em estações” consiste em que os estudantes realizem uma sequência didática completa ou mesmo uma parte dela, dividida em diferentes *estações* de trabalho. Ou seja, o professor reparte todos os conteúdos de uma sequência em pequenas partes que ficam à disposição dos alunos nas diferentes estações. No lugar de ir introduzindo o material de forma progressiva e gradual, o aluno encontra a sua disposição a oferta completa de atividades que compõem a sequência didática desde o início da aula.

O conjunto de todas as estações dispostas na aula é denominado “circuito de aprendizagem”, isto é, um caminho, ao final do qual, o aluno tem que ter criado seu próprio conhecimento através de seu trabalho. Trata-se de alcançar determinado objetivo de aprendizagem, por etapas pré-determinadas, ou uma estação após da outra.

Objetivos das atividades por estações:

- conhecer aspectos relacionados à *Alice no país das Maravilhas* nas diferentes mídias;
- experimentar novas rotinas de ensino e aprendizagem, baseadas na criação colaborativa;
- gerar conhecimento de modo compartilhado, entendendo que a riqueza está na participação;
- estimular a aprendizagem e o trabalho entre pares.

Descrição cronológica e sequencial das atividades

As atividades foram realizadas em um mesmo dia, em duas aulas, na sala de tablet. Organizamos a sala em cinco estações relacionados à *Alice no país das Maravilhas* no livro, cinema, música etc.

Procedimentos metodológicos

Nesse sentido, é relevante a descrição de cada uma delas, com seus respectivos objetivos:

1ª Estação

Objetivo: Conhecer os principais personagens do livro *Alice no país das Maravilhas*

Atividade: montar os quebra-cabeças com os personagens que são comuns na obra e no filme. Cada quebra-cabeça traz no seu verso a descrição de um personagem. Ler e comentar com os pares qual dos personagens lhes parece mais interessante. Em seguida, justificar a escolha.

2ª Estação

Objetivo: Observar os elementos transmídia utilizados na divulgação do filme.

Atividade: pesquisar informações do filme na página do *Facebook*: Alice Transmídia e observar quais recursos foram utilizados para divulgá-lo.

3ª Estação

Objetivo: Reconhecer a intertextualidade presente nas canções “Alice”.

Atividade: analisar a letra das músicas: *Alice* (Avril Lavigne) e *Alice no País das Maravilhas* (Jullie). Observar e comentar a maneira como a protagonista da história foi retratada nas canções.

4ª Estação

Objetivo: Apreender elementos culturais presentes no livro *Alice no país das Maravilhas*

Atividade: ler o capítulo “Um chá maluco” e uma reportagem a respeito do chá das cinco (presente no livro e no filme). Verificar que país ele surgiu e quais são suas principais características. Traçar uma relação entre o chá e a narrativa de Lewis Carroll.

5ª Estação

Objetivo: Conhecer algumas das criações no teatro, televisão e cinema que surgiram a partir do livro *Alice no país das maravilhas*.

Atividade: Leitura de um infográfico com as criações na mídia baseadas no em “Alice” ao longo dos 150 anos de sua existência.

Em decorrência de várias estações (atividades) a serem efetuadas em apenas duas horas aula seguidas, foram necessários procedimentos que facilitassem e orientassem os alunos na execução de cada uma delas. Sendo assim, criamos um mapa de atividades, que continha uma descrição clara de quantas estações havia, contendo seu nome e sua cor, ou seja, a função do mapa era orientar o aluno. Tal folha estava afixada na sala de aula e suas respectivas cores indicavam cada uma das estações:

As folhas utilizadas em cada uma das estações e o mapa de atividades encontram-se na seção Apêndice e algumas fotos da aplicação das mesmas estão nos Anexos.

Avaliação

O trabalho com aprendizagem por estações nos proporciona, enquanto docentes, a possibilidade de observarmos e avaliarmos cada momento, tanto o processo como os resultados. Durante as atividades, avaliamos que se concretize o princípio da autonomia, a passagem de uma estação a outra, o uso correto de todos os elementos do circuito e a concretização do princípio da cooperação entre os alunos.

No que diz respeito à avaliação dos resultados, tivemos a autoavaliação, dos alunos, ao término de cada estação, ou mesmo a forma relativa ao tipo de tarefa proposta, como quebra-cabeça, caça-palavras etc. Porém, para podermos avaliar em nível geral se o aluno alcançou os objetivos propostos, tivemos ao nosso dispor algumas ferramentas:

- os comentários que os alunos escreveram na folha de percurso;
- os resultados observados na última estação: o debate. Uma vez que, nessa estação, o aluno pôde utilizar as informações adquiridas nas estações anteriores para sustentar os seus argumentos.

Resultados

Em primeiro lugar, a aplicação das atividades por estações proporcionou uma autonomia dos alunos, além de apresentá-los ao “Mundo de Alice”, antes que eles tivessem

lido o livro e assistido ao filme de Tim Burton. Salientamos, ainda, que as práticas aplicadas foram pensadas a partir das características da Cultura da Convergência, isto é, da cultura participativa, que a narrativa transmídia amplia o mundo da narrativa, levando-a a diversas mídias, como também impele a participação do seu público.

Por mais que soubéssemos que a maioria dos nossos alunos ainda não fosse atuante nesse uso das mídias digitais, ou seja, eram apenas consumidores, vimos nessa proposta uma oportunidade de inseri-los nessa cultura. Ademais, essas atividades romperam com alguns arquétipos da aula tradicional, a começar pela disposição das carteiras, e, principalmente, pela posição ocupada pelo educador e educandos. Aquele tem a sua figura dissipada, ao passo que os educandos ganham autonomia no processo de aprendizagem.

De maneira idêntica a Prensky (2010), acreditamos que

Introduzir novas tecnologias na sala de aula não melhora o aprendizado automaticamente, porque a tecnologia dá apoio à pedagogia, e não vice-versa. Infelizmente, a tecnologia não serve de apoio para a velha aula expositiva, a não ser da forma mais trivial, como passar fotos e filmes. Para que a tecnologia tenha efeito positivo no aprendizado, os professores precisam primeiro mudar o jeito de dar aula. No meu livro, uso o termo “Pedagogia de Parceria” para definir esse novo método, no qual a responsabilidade pelo uso da tecnologia é do aluno – e não do professor (PRENSKY, 2010, 42).

Além disso, observamos que o fato dessa prática ser diferente da tradicional aula expositiva gerou certo estranhamento para os discentes. Contudo, a turma (na sua maioria) aprovou a experiência, e teceu comentários positivos, sugerindo que mais aulas tivessem esse formato.

Consideramos que os objetivos de tais atividades foram atingidos, uma vez que motivaram e estimularam o desejo dos alunos de lerem a obra. Além disso, essas atividades de pré-leitura viabilizaram que os estudantes conhecessem alguns aspectos culturais presentes na narrativa.

4.2 Leituras: as obras de Lewis Carroll na sala de aula

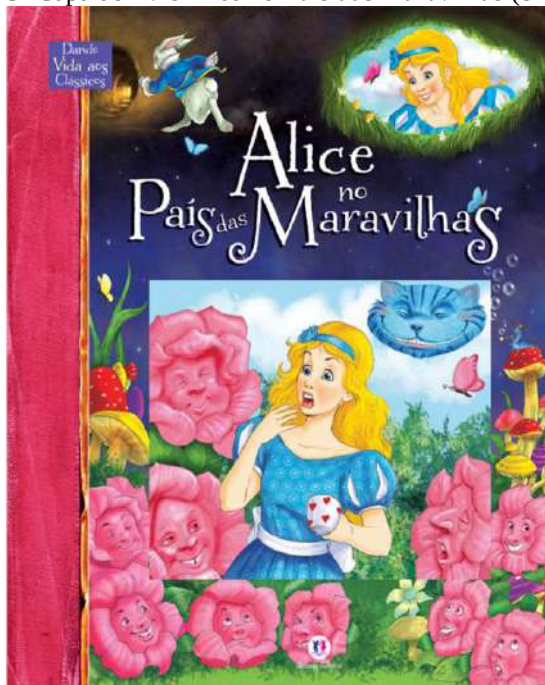
As atividades de pré-leitura aguçaram o desejo dos alunos de lerem os livros de *Alice*. Para tanto, decidimos que em sala leríamos *Alice no país das maravilhas* (uma versão adaptada) e *Alice através do espelho e o que ela encontrou por lá* (a obra completa). Contudo,

nos deparamos com a falta de exemplares das obras na nossa escola, o que nos impeliu a buscarmos estratégias de leitura que fossem possíveis dentro da nossa realidade.

Inegavelmente, o livro *Alice no país das maravilhas* é o mais famoso de Lewis Carroll, sendo tal obra publicada em vários idiomas, diferentes ilustrações e com recursos visuais que provocam a curiosidade dos leitores em conhecer a história de Alice. Para reforçarmos essa informação, a qual já tinha sido apresentada para os estudantes em uma das estações nas atividades de pré-leitura, apresentamos para os alunos o vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=3zhvcQJxonI>) da *youtuber* Melissa Souza, no qual ela fala da sua coleção de livros de *Alice no país das maravilhas*. Posteriormente, discutimos a respeito do fato de Melissa ser uma fã da obra de Carroll, e também possuir várias versões adaptadas para o público infanto-juvenil.

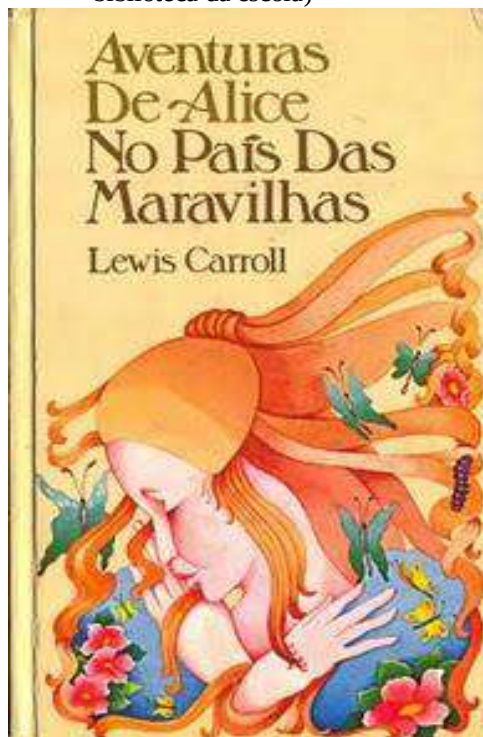
Acresce que para tornarmos a discussão mais tangível para os alunos, do sétimo ano, levamos um exemplar do livro na versão adaptada e outro na versão original. Explicamos que leríamos, em classe, a adaptação e eles poderiam pegar emprestada (na escola) a obra completa e ler em casa.

Imagem 3- Capa do livro *Alice no País das Maravilhas* (em pop-ups)



Fonte: CARROLL, 2013.

Imagem 4- Capa do livro *Aventuras De Alice No País Das Maravilhas* (volume disponível na biblioteca da escola)



Fonte: CARROLL, 1998.

Logo, nas duas aulas seguintes, formamos uma roda e realizamos a leitura interativa em voz alta de “Alice no país das maravilhas” (versão adaptada e em pop-ups, da Editora Ciranda Cultural). Através da leitura compartilhada, passagens marcantes da obra de Carroll tornaram-se conhecidas dos alunos de uma maneira que eles apreciaram bastante. Como por exemplo, as representadas nas seguintes imagens:

Imagem 5. Páginas em pop-ups referentes ao capítulo *Um chá maluco*



Fonte: CARROLL, 2013.

Imagem 6. Páginas referentes ao capítulo *O campo de croquet da rainha*



Fonte: CARROLL, 2013.

Imagem 7. Páginas em pou-ups referentes ao capítulo. *Quem roubou as tortas*



Fonte: CARROLL, 2013.

A leitura interativa em voz alta permitiu que alunos e professor se reunissem para compartilhar esse clássico literário. Levamos em conta as características da versão lida, tivemos como objetivos: compreendê-la, desfrutá-la, analisá-la e discuti-la em sala de aula. A título de exemplo, tivemos a análise do capítulo: *Um chá maluco*. Uma vez que na atividade de pré-leitura eles tiveram a oportunidade de ler o capítulo, solicitamos que eles tecessem uma breve comparação entre ambos.

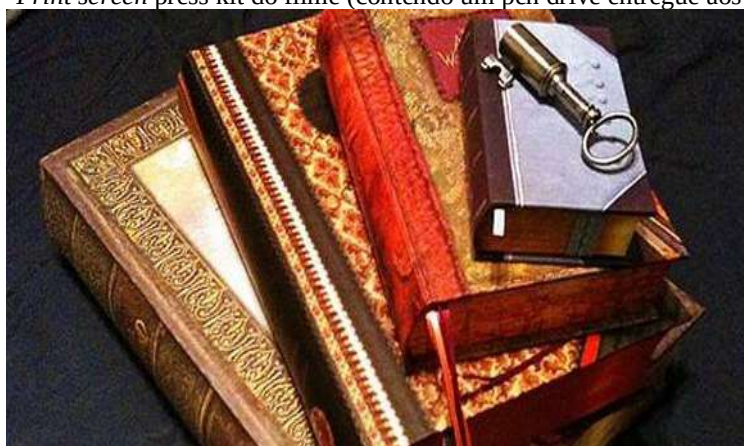
Cada aluno expôs seu ponto de vista, observando se na versão *pop-ups* havia faltado alguma informação relevante para que se compreendesse bem o capítulo. E, praticamente todos afirmaram que não houve prejuízo no entendimento da obra adaptada.

4.3 De leitor a espectador: o filme “Alice no país das maravilhas”

A opção de trabalharmos a leitura antes de vermos o filme foi justamente porque objetivamos conquistar leitores. Fazê-los entender que a obra-prima de Carroll é de uma excelência tal que o cinema se inspirou para ampliar a sua narrativa. E, mais uma vez, as atividades de pré-leitura, nesse caso, da página com o nome Alice criada no Facebook, oportunizaram o trabalho com o filme dirigido por Tim Burton.

A divulgação transmídia do filme foi uma das maiores realizadas pela Disney, no ano de 2010. Antes mesmo da estreia, o filme foi considerado um sucesso. Alguns dos recursos usados foram: *Press kit* do filme (contendo um *pen drive* entregue aos jornalistas); a trilha sonora do filme se chamava “Almost Alice” e continha 16 faixas incluindo vários grandes nomes do *pop rock*; o perfil oficial do Twitter, @importantdate; a página oficial no Facebook (foi a primeira a divulgar os pôsteres do filme e contou com 1 milhão e 300 mil fãs) que tiveram acesso a informações, trailer, jogos e aplicativos como o do Chapeleiro Maluco; *Alice no País das Maravilhas* ganhou um *mobile game* para *Iphone* e um game no Nintendo DS.

Imagem 8- Print screen press kit do filme (contendo um pen drive entregue aos jornalistas).



Fonte: <https://www.ideafixa.com/press-kit-de-alice-in-wonderland-de-tim-burton/>

Tendo em vista toda essa estratégia transmídia, explica-se porque os alunos sabiam da existência do filme de Burton e praticamente desconheciam o livro de Carroll. Dessa maneira, assistimos ao filme e analisamos as mudanças realizadas pelo diretor (os personagens criados, as novas aventuras vividas por Alice etc.). Quer dizer, os estudantes apreciaram a qualidade da produção de Burton e observaram como a sétima arte pôde contribuir para ampliar a história de Alice.

4.4 Leitura interativa: *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*

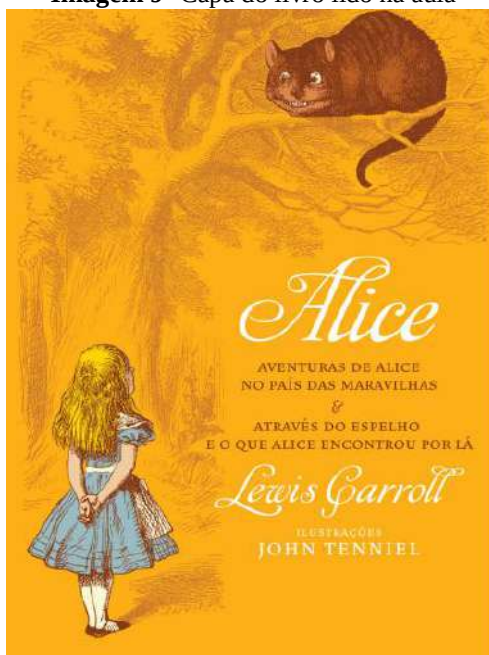
Através do espelho e o que Alice encontrou por lá é um livro, geralmente, menos conhecido que o primeiro publicado por Carroll. Na história, Alice espera tornar-se uma rainha, e para que isso aconteça, deve deslocar-se por um tabuleiro imaginário de xadrez, em que alguns dos movimentos que ela produz não estão de acordo com a regra do jogo. Ela aprende que o uso da cortesia e dos bons modos é capaz de suprir à lógica quando essa começa a enfraquecer. A professora Maria José Palo, em seu artigo intitulado “A palavra e o imaginário em Alice através do Espelho, de Lewis Carroll” nos explica que

Considerando o discurso como o centro da incompletude da palavra lúdica, em *Através do Espelho*, percebe-se que o procedimento do diálogo é o seu limite no trabalho de esfacelamento e fragmentação semântica em nova disposição estilística, na qual coisas e nomes são cindidos. Por consequência, a filtragem decorrente dessa nominalização ritmada e atomizada do diálogo desconstrói, de modo indireto, o jogo da temporalidade da linguagem fabular. Nesse fragmentar, a linguagem acolhe o literário e o extraliterário na enunciação, no interior da língua, os quais adentram o técnico e criam figuras não linguísticas e personagens-narradores, contagiando, intencionalmente, a linguagem com as figuras de pensamento. [...] A criatividade existe no modo de construir novos modelos abertos na linguagem do cotidiano (PALO, 2014, p. 126).

Sendo assim, entendemos que o mundo do espelho tem suas próprias regras que, casualmente, são opostas ao mundo real, ou seja, as ações aparecem metaforicamente refletidas no espelho. Tal fato pode ser relacionado à ideia defendida por Bakhtin (2004), de que o signo, assim como o espelho, reflete e refrata a realidade. Além disso, nessa obra o autor utiliza jogo de palavras, adivinhações e paradoxos linguísticos.

Para realização da leitura interativa de *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*, contamos com o auxílio da tecnologia. A priori, havíamos pensado em utilizar a sala de *tablets* que a escola possui, porém, imprevistamente, problemas técnicos inviabilizaram a proposta. Em vista disso, como a escola dispõe de duas salas de informática, escolhemos a que possuía uma maior quantidade de computadores funcionando. Logo, baixamos da internet (em cada aparelho) o PDF do livro, o qual continha as duas obras clássicas de Carroll e as ilustrações originais de John Tenniel.

Imagem 9- Capa do livro lido na aula



Fonte: CARROLL, 2012.

Tínhamos ciência de que cumprir o nosso objetivo de ler a obra completa de *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*, demandaria uma rotina por parte de professor e dos estudantes, de forma que nos empenhemos em otimizar o tempo de aula. Diante disso, determinamos que os discentes se sentassem em dupla, em virtude da quantidade de computadores na sala. Tais duplas não podiam sofrer mudanças até o final da leitura do livro, bem como deveriam participar ativamente da leitura e não manter conversas paralelas sobre outros temas.

Além disso, como tínhamos acesso à internet, decidimos que sempre que surgissem vocábulos que os alunos desconhecêssem, eles buscariam o seu significado em um dicionário *online*. Outrossim, nos últimos dez minutos de cada aula, os estudantes poderiam ler notícias e assistir aos vídeos promocionais do lançamento do filme *Alice através do espelho* (2016).

A leitura na tela do computador era realizada ora pelo professor, ora por um aluno que se voluntariasse, proporcionando uma interação muito agradável entre o grupo. Durante a leitura, comentávamos a respeito das ilustrações de Tenniel (as mesmas presentes na primeira edição do livro), das temáticas abordadas pelo autor etc. Os dez minutos do final das aulas, aproveitávamos para observar se os trailers lançados tinham relação com a nossa leitura ou se o filme que estrearia contaria novas histórias de Alice. Essa dinâmica nas aulas ajudou a assegurar a motivação do nosso alunado em ler a narrativa. O contraste entre a história do livro e o filme da Disney (que seria lançado em maio de 2016) ajudou a “capturar” ainda mais a atenção dos alunos e envolvê-los nas análises.

A leitura do clássico de Carroll era o tínhamos por meta. Contudo, aproveitar os meses que antecederam a estreia do filme para realizar essa leitura foi eletrizante, mais para mim do que para os alunos, dado que eles só tiveram a confirmação que iríamos ao cinema, quando estávamos nos últimos capítulos do livro. Como resultado desse processo, tínhamos alunos que leram a obra completa e estavam na expectativa de assistir ao filme no cinema. Antes da ida ao cinema, todos os alunos comentaram na página do blog “Ler transmídia” qual o capítulo do livro que eles mais desfrutaram. Destacamos três desses comentários como exemplos:

Aluno 1: “Adoramos o capítulo 1 casa dos espelhos porque foi o começo de tudo.”

Aluno 2: “Eu gostei do capítulo Humpty Dumpty porque eu achei muito interessante, porque ele é um ovo que fala e ele também contou um poema para Alice e depois ele caiu no chão e quebrou.”

Aluno 3: “Eu gostei do cap.3. Pq ela (Alice) confundi os animais. Ex: ela olha 1 abelha e confundi com 1 elefante.”

Imagem 10- Print screen do blog com alguns dos comentários dos alunos.



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/05/comente-qual-capitulo-voce-mais-gostou.html#comment-form>

Com esse modelo de leitura interativa, acreditamos que nos distanciamos dos modelos tradicionais de leitura literária na escola, que geralmente exigem somente que o aluno leia o livro em casa, faça uma resenha ou resumo da obra lida.

4.5 Do livro para tela do cinema: “Alice através do espelho”

O filme da Disney, *Alice através do espelho* (2016), estreou no Brasil no final de maio. Não houve o mesmo investimento em divulgação, como o de 2010. De forma que os recursos transmídia foram poucos. Talvez isso se explique pelo fato da empresa saber que muitos fãs foram alcançados com o primeiro filme de Burton e esperavam ansiosos pelo segundo.

Levando em consideração a escassez de recursos, tivemos que nos contentar em explorar os *spoilers*, *trailers* e publicações nas páginas da Disney nas redes sociais. Os trailers foram exibidos, concomitante à leitura, sempre nos últimos minutos das aulas. Da mesma forma, líamos notícias e reportagens a respeito do filme e propúnhamos para um breve momento de discussão.

Tim Burton, nesse filme, cede à cadeira de direção a James Bobin, enquanto ele passa a formar parte da equipe de produção. Não se trata de uma adaptação da obra de Carroll, mas sim uma ampliação daquele universo narrativo, com novos personagens, como, por exemplo, o personagem *O Tempo*, inexistente como tal no texto de Carroll e interpretado por Sacha Baron Cohen.

Alice, no filme, segue indômita, distanciada dos convencionalismos, dedica-se a ser capitã de sua vida e de um barco, mesmo não sendo bem vista pela sociedade da época. Ela volta ao mundo maravilhoso (através do espelho) para salvar o Chapeleiro Maluco e sua família. Apesar da riqueza nos efeitos visuais digitais, da abordagem de aspectos como o apoderamento feminino, o valor da verdade e a aprendizagem do passado para poder melhorar como pessoa, a narrativa é pouco atrativa, e muito menos complexa como é o texto original.

Sendo assim, justifica-se o porquê dos estudantes não se deleitarem muito nessa produção cinematográfica da Disney. Segundo eles, o filme tinha cenas monótonas e cansativas, as quais se distanciavam muito da narrativa do livro. Mais uma vez eles puderam observar a diferenças dessa narrativa em cada mídia, observando os aspectos que cada uma delas é capaz de explorar de melhor.

Por conseguinte, muitos dos educandos, que participaram dessa trajetória de leitura, tornaram-se fãs de Alice e seu maravilhoso mundo. Em virtude disso, trabalhamos com mais uma proposta de leitura e produção de texto, a partir de textos emergentes produzidos por fãs, a saber, *fanfiction*.

4.6 *Fanfiction* na sala de aula: literatura clássica x literatura emergente

Pensar na leitura na sala de aula desde uma perspectiva sociocultural é demonstrar uma preocupação com as *práticas vernáculas de leitura* (espontâneas, privadas e informais) realizadas pelos alunos e não somente com as *práticas letradas de leitura* impostas pela escola, pois tais práticas também inserem vários recursos literários, seja em blogs ou em fóruns e sites específicos de literatura juvenil. Encontramos narrativa de *fanfiction* ou *história realista* e *poesia* em verso e prosa (CASSANY, 2010).

Fanfiction é uma história criada por um fã de um determinado livro, filme, série de TV ou qualquer outro produto dos meios de comunicação de massa. A *fanfiction* já existe há muito tempo, nas publicações em *fanzines*. Porém, adquiriu notoriedade graças à *internet*. Trata-se de um movimento de “recriação dos textos de universos de ficção que são apreciados pelos jovens e são objetos de veneração, isto é, tornam-se *universos compartilháveis*. São, pois, textos *a-propriadados*, revisitados por jovens que atualizam suas tramas e discursos conforme suas próprias preferências” (MARTOS, 2009, tradução nossa). Ou seja, nesse gênero digital o fã se apropria da narrativa original, e podemos observar amostras de discurso apropriado, no conceito apresentado por Bakhtin (apud ROJO, 2007, p. 344) de maneira *internamente persuasiva*.

As *fanfics* (abreviatura de *Fanfiction*) apresentam-se como uma síntese de questões que são centrais na nossa cultura atual e, portanto, à educação das novas gerações. Podemos observar que essas histórias digitais seguem tendo relação com as ações de ler e escrever. Trata-se de uma escrita que envolve o diálogo da tradição com o novo e permite ao leitor tornar-se coautor da sua obra preferida, podendo dar novos rumos aos personagens, mudar o ambiente etc. Ademais, há diferentes subgêneros de *fanfic* (de acordo com a extensão, a natureza ou o propósito). Além disso, os usuários listam as *fanfics* por classificações etárias (livre, + 13, + 16, +18), como acontece com filmes e games, em razão de algumas tratarem de conteúdos como incesto, morte, tortura, *lemon* (conteúdo sexual) etc.

Cassany (2010) nos explica que não é fácil indicar a *fanfic* com precisão, isso pelo fato desse tipo de produção utilizar vários meios (literatura, televisão, cinema, quadrinhos, videogames) e gêneros (ficção científica, literatura fantástica, saga juvenil). Além disso, possui graus de elaboração diferentes, desde o surgimento isolado de um personagem secundário até a recriação, imitação ou paródia detalhada e extensão do universo completo de uma obra. Por fim, não se trata de algo novo, uma vez que os clássicos populares de todas as

épocas e culturas (Homero, tragédias gregas, Dom Quixote etc.) foram objetos de cópias e paródias ao longo da história.

As ficções de fãs leitores, em sua grande maioria adolescentes e jovens, têm grande notoriedade na rede, contudo esse gênero tem sido mantido na periferia da esfera acadêmico-escolar. De acordo com García, estudioso das sagas e de *fanfiction*:

Conhecer bem a dinâmica destes fenômenos pode ajudar de forma positiva a sugerir *práticas* que nos levem a consumidores e comunicadores “excelentes, se entendemos “excelência” no sentido anglo-saxão de que cada cidadão possua a melhor (in)formação possível a respeito; no âmbito educativo, isto se traduz porque o estudo das sagas e da Ficção mania [fanfic] pode ajudar a que **a produção escrita tenha sentido como atividade social** e a traçar melhores **estratégias** para fazer leitores, escritores ou espectadores “competentes” (MARTOS, 2009, p.27, grifo do autor, tradução nossa).

Sendo assim, decidimos desenvolver uma proposta de sequência didática, a ser aplicada com os alunos do sétimo ano de uma escola Estadual de São Paulo. Porquanto a transposição desse gênero para o ambiente escolar seria um diferencial nas atividades de leitura e produção textual, pois o aluno participa de uma prática de multiletramentos que toma a escrita hipertextual digital como base (ROJO, 2014).

Objetivos da intervenção:

A sequência didática tem como metas que os alunos sejam capazes de:

- reconhecer características do gênero *fanfiction*;
- realizar a leitura crítica e a escrita criativa;
- entrar em contato com a literatura por meio do suporte virtual, tornando possível uma ampliação de conhecimento e uma maior interação entre a comunidade escolar;
- conscientizar-se sobre a importância do trabalho colaborativo;

Justificativa

O verbo ler é como o verbo amar: ninguém pode nos obrigar a que amemos uma pessoa determinada, da mesma forma ninguém tem o poder de que nos apaixonemos por um livro. Esses são verbos que não podem ser utilizados no imperativo, segundo Pennac (1993, p.13): “Ler é algo que se aprende na escola. Gostar de ler...”. O entusiasmo dos que

professam esse amor pelo livro pode ajudar aos que não gostam de ler. Destarte, acredita-se que a leitura de *fanfic* em sala de aula possa ser um diferencial, um motivador eficiente para atingir os não leitores.

A escola carece de entender que o *blog*, a *fanfic* ou o *videogame* são sintomas da cultura da participação (JENKINS, 2009), e que se pode e se deve utilizá-los em proveito das pessoas e de sua liberdade. A internet tem sido responsável por associar leitura e escrita

[...] diante da tela, o que lê e também escreve é o produtor e não só consumidor de textos. A qualidade e o valor do que se escreva já é outro assunto, porém a repercussão da capacidade de escrever, para uni-la à capacidade de ler, é uma conquista importante do final do século XX e princípio do XXI. (ARGÜELLES, 2014, p. 21 tradução nossa).

Percebe-se que esses novos leitores e escritores, nativos digitais, valem-se da interação do cinema, dos livros (leitura) e da tecnologia (computador e *Internet*) produzindo um espaço próprio de escrita e leitura, ilustrando um processo não de exclusão de antigas práticas, substituídas por novas tecnologias, mas, ao contrário, a combinação entre antigas e novas práticas. É fundamental que a escola promova os multiletramentos requeridos pela sociedade contemporânea e tecnológica. Para Rojo, o conceito de multiletramentos indica

dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (ROJO, 2012, p.13).

Kleiman também aponta a importância do trabalho de práticas de letramento na contemporaneidade. Tais práticas não devem estar apenas relacionadas com o ensino do que há de mais tecnológico ou com que poderá ter maior uso fora do ambiente escolar. Segundo a autora: “A contemporaneidade diz respeito à flexibilidade e ao respeito pela cultura do outro para garantir a inserção tranquila do aluno nos novos modos de fazer sentido via escrita na sociedade tecnológica em que imagem e texto escrito imperam” (KLEIMAN, 2014, p.82).

De certo modo, a *fanfiction* pode ser considerada um gênero novo, ainda que seja um gênero marginal que transita por várias mídias, ainda não assimilada pelo “cânon” de obras e temas que os âmbitos acadêmicos e culturais estabelecem. Porém, seu estudo seria tão relevante quanto o de qualquer outro gênero, segundo Antunes:

O estudo dos gêneros permitiria aos alunos perceber como a elaboração e a compreensão de um texto resultam da conjunção de fatores internos e fatores externos a ela; externos porque ancorados numa situação social que envolva uma prática de linguagem (ANTUNES, 2009, 59).

As *fanfics* podem ser compreendidas, segundo Félix (2008), como exemplo tácito do que Bakhtin denominou dialogismo, uma vez que as obras dos fãs resgatam, replicam, testificam, complementam ou propõem outras possibilidades aos enunciados originais. Isto posto, acreditamos que as *fanfics* reforçam o cânone na medida em que promovem uma expansão do universo narrativo que esse possui, permitindo que os fãs rompam com regras de direitos autorais e tornem-se coautores, que não visam ao lucro, mas sim a difusão da história que se iniciou com o clássico.

Esta proposta de sequência didática (SD) com gênero textual baseia-se no que sugere Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011[2000], p. 81), a saber:

Permitir o ensino da oralidade e da escrita a partir de um encaminhamento, a um só tempo, semelhante e diferenciado; propor uma concepção que englobe o conjunto da escolaridade obrigatória; centrar-se, de fato, nas dimensões textuais da expressão oral e escrita; oferecer um material rico em textos de referência, escritos e orais, nos quais os alunos possam inspirar-se para sua produção, e ser modular, para permitir uma diferenciação do ensino e favorecer a elaboração de projetos de classe.

Sendo assim, a SD descrita a seguir, visa à aprendizagem focada em gêneros narrativos, sob a perspectiva dos multiletramentos.

Descrição cronológica e sequencial das atividades

A SD que foi aplicada envolve a leitura de *fanfictions*, publicadas em *sites*, inspiradas nas obras de *Alice* de Carroll. O objetivo é que o aluno compreenda os elementos fundamentais de uma narrativa, apropriando-se de suas características e esteja apto a produzir o gênero digital *fanfiction*.

Procedimentos metodológicos

1ª Etapa:

Lemos com os alunos versões *fanfiction* inspiradas em *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll. Em seguida, abrimos a discussão a respeito dos textos, debatemos sobre as

diferenças e semelhanças referentes aos elementos da narrativa da versão original e das criadas pelos fãs. Comentamos que os textos lidos foram escritos por fãs do livro.

Imagem 11- Print screen dos links das fanfictions no blog



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/06/links-de-fanfiction.html>

2ªEtapa:

Realizamos uma roda de conversa:

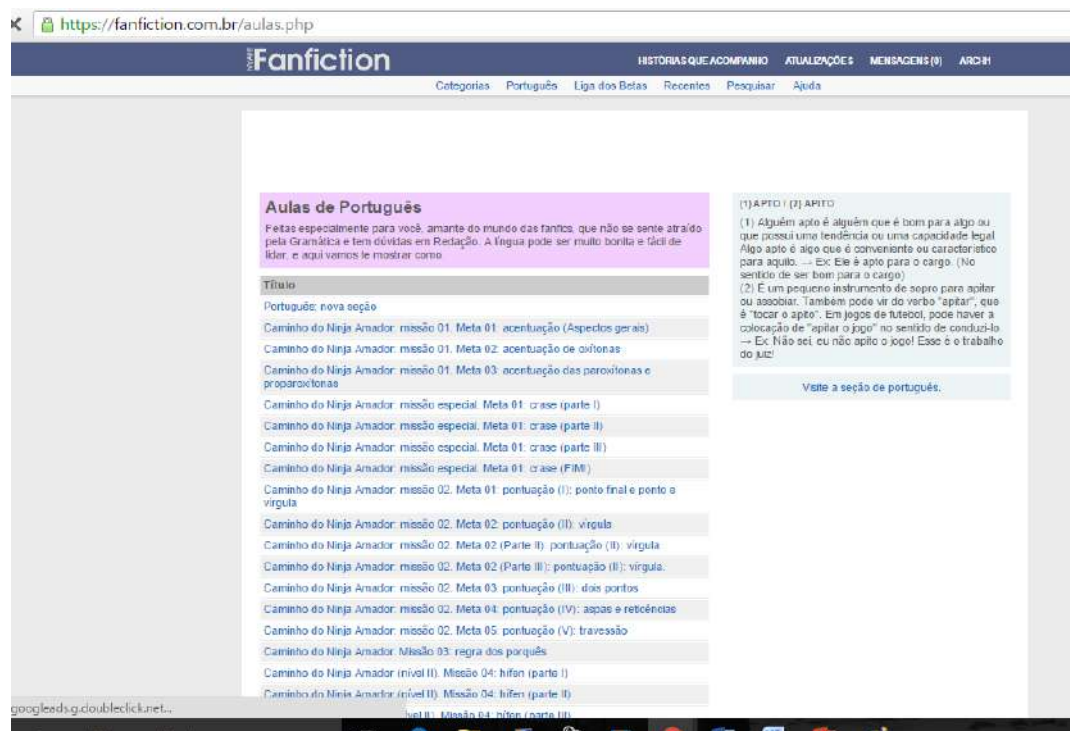
- Você já leu ou escreveu uma *fanfiction*?
- O que acha desse tipo de texto?
- As mudanças feitas pelos fãs foram interessantes? Por quê?

3ªEtapa:

Explicitamos as características do gênero *fanfiction*:

- narrativa escrita por um fã, não fazendo parte do enredo oficial dos *animes*, séries, mangás, livros, filmes ou histórias em quadrinhos a que fazem referência;
- obedece às regras estabelecidas por seus pares de coautoria, sem que essa seja uma prática lucrativa;
- o uso da norma culta de prestígio é primordial para que se escreva uma *fanfic* de qualidade, por isso, nos sites de *fanfiction* há dicas de gramática e revisores de textos (denominados Betas);

Imagem 12- Print screen Site Nyah Fanfiction- aulas de Português



Fonte: <https://fanfiction.com.br/aulas.php>

Imagem 13- Print screen Site Nyah Fanfiction- Liga dos Betas



Fonte: https://fanfiction.com.br/liga_dos_betas/

4ª Etapa:

Explicamos que as *fanfics* possuem diferentes classificações (de acordo com o conteúdo abordado), mas que para as produções em sala de aula nos deteríamos apenas nas de: ação, amizade, crossover e universo alternativo. As definições foram retiradas do site NYAH! *Fanfiction*:

- **Ação** - História que possui cenas de luta e adrenalina.
- **Amizade** - Quando a relação afetiva entre duas ou mais pessoas não é ligada por vínculos familiares.
- **Aventura** - Este tipo de história muitas vezes é repleto de mistérios e fantasia, possuindo um enredo interessante que acaba resultando em uma grande "aventura".
- **Comédia** - História cômica com humor branco ou negro.
- **Crossover** - História que mistura personagens de núcleos diferentes, fazendo-os interagir entre eles.
- **Darkfic** - História abundante em cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes.
- **DeathFic** - História em que um (ou mais) personagem principal morre.
- **Drama** - Excessiva em cenas dramáticas, geralmente ligadas a cenas de tragédia, em que os personagens mostram mais os sentimentos do que de fato, os atos.
- **Fantasia** - História que possui um enredo único e diferente de todas as outras. Em histórias de fantasia, geralmente usa-se a magia e outras formas sobrenaturais como o elemento principal de uma história.
- **Ficção Científica** - Este tipo de história inclui a ciência como componente essencial.
- **Furry** - História que inclui personagens não totalmente humanos (personagens com partes do corpo de animais, tais como rabos, orelhas, pelos etc.).
- **Horror** - História capaz de assustar os leitores, promovendo neles medo, horror e terror.
- **Mistério** - Envolvem muito suspense, em que os elementos ocultos vão se desenvolvendo no desenrolar da trama.
- **Paródia** - Imita, geralmente de forma cômica, alguma forma de entretenimento. Seja um *anime*, um livro, um seriado etc.
- **Poesia** - Poemas ou Poesias escritos em versos ou em prosa.

- **Romance** - Diferentemente da televisão e do cinema, a história que possui como gênero o romance não se trata de um relacionamento amoroso entre dois personagens. Na literatura, romance é designado a uma história com diversos núcleos diferentes, cada um envolvendo um diferente mistério e personagens únicos. Um bom exemplo para este gênero é a coleção de livros Harry Potter.
- **Songfic** - Neste tipo de texto a história segue acompanhando a letra (ou tradução) de alguma música escolhida pelo próprio autor, como uma espécie de trilha sonora.
- **Suspense** - Possui cenas abundantes com o intuito de pregar algum susto ou medo no leitor, além de sempre mantê-lo curioso para o capítulo que vêm a seguir.
- **Terror** - Histórias desse gênero geralmente possuem personagens fictícios já conhecidos pelo público. Bruxas, Lobisomens, Vampiros, entre outros seres de mitos e lendas são utilizados nessas histórias.
- **Tragédia** - História que possui, diretamente, muito drama. Geralmente envolve um conflito entre um personagem e algum poder de instância maior. Muitas vezes, mortes são utilizadas nesse gênero, e os sentimentos dos personagens são expressados de uma forma intensamente dramática, transformando em uma tragédia.
- **Universo Alternativo** - Este tipo de história transporta os personagens para um novo enredo com uma nova temática, totalmente diferente do original. Por exemplo, os personagens de Harry Potter não vivem entre o "mundo real" e os da magia. São adolescentes comuns e possuem uma banda de rock. Neste caso, nada da história original é reaproveitado, você apenas utiliza os personagens e suas personalidades.

5ª Etapa:

Dividimos a turma em grupos para a realização das produções das *fanfics*. Na sala de informática, primeiramente, cada grupo observou as seguintes normas de publicação exigidas pelo site <http://fanfiction.com.br/>:

O que fazer antes de postar?

- Verifique a ortografia de seu texto. Caso você queira ajuda para melhorar sua história como um todo antes de postá-la, o site oferece o serviço da Liga dos Betas. [http://fanfiction.com.br/liga_dos_betas/]

O que é permitido postar?

- Prosa: Somente são permitidos textos ficcionais. Deste grupo, excluem-se: avisos em forma de capítulos, guias e manuais, listas de qualquer tipo, autobiografias, biografias de terceiros ou de personagens, capítulos de inscrição de personagens, colunas, reportagens, dissertações, *posts* de blogs, piadas, colunas, artigos, trabalhos acadêmicos ou quaisquer outros tipos de texto não ficcionais.
- Sobre as listas: Serão consideradas dentro da regra as listas ambientadas em história. Serão consideradas fora da regra as *fics* que forem simplesmente lista.
- Poesia.

O que é proibido postar?

- Textos que não sejam de sua autoria, mesmo que tenha autorização para tal.
- Traduções, mesmo que tenha autorização para tal.
- Adaptações que utilizem o material original na íntegra ou parte dele.
- Textos em outros idiomas (pode conter trechos em outros idiomas, mas eles não podem compor a maior parte do texto postado).
- Conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, sejam por cor, sexo, religião etc.
- Textos abaixo de 100 palavras.
- Títulos, sinopses e nomes de usuário (nome de exibição) que não sejam adequados a todas as idades, isto é, que sejam sexualmente sugestivos ou que façam apologia de drogas (lícitas ou ilícitas) ou de violência.
- Avatares, capas de histórias ou quaisquer imagens que:
 - Contenham violência explícita ou insinuação de violência (tortura, intenção de agressão, por exemplo);
 - Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica etc.);
 - Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas);
 - Contenham nudez parcial e/ou total;
 - Contenham imagens eróticas;
 - Sugiram a intenção sexual (beijo excessivamente provocante, pose que sugira relação sexual, entre outras);
 - Ofendam a moral de alguma forma.

- Propagandas textuais ou visuais para *sites* externos ou produtos. Pode-se divulgar em seu perfil seu site pessoal (*blog*, *tumblr* etc), desde que este não tenha propagandas e não faça vendas ou promoção de produtos/serviços.
- Qualquer tipo de aviso ou comentário no meio da história. Deve-se usar a área adequada para notas. *Links* com o endereço exposto também devem ser colocados no espaço de notas. *Links* encapsulados em uma palavra ou frase pequena podem permanecer no corpo do texto.
- Histórias que utilizem pessoas reais (celebridades, atores e atrizes etc), com exceção de integrantes de banda e cantores. Nos últimos casos, é proibido postar histórias que incentivem qualquer tipo de discriminação e/ou que denigrem a imagem de alguém.

Regras de formatação:

- Não utilize abreviações da Internet ("vc" em vez de "você", "q" no lugar de "que", entre outros) e *emoticons* no seu texto, A NÃO SER QUE haja um trecho que contenha uma conversa em redes sociais ou por SMS, etc., e que esteja dentro de um contexto maior (este deve estar, obviamente, na linguagem culta!)
- Não publique sinopses ou textos totalmente em letras maiúsculas, com conteúdo agressivo e/ou inadequado para todas as idades.
- É proibido utilizar caracteres especiais nos títulos das histórias e nas sinopses com a intenção de enfeitar o texto. Exemplo: -~[:: Minha História ::]~-
- Não são aceitas recomendações com todas as letras maiúsculas ou contendo revelações ou partes do enredo, sinopses, palavrões e pornografia.
- É permitida somente 01 (uma) imagem por capítulo. Para complementar a descrição ao longo da história, é permitida a adição de imagens por meio de hiperlink, desde que elas estejam dentro do estipulado no item 8 de "O que é proibido postar".

Sobre classificações e avisos

- Tenha bom senso ao delimitar a classificação de seu texto.
- É obrigatório assinalar um aviso caso ele faça parte da sua história.
- Escrever notas da história como se fossem capítulos (notas, murais de personagens, avisos ou cartinhas para a pessoa homenageada na fic) será considerado abuso dos benefícios do sistema (conforme as Regras de Conduta) e, por isso, violará as regras.
- Reservamo-nos o direito de alterar as regras caso seja necessário, não sendo obrigatório o aviso aos usuários. Consulte esta página periodicamente para manter-se informado.

A produção escrita foi realizada de forma colaborativa (entre os componentes do grupo) no editor de texto *Word*, com a mediação da professora. Os alunos puderam evidenciar nessa proposta que o processo de revisão de seus textos se justifica, uma vez que as suas produções não se resumem a uma produção como prática escolar; considerando que o site exige a publicação de *fanfic* de qualidade, sem erros ortográficos ou gramaticais, respeitando o gênero escolhido.

Posteriormente, cada grupo, com o auxílio da professora, publicou as suas produções no site *Fanfiction* e no blog *Narrativa transmídia*, além de terem lido e comentado as postagens dos seus colegas.

Avaliação

A avaliação deu-se de forma processual, além de contar com a autoavaliação e a avaliação crítica que cada grupo realizou das *fanfics* produzidas pelos colegas.

Resultados

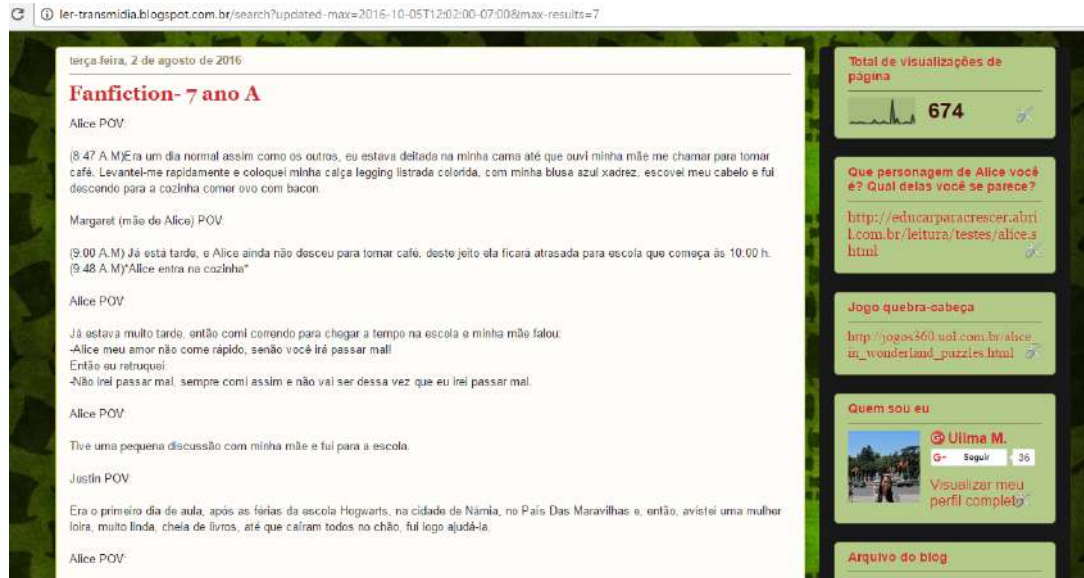
Os resultados que observamos com a leitura de *fanfiction* foi uma experiência motivadora e significativa para os alunos. Eles passaram a ter interesse por obras artísticas literárias, conceituadas como *cânone*s, se sentiram impulsionados a escrita de histórias dentro do princípio de coautoria; apoderando-se do *já dito* postulado por Bakhtin ([1929] 2004, [1953] 1997) *para dizer em novos* capítulos, novas linguagens de criação por meio da linguagem digital, são novas perspectivas de letramentos digitais em sala de aula.

Sendo assim, os alunos em suas produções puderam mesclar universos narrativos, criar novos personagens, dar novos rumos à protagonista das obras carrolliana. Essa experiência está relacionada com os benefícios que a *fanfic* pode ter quando é atrelada à produção textual:

Portanto, a *fanfic*, ao passo que promove a escritura livre e colaborativa, deve chegar a ser uma aliada nesta tarefa educativa, não um adversário. A escola não é uma ilha, e deve aprender do que as outras comunidades virtuais, neste caso os cultivadores de *fanfics*, já estão fazendo bem, ao menos se o julgamos em termos quantitativos e emocionais (os fãs escrevem muito e se divertem com isso). Ao inverso, a escola pode e deve influenciar sobre a família e a comunidade geralmente “perdidas” no discurso de banalidade dos meios (MARTOS, 2009, p.225, tradução nossa).

Nas figuras abaixo, temos exemplos de algumas das produções publicadas pelos estudantes.

Imagem 14- Print screen Fanfic publicada no blog



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/09/fanfiction-7-ano-a.html>

Nessa produção as alunas optaram por criar um universo alternativo, ou seja, Alice não está mais no país das maravilhas. Há uma linda amizade entre ela, o Justin Bieber e uma garota chamada Frutífera. Além disso, elas usam a sigla POV para indicar que a história é contada a partir do ponto de vista de um determinado narrador-personagem.

Imagem 15- Print screen Fanfic publicada no blog



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/10/alice-no-gta-v.html>

Nessa fanfic, Alice e o Chapeleiro Maluco ganham o mundo do GTA, trata-se de uma fanfic na qual eles escolheram o universo alternativo, criaram novos personagens e os próprios alunos participam da narrativa.

Imagem 16- Print screen Fanfic publicada no blog



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/10/alice-no-pais-do-futebol.html>

A fanfiction “Alice no país do futebol” faz uma brincadeira com o nome dos personagens: Chapeleiro do Futebol, Rainha do Futebol, Rainha Quadrada e Jaguarleiro. Assim como no filme, Alice é a única capaz de salvar os seus amigos.

Imagem 17- Print screen Fanfic publicada no blog



Fonte: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/2016/10/alice-e-suas-aventuras-no-brasil.html>

Intitulada *Alice e suas aventuras no Brasil*, a fanfic também faz a opção pelo universo alternativo, aparecem aos personagens do livro e do filme (Alice, o Chapeleiro Maluco e sua família) e eles criam um novo vilão.

A aprendizagem através de *fanfiction* impacta as competências do pensamento crítico e as competências do uso da tecnologia. Além disso, o trabalho colaborativo fomenta a inteligência coletiva e a competência “networking”.

Esta proposta é uma maneira de integrar a educação formal e informal, pois a educação formal deve inserir os múltiplos tipos de leitura e escrita em um horizonte culturalmente mais interativo. Deve existir interação entre as diversas culturas que a escola geralmente mantém afastadas ou ignoradas (BARBERO, 2008).

5 ANÁLISE DE DADOS

As propostas de atividades literárias, aplicadas com uma turma do 7º ano, prologaram-se por dois bimestres. Isso porque, a leitura das obras demandou muitas aulas. Findado o trabalho com essas obras, aplicamos um questionário (contendo cinco questões abertas), que de maneira idêntica ao primeiro, os alunos responderam diretamente no computador.

Infelizmente, dos 24 alunos que inicialmente responderam ao primeiro questionário, apenas 21 contestaram ao segundo, em virtude de alguns deles solicitarem transferência da nossa unidade escolar.

Para um melhor entendimento por parte dos estudantes, optamos pela utilização do termo projeto. Uma vez que eles já estão familiarizados com esse vocábulo, pois no material didático que recebem aparece com frequência essa palavra.

Para o segundo questionário, priorizamos questões que elucidassem o ponto de vista daqueles que participaram das práticas de leitura aplicadas. Por se tratarem de questões abertas, optamos que fossem apenas cinco perguntas, para que assim os nossos alunos não as deixassem em branco.

As respostas dos alunos, na sua íntegra, encontram-se na seção Anexos. Seguem as perguntas, com as respectivas análises das respostas:

Pergunta I:

Comente o que você achou mais interessante nesse projeto. Justifique a sua resposta.

A análise dos dados demonstra que mais da metade dos alunos apreciaram a leitura do livro, por isso a recorrência do adjetivo “interessante” em suas respostas. Apenas nove alunos, tiveram preferência pelo o filme da Disney (2016) em detrimento da leitura de “Através do espelho e o que Alice encontrou por lá”. Alguns alunos ainda apontaram sobre os benefícios da leitura compartilhada e o fato das atividades lhes incentivarem a ler. Como por exemplo:

Aluno J- “Achei a leitura coletiva, porque todo mundo acompanhou a leitura”.

Aluno O- “A participação dos alunos em pegar fatos principais do filme e ler em voz alta para todos alunos ouvirem”.

Aluno R- “A leitura foi muito interessante, o filme e a participação”.

Pennac explica como é relevante essa leitura em voz alta:

O mais importante era o fato de que ele nos lia em voz alta! Essa confiança que ele estabelecia, logo no começo, em nosso desejo de compreender... O homem que lê em voz alta nos eleva à altura do livro. Ele se dá, verdadeiramente, a ler! (PENNAC, 1993, p. 91).

Certamente que a escolha por esse tipo de leitura foi profícua para que atingíssemos os objetivos propostos.

Pergunta II:

Explique como foi a experiência de realizarmos a leitura dos dois livros de Lewis Carroll em sala de aula?

Apenas dois alunos apontaram aspectos negativos em relação às leituras realizadas:

Aluno C: “A experiência foi boa mas um pouco ruim”.

Aluno M: “Algumas vezes foi ruim pois as pessoas ficavam conversando, outras vezes foi boa quando eu sentei sozinha pois prestei atenção”.

A maioria as descreveu como uma prática auspiciosa, a qual quebrou a rotina da sala de aula. Mais uma vez, eles afirmaram que a leitura em voz alta é benéfica, pois facilita o entendimento da obra:

Aluno A: “Super legal porque nós tiramos dúvidas sobre o livro juntos”.

Aluno B: “Foi muito bom porque nós mudou um pouco o ambiente escolar”.

Aluno D: “Foi muito legal porque é muito bom ler com os amigos em sala de aula”.

Aluno G: “Ler em voz alta é muito legal porque si agente não ler em voz alta agente fica brincando”.

Portanto constatamos a relevância da mediação docente no sentido de estender uma ponte entre os textos e os leitores com a finalidade de contribuir para formação literária. Existem obras cuja leitura não resulta fácil a leitores inexperientes e a mediação é indispensável, ou mesmo para os que a compreendam com mais facilidade o fato de socializar entre esses dois perfis de leitores é relevante para o grupo.

Pergunta III:

Você observou que uma história, escrita há mais de 150 anos, serviu de inspiração para os dois filmes que assistimos? Diante disso, em sua opinião, foi importante você conhecer a história dos livros de *Alice*? Por quê?

Apesar dos alunos terem, por unanimidade, afirmado a importância da leitura das obras, muitos não foram capazes de dar uma boa justificativa para sua resposta. Houve aqueles que constataram a importância de contrapor a história contada nas duas mídias:

Aluno G: “Sim, por que a Alice mudava um pouco do livro para o filme”.

Aluno I: “Sim para conhecer um pouco mais sobre o segundo filme”.

Aluno O: “Sim. Foi ótimo por que eu achei boa sobre o filme e o livro”.

Aluno P: “Sim. Foi, porque é um filme que chama muita atenção”.

Aluno Q: “Sim para a gente achar a diferença entre os dois primeiros ler o livro para agente entender”.

Aluno R: “Sim. Por quê é legal saber das duas versões, a do filme e a do livro”.

Com efeito, observamos que os discentes puderam disfrutar da pluralidade da leitura realizada, uma vez que a ampliação do universo narrativo propiciou uma dicotomia entre os filmes e as obras. Dessa forma, concordamos com Canclini quando ele afirma que:

Que lê sem separar aquilo que, nele, também é espectador e internauta, lê e escreve de uma maneira enviesada, incorreta para os adeptos da cidade letrada. Por acaso, quando não existiam televisores, nem computadores, havia uma maneira normal de ser leitor? Não se lê da mesma forma a Cervantes, Kafka, Borges, Chandler, Tolstoi, Joyce, nem eles, que puseram tantas personagens a ler, as imaginaram idênticas, mostra Ricardo Puglia em seu livro *O Último Leitor* (CANCLINI, 2008, p.18).

Sendo assim, os nossos alunos agregaram o que neles há de espectadores e internautas, experimentando uma leitura plurifacetada.

Pergunta IV:

Esse projeto influenciou em sua vida como leitor (de forma positiva ou negativa)? Explique.

Somente dois estudantes admitiram que as práticas de leitura não os influenciaram de forma positiva:

Aluno C: “Não”.

Aluno N: “Não me influenciou em nada”.

Nas respostas, também fica evidente a relevância que os alunos deram para a leitura em grupo, em voz alta. Além disso, a maioria da turma declarou que se sentiu motivada a ler mais:

Aluno A: “Positiva, porque incentivou a leitura”.

Aluno B: “Sim, me incentivou a ler outros livros”.

Aluno D: “Porque eu não gostava de ler e eu lendo aprender varas coisas para ler”.

Aluno E: “Sim foi muito legal porque era em grupo”.

Aluno O: “Positiva, antes eu não lia”.

Aluno P: “Positiva, por que eu não lia muito bem e ai eu aprendi a aperfeiçoar ler mais”.

Aluno S: “Positiva. Foi bom eu ter começado a ler os livros de Lewis Carroll, comecei a me interessar por leituras”.

As propostas de atividades realizadas surgiram em oposição ao que preocupava Gilbert K. Chesterton (na introdução à primeira edição (1932) da obra *Alice*, em comemoração aos cem anos de Carroll):

Pobre, pobre Alice! Não só apanharam e a fizeram estudar lições; foi infligir lições a outros. Alice é agora não só aluna como professora. As férias acabaram e Dogson é de novo um mestre. Haverá uma imensa quantidade de exames com perguntas como (1) O que você sabe sobre o seguinte: *mimsy*, *gimble*, olhos de hadoque, poços de melado e bela sopa? (2) Anote todos os movimentos no jogo de xadrez em *Através do Espelho* e faça um diagrama. (3) Resuma o programa prático de ação do Cavaleiro Branco para lidar com o problema social das suíças verdes. (4) Trace a distinção entre Tweedledum e Tweedledee. (GARDNER, p. 7, 2002).¹

¹ Edição definitiva, comentada e ilustrada de “Aventuras de Alice no país das Maravilhas” e “Alice através do espelho”, com Introdução e Notas de Martin Gardner.

Buscamos distanciarmos desse tipo de atividades, e aproveitar ao máximo a leitura do texto literário de forma amena. Consequentemente, os estudantes puderam desfrutar dos enigmas, jogos de palavras etc. que as obras lhes oportunizaram.

Pergunta V:

Em sua opinião, comparar os personagens, as mudanças na história etc de um filme baseado em uma obra, tão famosa na literatura mundial, é importante? Por quê?

A análise dos dados demonstra que apenas um dos estudantes não concorda que é relevante comparar, analisar o universo narrativo presente no filme e na obra literária. Os alunos apontam também as diferenças dos personagens presentes nos livros de Carroll e nos filmes de Burton:

Aluno B: “É muito diferente Porque não tem no filme não fala do lírio tigre mais fala muito no chapeleiro maluco”.

Aluno C: “Sim. Porque no filme aparece os personagens e no livro não aparece alguns”.

Aluno S: “Sim. Por quê é bom saber as duas versões”.

Aluno T: “Sim. Porque no livro tem mais personagens do que a historia e no livro eles inventa (sic) personagens”.

Aluno U: “Sim. Porque no livro tem mais personagem o filme, e é muito diferente”.

Diante desses fatos, estamos de acordo com a afirmação de Canclini de que

[...] a educação e a formação de leitores e espectadores críticos costumam frustrar-se pela persistência das desigualdades socioeconômicas, e também porque as políticas culturais se desdobram num cenário pré-digital. Insistem em formar leitores de livros e, à parte, espectadores de artes visuais (quase nunca de televisão, enquanto a indústria está unindo as linguagens e combinando os espaços: ela produz livros e também áudio-livros, filmes para o cinema e para o sofá e o celular (CANCLINI, 2013, p. 16).

Nesse sentido, trazer para sala de aula elementos da cultura de massa (cinema, televisão, *videogame*, entre outros), só irá esmerar a leitura na escola, dado que o aluno terá a oportunidade de formar-se como leitor dessas múltiplas linguagens. Ademais não podemos olvidar o fato do nosso aluno possuir as características do leitor ubíquo (SANTAELLA, 2013)

ou seja, ele transita com facilidade nas mídias digitais e interage com frequência nas redes sociais. Tal fato nos impulsiona a explorar essas habilidades, que ele adquiriu fora do ambiente escolar, nas atividades de leitura em sala de aula, imbricando texto impresso e textos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para realização da pesquisa “Práticas de leitura, em sala de aula, em face da cultura da convergência” o objetivo principal era investigar como características que são inerentes à cultura da convergência podem fomentar a leitura literária. Por isso, foi imprescindível observarmos como as mudanças na forma de ler, ao longo dos séculos, ajudam a compreendermos como os aspectos culturais, sociais e as conversões tecnológicas influenciam na formação dos leitores do século XXI.

Conforme mencionamos no início desse trabalho, as mudanças nas práticas de leitura literária em sala de aula são vitais, uma vez que as conversões culturais não podem ser dissociadas das transformações educacionais. Notamos que essa cultura, a qual dispôs diferentes mídias em consonância, oferecem-nos elementos que podem ser ricamente explorados nas nossas aulas. São recursos que os nossos alunos não esperam encontrar nas aulas de leitura, por se tratar de materiais criados com fins comerciais e não didáticos, acabam remodelando o ambiente escolar.

Vale ressaltar que a modificação no paradigma das aulas não está restrita ao uso de tecnologias, mas sim a própria sala de aula, com a posição que o docente ocupa. Por isso, priorizamos que as atividades de pré-leitura fossem realizadas desde o prisma do ensino híbrido (rotação por estação). Com essa prática, ficou evidente que na execução das atividades não foram as TICs o grande diferencial, mas antes a reorganização das carteiras, a cooperação entre os alunos e a posição do professor. Por meio dela, evidenciamos a inteligência coletiva, não de forma virtual, mas sim de maneira presencial, cada aluno instigando a participação do seu colega.

Salientamos que a aplicação das propostas de atividades presentes nessa pesquisa, só foram possíveis porque a coordenação pedagógica da unidade escolar nos possibilitou autonomia para que as colocássemos em prática. Confessamos que foi um trabalho árduo compatibilizar tais atividades com os conteúdos programáticos que tínhamos para o bimestre. Mas, com um bom replanejamento fomos capazes de atingir nossos objetivos e cumprir com a grade curricular.

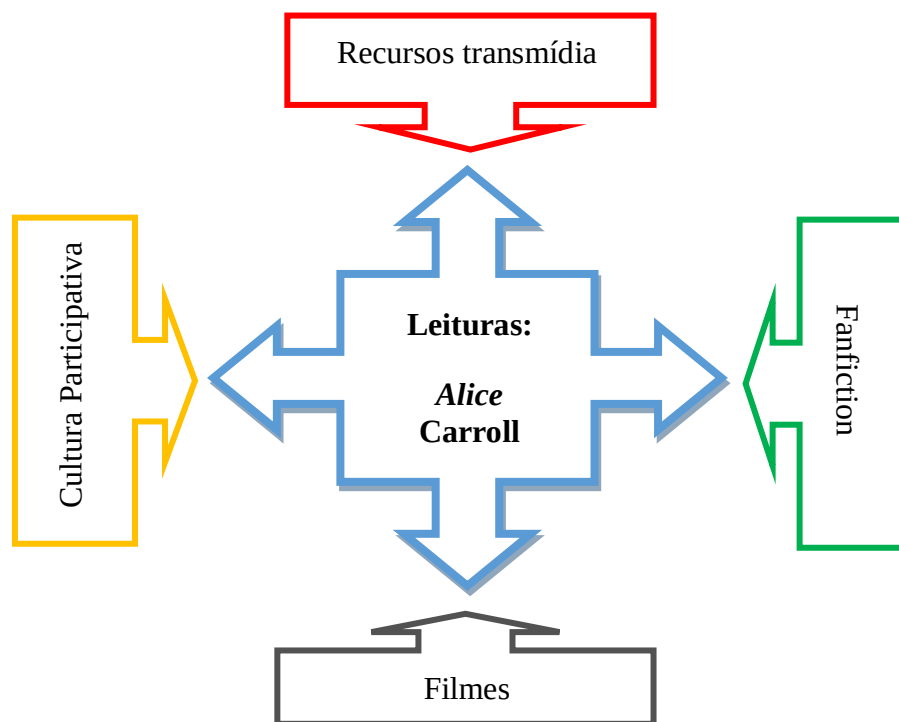
Com a aplicação dessas práticas, conseguimos enxergar que as características que envolvem a Narrativa Transmídia são facilmente aceitas por nossos estudantes, em razão de serem mais presentes em suas vidas do que as obras literárias. Eles aprovaram a junção do literário e as outras linguagens. Aproveitaram muito à ida ao cinema, fato raro nas escolas

estaduais. Portanto, proporcionar a conjunção dessas características com o livro foi algo promissor para a formação desses leitores.

Sabemos que as narrativas carrolianas (as quais escolhemos) foram determinantes para a exploração dos recursos transmídia, uma vez que essas, mesmo com mais de 150 anos, adquiriram características da cultura da convergência, ou seja, foram “reinventadas” pela indústria midiática e pelos aficionados.

Na imagem seguinte, demonstramos a maneira como os elementos dessa cultura podem potencializar a leitura literária, aproximando o discente (leitor) da obra, proporcionando-lhe uma imersão em um mundo narrativo que sofreu mudanças de uma mídia para outra.

Imagem 18: Relação entre a Leitura e a Cultura da convergência



Fonte: Elaborado pela própria autora

Evidenciamos que a participação dos nossos alunos em *site* de *fanfic* foi excepcional para sua criticidade, no que diz respeito ao que os fãs escrevem em comparação à obra original, bem como é um diferencial para as propostas de produções de textos desses discentes. As fanfics que eles produziram cooperam para minimizar com a baixa autoestima que alguns deles têm em relação ao texto que escrevem. Isso porque cada produção

demonstrou possuir originalidade e criatividade, com os atributos peculiares de cada um deles.

Vale ressaltar que as propostas de atividades se enveredariam por outro caminho se os nossos alunos já fossem ‘prosumidores’, posto que as páginas criadas pela docente (no *Facebook* e o *blog*) teriam outro nível de participação, ou seja, elas não aconteceriam apenas quando eles estivessem na sala de informática. Além da produção, que não se restringiriam apenas as *fanfics*, poderiam ser elaboradas outras criações a partir dos livros, como *fanart* (desenho produzido por fã), *fanvideo* (vídeo produzido por fã) etc. Sendo assim, entendemos o quanto o perfil do nosso alunado diante da cultura da convergência pode beneficiar em maior ou menor escala a exploração dos elementos presentes nas diferentes mídias.

Dessa forma, notamos que a produção, circulação e consumo de tecnologia e cultura não atinge aos nossos alunos de forma homogênea. Isso acontece porque

“O consumo”, diz Manuel Castells, “é um lugar onde os conflitos entre classes, originados pela desigual participação na estrutura produtiva, ganham continuidade em relação à distribuição e apropriação dos bens.” Consumir é participar de um cenário de disputas por aquilo que a sociedade produz e pelos modos de usá-los (CANCLINI, 2008, p. 62).

O autor também nos explica que no “consumo se constrói parte da *racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade*”, ou seja, o que o nosso aluno lê e desfruta, se informa e transmite aos outros está relacionado com a sua classe social. Portanto, acreditamos que propostas, como as realizadas nessa pesquisa, permitem não somente uma motivação a leitura, do mesmo modo cumprem o papel de integrá-los socialmente, tornando-os consumidores que comunicam.

Percebemos por meio dessa pesquisa que é possível que nós, docentes, elaboremos atividades de leitura que agucem o desejo de ler dos nossos estudantes, deixando de lado as velhas práticas impelidas por editoras com as suas tradicionais fichas de leitura. Dado que tais fichas cumprem um papel desmotivador na conquista de um aluno leitor.

Concluimos que o professor é o agente responsável por traçar qual o percurso é capaz de aproximar o aluno da leitura, isso porque esse processo depende do perfil de cada grupo e pode acontecer com o aporte da tecnologia ou não, mas preferencialmente buscando explorar a questão da participação, interação, inquietação e inteligência coletiva que são tão evidentes na cultura da convergência.

REFERÊNCIAS

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard Zanuck, Joe Roth, Jennifer e Suzanne Todd. Roteiro: Linda Woolverton. Fotografia: Dariusz Wolski. EUA: Twentieth Century-Fox Film Corporation, Lightstorm Entertainment, Giant Studios, 2010. Digital Vídeo.

ALICE através do espelho. Direção: James Bobin. Roteiro: Linda Woolverton. Fotografia: Stuart Dryburgh. EUA: Estúdio Shepperton, 2016, Digital Vídeo.

ANTUNES, I. Gêneros textuais e o ensino: com que fundamentos?; Mas... E a coerência do texto a partir de seu material linguístico? In.: **Língua, texto e ensino- outra escola possível**. São Paulo: Parábola, 2009.

ARGÜELLES, Juan Domingo. **Escribir y leer con los niños, adolescentes y los jóvenes**. Breve antimanual para padres, maestros y demás adultos. (Libro electrónico). México: Editorial Océano de México, 2014.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. **Revista Pátio**, nº 25, junho, 2015, p. 45-47. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revistapatio/artigo/11551/aprender-e-ensinar.aspx>. > Acesso em 10 fev. 2016.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, [1953] 1997.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 11. ed. São Paulo: Hucitec, [1929] 2004.

BARBERO, J. (2008), Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas, en: **Comunicar**. Revista Científica de Comunicación y Educación Nº 30, V. XV, Págs. 15- Enseñar con TIC – Lectura y Escritura Académicas – Informe Final E. Gustavo Rojas Página 27 20. Disponível em: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1382/b15281462.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15 jun. 2015.

BARTHES, Roland 1992. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

BRASIL. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (5ª a 8ª séries). Brasília: MEC/SEF, 1998.

BORGES, J. L. (1970). *O jardim dos caminhos que se bifurcam*. In: **Ficções**. Trad. Carlos Nejar. Porto Alegre: Editora Globo

CANCLINI, N. G. **Diferentes, desiguales y desconectados**: mapas de la interculturalidad, Barcelona: Editora Gedisa,, 2004.

_____, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2013.

CARROLL, L. **Alice no País das Maravilhas / Através do Espelho**. - Edição Comentada. Ilustração John Tenniel. Introdução e notas Martin Gardner. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. Formato: pdf

CARROLL, L. **Alice no país das maravilhas**. Adaptação Leo Brown. Ilustrações de Adriana de Souza Lima. São Paulo: Ciranda Cultural, 2013. (Edição pop-up).

CASSANY, Daniel. **Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea**. Barcelona: Ed. Anagrama, 2006.

_____. (2010). **Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo**. <http://www.leer.es/wpcontent/uploads/webcast/documentos/practicas_letradas/presentacion_DanielCassany.pdf>. Acesso em: 05 jan.2015.

CHARTIER, R. **A ordem dos livros; leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. 2.ed. Brasília: UnB. 1998

CHARTIER, R. 1999 Conferencia Magistral con Roger Chatier: ‘Las Revoluciones de la lectura: siglos XV-XX. **Revista de Humanidades**: Tecnológico de Monterrey núm. 7, 1999, pp. 91-110 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Monterrey, México.Disponívelem:<<http://www.redalyc.org/pdf/384/38400705.pdf>>. Acesso em:27 jul 2016.

_____. **Cultura escrita, literatura e história**. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed. 2001.

CHARTIER, Roger; CAVALLO, G. (Org.) **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 2002.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: UNESP, Imprensa Oficial do estado de São Paulo, 2009.

CORRÊA, E. C. D. A narrativa transmídia como estratégia de incentivo à leitura. Revista **Texto Digital-UFSC** (online). Volume 10, número 2, 2014. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/index>>. Acesso em 05/jan./2015.

CUNHA, M. Z. A estética do labirinto na produção para crianças e jovens. In: GREGORIN FILHO, José Nicolau; PINA, Patrícia Kátia da Costa; MICHELLI, Regina Silva (Orgs). **A literatura infantil e juvenil hoje: múltiplos olhares, diversas leituras**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011.

DEBORD, G., **A Sociedade do Espetáculo**, Tradução de Estela dos Santos Abreu, Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1997.

DELEUZE, G. **Lógica do Sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1974.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização: Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2004.p. 81-108.

ECO, U. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Tradução de AtílioCancian. São Paulo: Perspectiva, 1986. Pág.????

FELIX, T.C. O Dialogismo no universo fanfiction: uma análise da criação de fã a partir do dialogismo bakhtiniano. In: **Revista ao pé da letra**, v.10.2, 2008, p.119-133.

GARDNER, M. In: Carroll, Lewis. Aventuras de Alice no país das maravilhas; Através do espelho e o que Alice encontrou por lá. Tradução de Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. (2012). Gosciola, V. &Versuti, A. (2012). Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta. In: Okada, A. (Ed.) (2012) Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development. Londres: ScholioEducationalResearch&Publishing. 2012.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. Transmedia storytelling. **MIT Technology Review**. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 05/jan./2015.

_____. et. al. MIT Project New Media Literacies. Disponível em: <<http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/Introduction.pdf>>. Acesso em 10/jun./2015.

LAJOLO, M. & ZILBERMAN, R. **Das tábuas da lei à tela do computador**: a leitura em seus discursos. São Paulo: Ática, 2009.

LAJOLO, M. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. São Paulo: Ática, 2008.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

KLEIMAN, B. A. Letramento na Contemporaneidade. **Revista Bakhtiniana**, São Paulo, 9 (2): 72-91, Ago./Dez. 2014. Acesso em: 31/ Jan./2015.

MACHADO, A. Hipermissão: O labirinto como Metáfora. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

MACHADO, J. (2001). **A literatura infantil e as novas tecnologias**. Disponível em <<http://alfarrabio.di.uminho.pt/vercial/infantil/estudos.htm>>. Acesso em 31/Jan. /2015.

MARTOS GARCIA, A. E. El poder de la con-fabulación narración colectiva, fan fiction y cultura popular. *Espéculo*, 2008, n. 4, Homenaje a Montserrat del Amo. Disponível em <http://www.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html>. Acesso em 31/Jan. /2015. IN: **Introducción al mundo de las sagas**, Universidad de Extremadura.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In _____. (et al.). **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2006.

PENNAC, D. Tradução de WERNECK, Leny. **Como um romance**. Rocco: Rio de Janeiro, 1993.

PALO, M. J. A palavra e o imaginário em Alice através do Espelho, de Lewis Carroll, **LITERARTES**, n, 3, 2014, p. 122- 141. Disponível em:<file:///C:/Users/Uilma/Documents/USP/Dissertação/A%20PALAVRA%20E%20O%20IMAGINÁRIO%20EM%20ALICE%20ATRAVÉS%20DO%20ESPELHO.pdf>. Acesso em 21/Jul./2016.

PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em 13/Dez./2015.

_____. O aluno virou o especialista. Entrevista Revista Época. Editora Globo, edição 634, julho 2010a. Disponível em:<<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>>. Acesso em 31/Jul./2016.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

_____. Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In.: ROJO, R.; MOURA, E. (orgs.). **Multiletramentos na Escola**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2012.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus. 2015

SCOLARI, C. A. **Convergencia, medios y educación**. Disponível em: <<http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2011/05/Convergencia.pdf>>. Acesso em: 10/Jul./2015.

_____. Entrevista Carlos Alberto Scolari. INED 21. 30/05/16. Entrevista concedida a Jose Luis Coronado. Disponível em<<http://ined21.com/entrevista-carlos-alberto-scolari/>>. Acesso em: 26/Jul./2016

_____. **Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona: Deusto, 2013.

TOSKA, Susana Pajares. **Las posibilidades de la narrativa hipertextual.** Espéculo, 6, julio-octubre, 1997. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm> Acesso em: 10ago.2015.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa:** São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez.2005.

YUNES, E. Literatura-cultura: lugares desmarcados e ensino em crise. IN: OLINTO, H. K.; SCHOLLHAMMER, K. E. (Org.) **Literatura e cultura.** Rio de Janeiro: Ed. PUC; São Paulo: Loyola, 2003.

GLOSSÁRIO

Construção de universos: segundo Jenkins (FONTE), sistema de planejamento de um universo ficcional que irá manter o desenvolvimento de uma franquia, universo que deve ser detalhado o suficiente para possibilitar o aparecimento de diversas histórias diferentes, contudo tem que manter uma coerência com as outras histórias.

Convergência: de acordo com Jenkins, é o termo que explicita as mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais da maneira como as mídias se propagam em nossa cultura. Trata-se de um processo de contínuo ou uma série contínua de intervalos entre distintos sistemas de mídia, não uma correlação fixa.

Convergência cultural: a transformação no fundamento no qual a cultura acontece, com destaque na transição de conteúdos pelos canais de mídia.

Cultura participativa: cultura em que fãs e distintos consumidores são estimulados a participar ativamente da elaboração e circulação de novos conteúdos.

Ensino híbrido: o ensino híbrido combina instrução presencial com instrução mediada pelas tecnologias da informação e comunicação. O objetivo é articular e aproximar os modelos de ensino e aprendizagem: o sistema tradicional (presencial) e o sistema *e-learning (on-line)*, com o propósito de não abdicar as possibilidades que ambos oferecem. Além disso, os alunos administram o ritmo e o percurso do seu aprendizado. Os modelos de ensino híbrido dividem-se em dois tipos: modelos sustentados/tradicionais (Rotação por estações, Laboratório rotacional, Sala de aula invertida) e modelos disruptivos/on-line (Flex, À la carte, Virtual aprimorado).

Fanfiction ou fanfic: trata-se de qualquer narração em prosa com histórias e personagens extraídos dos conteúdos dos meios de comunicação de massa.

Fanzines: revistas produzidas (a baixo custo) por e para fãs ou aficionados.

Inteligência coletiva: segundo Pierre Lévy (FONTE), trata-se da competência de comunidades virtuais de impelir o conhecimento e a especialização de seus membros.

Narrativa transmídia: para Jenkins (FONTE), são histórias que se estendem em diversas plataformas de mídia, cada uma delas cooperando de maneira diferente para nossa assimilação do universo narrativo.

Rotação por estações de aprendizagem: Rotação por estações é uma proposta na qual os alunos fazem um rodízio através de um roteiro de tarefas em várias estações, sendo que pelo menos uma delas deve ser executada on-line. Eles têm a oportunidade de trabalharem de forma colaborativa em cada uma das estações. A ideia da “aprendizagem em estações” consiste em que os estudantes realizem uma sequência didática completa ou mesmo uma parte dela, dividida em diferentes *estações* de trabalho.

APÊNDICES

APÊNDICE A- Questionário 1



O quanto você sabe sobre Alice?

Queremos saber o que você conhece a respeito da personagem Alice.

*Obrigatório

Nome (opcional) *

Continuar »



33% concluído

O quanto você sabe sobre Alice?

*Obrigatório

Quem é Alice?

Você ouviu falar sobre a história "Alice no país das maravilhas"? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

A personagem Alice é *

- ☐ uma mulher
- ☐ uma menina
- ☐ uma heroína
- ☐ Outro:

Você acha que a história de Alice surgiu primeiro em *

- ☐ um jogo
- ☐ uma música
- ☐ uma peça de teatro
- ☐ um livro
- ☐ um filme
- ☐ Outro:

« Voltar

Continuar »



66% concluído

O quanto você sabe sobre Alice?

*Obrigatório

Alice nas mídias

Você acha que depois de assistir o filme ou ver uma peça de teatro com o tema do livro teria o desejo de ler o livro para conhecer a história original? *

- ☐ Sim.
- ☐ Não

Você já leu o livro "Alice no país das Maravilhas"? *

- ☐ Sim.
- ☐ Não

Você conhece ou leu o livro "Alice através do espelho?"

Você já assistiu algum filme que estivesse relacionado à história de Alice? Qual?

*

- ☐ Sim.
- ☐ Não.

Caso a sua resposta acima tenha sido afirmativa, o que você achou desse filme?

Você acha que um livro que têm as personagens realizando ações diferentes em filmes, em séries ou games, é interessante? *

- ☐ Sim.
- ☐ Não.

Explique o porquê da sua resposta anterior. *

Na sua opinião, o leitor que é fã dessa história pode recriá-la? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Justifique a sua última resposta. *

Você sabe o que é fanfiction?

- ☐ Sim
- ☐ Não

Você faz parte de alguma comunidade (on-line) de leitores?

- ☐ Sim
- ☐ Não

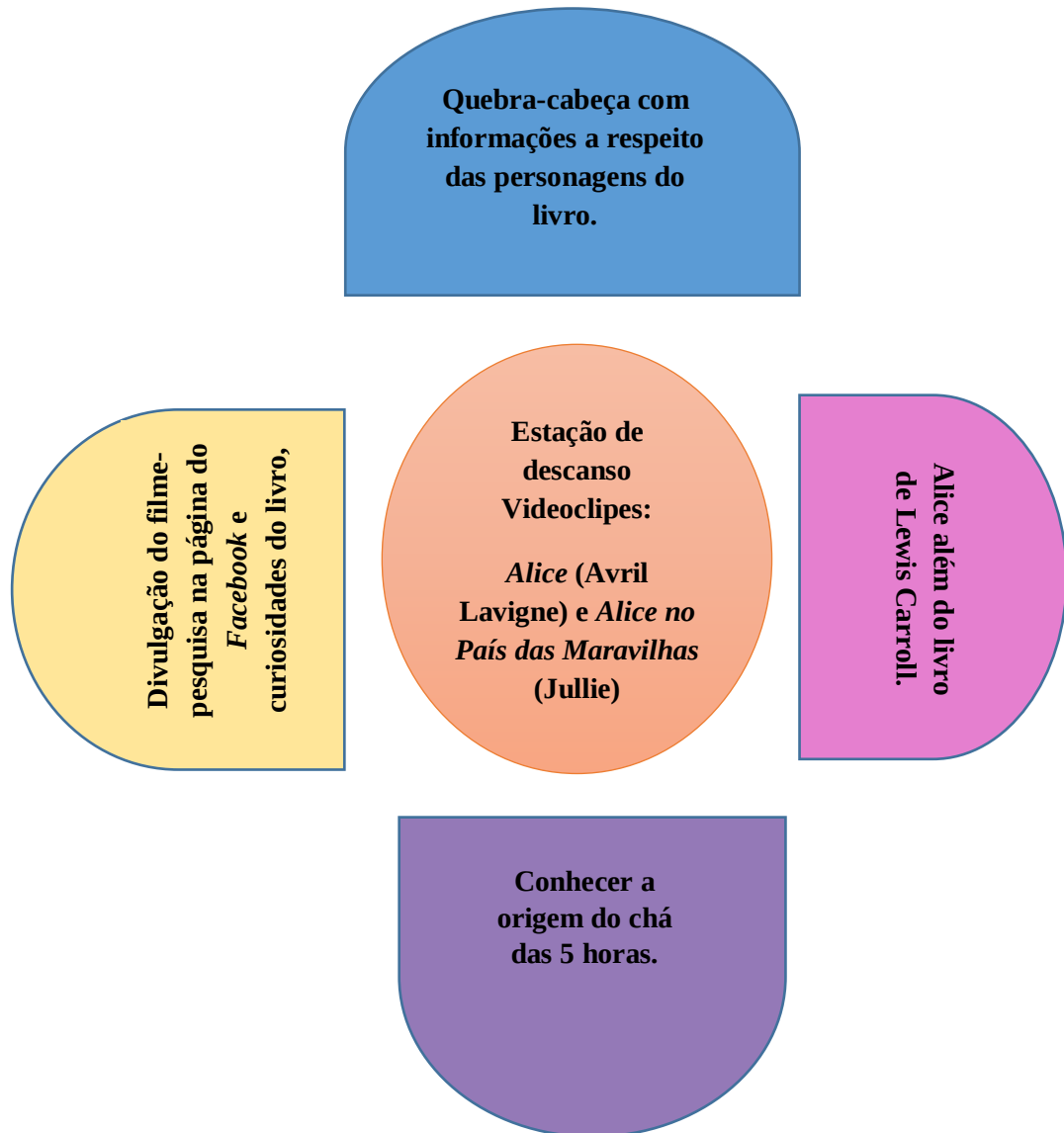


« Voltar

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

100% concluído.

APÊNDICE B- MAPA DAS ATIVIDADES

APÊNDICE C- Folha de Instruções Gerais

Instruções Gerais

O mundo de Alice nas diversas mídias

OBJETIVO FINAL: ESTAÇÃO 5

Você deverá ser capaz, de no final do percurso, debater e chegar a uma conclusão individual e coletiva sobre por que os personagens do livro *Alice no país das maravilhas* foram parar em filmes, músicas etc.

DEFINIÇÃO DO TRABALHO EM ESTAÇÕES:

- Em atividades por estações sempre há um tema comum, neste caso, O mundo de Alice nas diversas mídias.
- Estamos diante de estações rotativas, pelas quais você vai (em grupo) terminar uma atividade e passar a outra.
- Você terá que passar, obrigatoriamente, por quatro estações durante as duas aulas.

INSTRUÇÕES IMPORTANTES:

- Há cinco estações, das quais é obrigatório fazer quatro: cada grupo decide que estação não deseja fazer.
- A estação dos quebra-cabeças é obrigatória para todos.
- Na estação central, situada ao lado da lousa, há a folha de controle geral das estações, a qual de ser preenchida.
- Ao final de cada estação os grupos têm que:
 - ✓ Anotar suas impressões, comentários e ideias na folha de controle e marcar que já passaram por essa estação e o tempo aproximado que vocês necessitaram para realizá-la.
 - ✓ Ir à estação central e marcar na folha de controle geral que já passaram por essa estação, para assim, informar a seus companheiros.
- O grupo poderá pedir a ajuda da professora sempre que surgir alguma dúvida do que deve ser feito na estação.
- Ao final da segunda estação o grupo tem que desordenar os quebra-cabeças para que o grupo seguinte possa realizar o trabalho da estação.
- A folha de controle sempre acompanha o grupo.
- As estações estão marcadas com o número correspondente e com cores diferentes para que vocês se orientem sem nenhum problema.

APÊNDICE E- FOLHA DE AUTOCONTROLE

FOLHA DE AUTOCONTROLE

Esta folha acompanhará o grupo durante as atividades. Nela há informação e poderá marcar as estações visitadas, assim como escrever os seus acertos, comentários, críticas, sugestões etc.

Nomes dos componentes do grupo:

As estações	Realizada em tempo aproximado	Comentários, críticas, impressões etc.
Estação 1: Filme Alice (Tim Burton) Pesquise informações do filme no blog: http://ler-transmidia.blogspot.com.br/ e na página do Facebook: Alice Transmídia. Quais recursos eles utilizaram para divulgar o filme? O que mais chamou sua atenção? Por quê?		
Estação 2: Personagens- “Alice no País das Maravilhas” Monte quebra-cabeças com os personagens que são comuns na obra e no filme. Cada quebra-cabeça traz no seu verso a descrição de um personagem. Leia e comente com seus colegas qual dos personagens você achou mais interessante. Justifique sua escolha.		

Estação 3: Reflexão: Vocês sabiam que a história de Alice surgiu de um livro? E que a partir dele filmes, peça de teatro, filmes e jogos foram criados? Na opinião de vocês, por que isso foi possível?		
Estação 4: Chá das cinco O chá das cinco está presente no livro e no filme. Primeiro, leiam a reportagem e entendam onde ele surgiu e quais são suas principais características. Em seguida, leiam um fragmento do capítulo 7 (do livro) e comente, por que ele aparece em muitos momentos da narrativa de Lewis Carroll.		
Estação 5: Canções: Alice Assista aos clipes e analise a letra das músicas: <i>Alice</i> (Avril Lavigne) e <i>Alice no País das Maravilhas</i> (Jullie). Observe a maneira como a protagonista da história é retratada nas canções.		

APÊNDICE F – Estação número 1 - Livro: *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll) e filme: *Alice no País das Maravilhas* (Tim Burton)

ESTAÇÃO NÚMERO 1

Livro: *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll) e filme: *Alice no País das Maravilhas* (Tim Burton)

Pesquisem informações a respeito do livro no blog: <http://ler-transmidia.blogspot.com.br/>, e sobre o filme na página do Facebook: Alice Transmídia.

Observem quais recursos foram utilizados para divulgar o filme.

Qual informação mais chamou atenção de vocês a respeito do livro e do filme? Por quê?



Alice

Última

Página inicial 2

Página
Mensagens
Notificações
Informações
Ferramentas de publicação
Configurações
Ajuda

Alice
@alice.transmidia

Página inicial

Sobre

Fotos

Curtidas

Vídeos

Eventos

Publicações

Gerenciar guias

5 de março

"A combinação de ser confiável para fazer O Chapeleiro Maluco e tomar o que Lewis Carroll fez e o que desejava Tim Burton é... é um sonho tornado realidade." - Johnny Depp, The Mad Hatter

Disney Alice
13 de setembro de 2010

"The combination of being able to play The Mad Hatter and take what Lewis Carroll has done and what Tim Burton's vision is, and then throw your own stuff in there... it's a dream come true." Johnny Depp, The Mad Hatter.

DICAS DA PÁGINA

- Experimente publicar um vídeo curto
Vídeos ajudam a envolver as pessoas no Feed de Notícias e na sua Página.
- Adicione funções administrativas da Página
Dê a alguém uma função de administrador para contar com ajuda no gerenciamento desta Página.
- Como criar publicações eficientes
Publicações pequenas, visuais, criadas para o público certo têm mais êxito.

Ver todas as dicas da Página

FOTOS

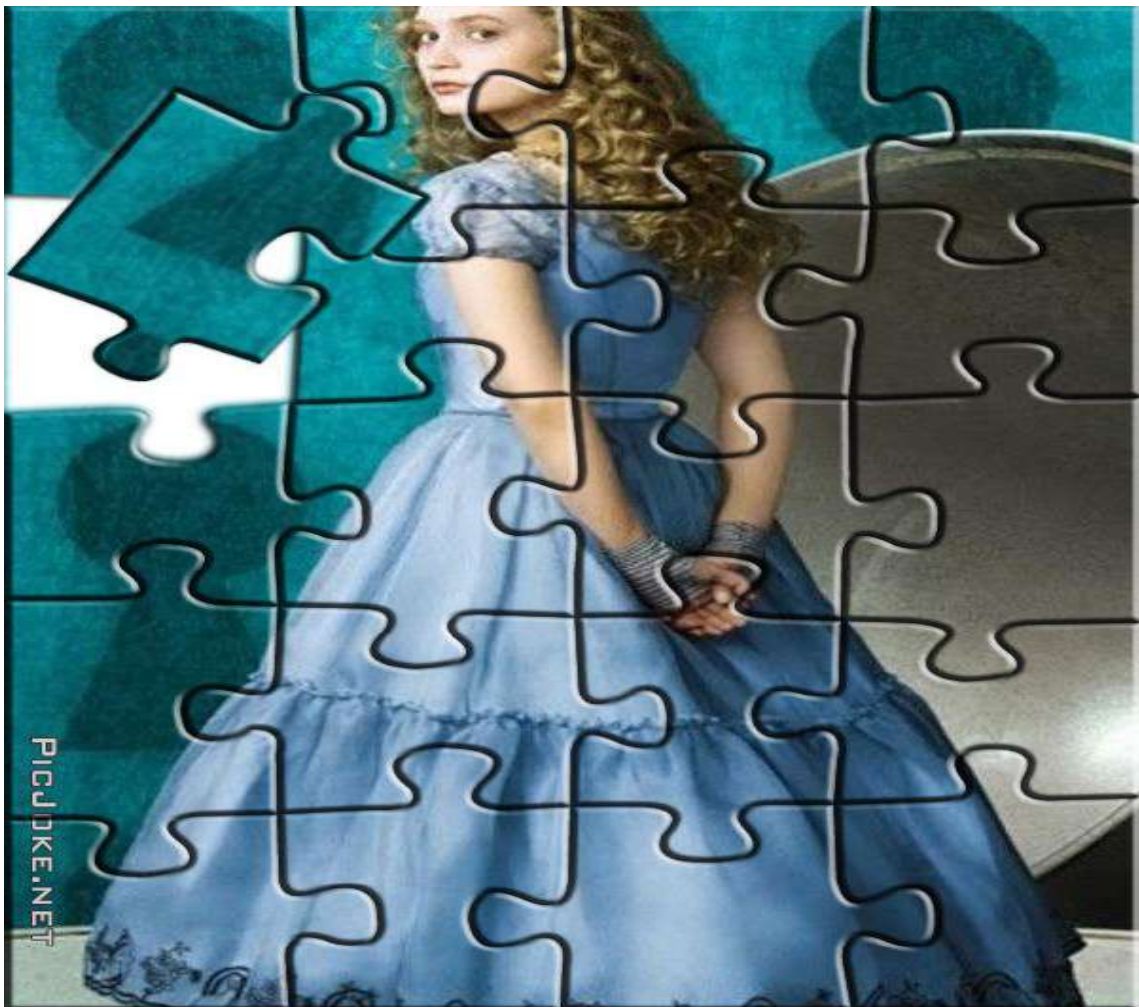
APÊNDICE G- Personagens- Alice no País das Maravilhas**ESTAÇÃO NÚMERO 2****Personagens- “Alice no País das Maravilhas”**

- Montem os quebra-cabeças com os personagens que são comuns no livro “Alice no País das Maravilhas” e no filme da Disney (2014) “Alice no País das Maravilhas”.
- Cada quebra-cabeça traz no seu verso a descrição de um personagem.
- Leia e comente com seus colegas qual dos personagens você achou mais interessante.
- **Escolham um personagem que represente o grupo.**



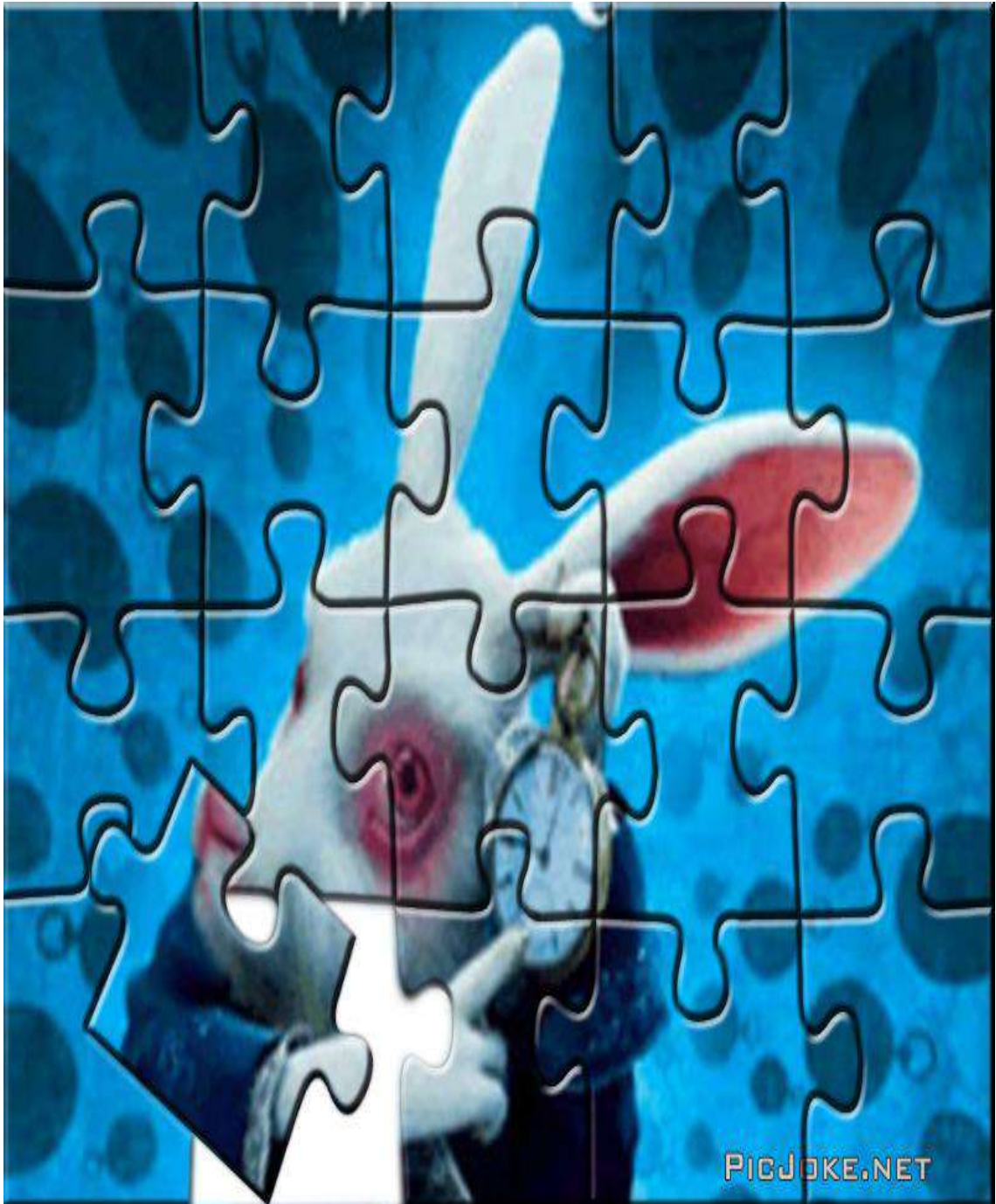
ALICE

É a personagem principal de “Alice no País das Maravilhas” e “Alice através do espelho”. É uma garota (de sete anos) muito curiosa, uma vez que ao longo da narrativa passa a maior parte do tempo realizando perguntas e comentários ofensivos ou no momento inadequado sem se dar conta. Além disso, é muito inteligente, pois compara os acontecimentos que vão ocorrendo com diferentes conteúdos aprendidos na escola. Outra de suas características é a sua coragem e valentia, as quais a leva a conhecer a muitos personagens que a ajudam ou, pelo contrário, colocam obstáculos para que ela não encontre a solução de seus problemas. Perseguir o Coelho ou atravessar o espelho é a forma que ela tem de fugir de seu destino sem diversão. O caráter de Alice é baseado em uma menina real, chamada Alice Liddell, que foi uma das crianças amiga do autor.



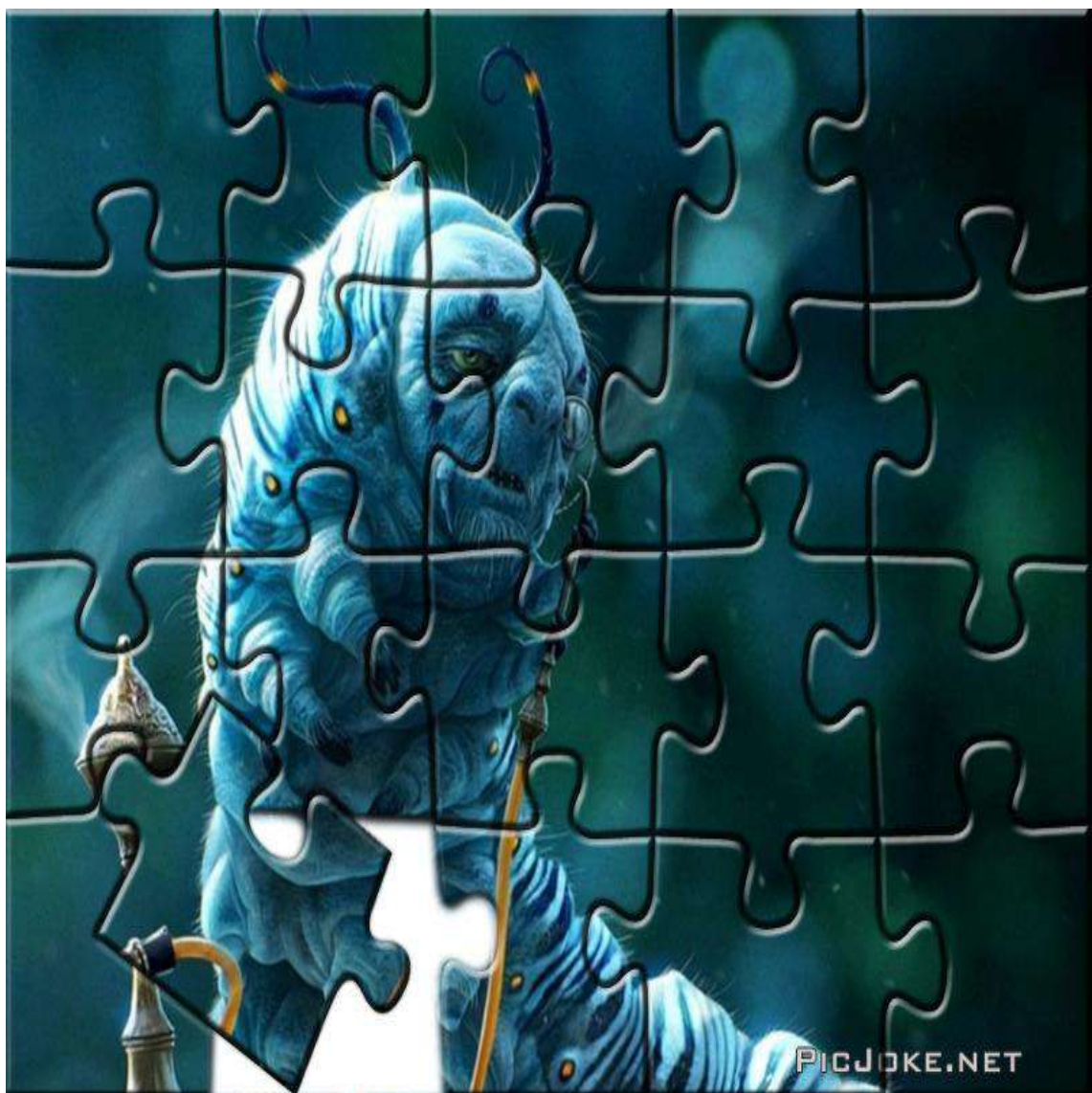
O COELHO BRANCO

Personagem que conduz a Alice para País das Maravilhas. Caracteriza-se por ser muito impaciente e nervoso. Está sempre vestido com um colete, umas luvas e um relógio de bolso. Tem sempre muita pressa, pois em todos os lugares que vai está correndo e olhando para seu relógio de bolso para não se atrasar com medo de ser executado pela Rainha.



A LAGARTA

É uma lagarta de cor azul. Ela vive uma vida contemplativa e parece que nada lhe importa. É impaciente, não se surpreende com nada do que Alice lhe conta e suas respostas diante das perguntas da garota são extremamente breves e incisivas. Muda de atitude ao ver que a menina se distancia e a ajuda explicando-lhe que dependendo do lado que ela mordesse o cogumelo, podia mudar de tamanho. No filme de Tim Burton é chamada de Absolem.



O CHAPELEIRO

Personagem que usa um característico chapéu. É extravagante e divertido, e por muitas vezes faz observações absurdas que desnorream a Alice. Está louco e aparece junto à Lebre de Março na mesa onde celebram o chá. Refere-se ao tempo como se fosse um ser. A todo o momento está tomando o chá, porque para sempre são às seis da tarde.



O Gato de Cheshire

É um gato que tem um grande sorriso e caracteriza-se por aparecer e desaparecer repentinamente. Oferece ajuda a Alice, visto que ela não sabia em qual direção seguir e a motiva na partida de croquete e no momento em que a condena a morte. Além disso, tem como característica única desaparecer gradualmente até que ninguém mais possa ver nada mais que seu grande sorriso. É o único personagem no país das maravilhas que realmente ouve Alice. Com seus comentários, ele a ensina as "regras" do País das Maravilhas e lhe mostra como as coisas funcionam lá em baixo.



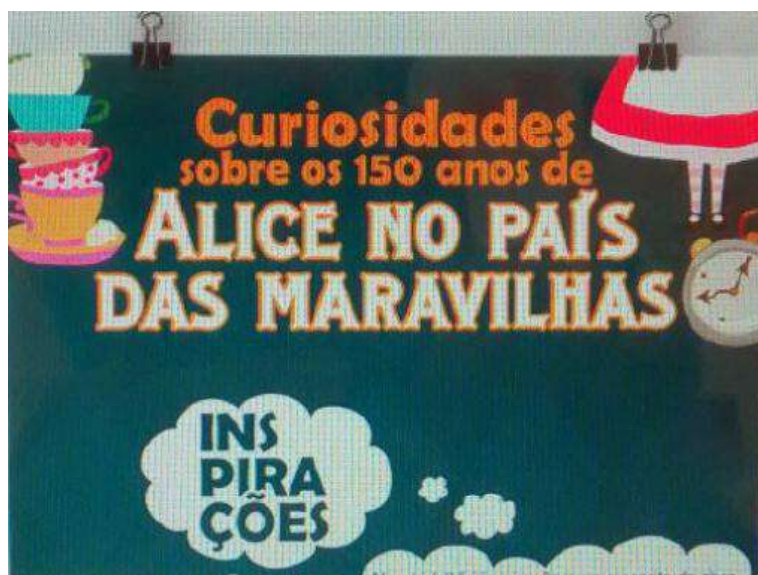
Lebre de Março

É uma lebre que está louca e gosta de zombar de Alice. Aparece junto ao Chapeleiro e ao Dormidongo numa mesa debaixo de uma árvore na qual celebram um chá. Tenta arrumar o relógio, que está quebrado, com manteiga e chá.



APÊNDICE H- Estação número 3- A história de Alice além do livro de Lewis Carroll**ESTAÇÃO NÚMERO 3****A história de Alice além do livro de Lewis Carroll****#ALICE**

Navegue pelo infográfico e escolha três fatos interessantes sobre a obra



- Vocês sabiam que a história de Alice surgiu de um livro e que a partir dele surgiram filmes, peças de teatro, jogos de videogame? Na opinião de vocês como isso foi possível?
- Leiam o infográfico criado em 2015 em comemoração aos 150 anos da publicação do livro e comentem a respeito das três informações que mais chamaram a atenção de vocês.
-





FILMES

-  **1903** - Um filme mudo britânico, dirigido por Cecil M. Hepworth e Percy Stow. Foi a primeira adaptação para o cinema do famoso livro de Lewis Carroll, "Alice no País das Maravilhas".
-  **1951** - Animação Disney "Alice no país das Maravilhas".
Na época, a menina Kathryn Beaumont foi a inspiração para a Alice da animação.
-  **1988** - Alice First Run Features - Filme surrealista em Stop Motion - escrito e dirigido pelo tcheco Jan Svankmajer.
-  **1993** - Filme em VHS.
-  **2005** - Filme em DVD.
-  **2010** - Adaptação com mistura de *live-action* com animação dirigido por Tim Burton e atuação de Johnny Depp, Mia Wasikowska, Michael Sheen.
-  **2016** - "Alice no país das Maravilhas" 2 ou "Alice através do espelho" (continuação da história), com Johnny Depp, Mia Wasikowska, Sacha Baron Cohen - está previsto para estreia em 26 de Maio de 2016.

VIDEOGAMES

-  **2000** Foi lançado em videogame para Game Boy Color. Nos jogos Kingdom hearts e Kingdom hearts: Chain of memories pode ser jogado no mundo das Maravilhas. Alice é a personagem principal do jogo Princesses of heart, onde também aparecem outros personagens do filme. O chapéu do Chapeleiro Louco está presente em Toy Story 3: the game.
-  **2000** American McGee's Alice
1 milhão de cópias em 3 meses
-  **2011** Alice Madness Returns - para Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360

MUSICAIS

-  **1972** As aventuras de Alice no país das Maravilhas, musical vencedor do prêmio de melhor fotografia no BAFTA.
-  **2011** Direção Mauricio Vogue. Elenco: Daphine Bozaski, Lucas Buchile, Diego Koziovitch, Gabriel Manita, Val Sales, Giovana de Liz, Simone Magalhães, Raphael Fernandes, Vitor Hugo, Tarciso Filho e Renet Lyon (cantando, tocando sax e dançando). Cena - Flores
-  **2015** O musical com direção do italiano Billy Bond

SÉRIES

-  Japonesa - Fushigi no Kuni no Alice, anime da Nippon Animation, também em alemão, como Alice im Wunderland



Disponível em: <http://blog.ciadoslivros.com.br/curiosidades-sobre-os-150-anos-de-alice-no-pais-das-maravilhas/>. Acesso em: 10 fev. 2016.

APÊNDICE I- Estação número 4- Chá das cinco**ESTAÇÃO NÚMERO 4****Chá das cinco**

O chá das cinco está presente no livro e no filme *Alice no país das maravilhas*. Leiam a reportagem da revista Super Interessante e um trecho do capítulo 7, denominado *Um chá de loucos*, do livro “Alice no país das maravilhas”.

Observem onde surgiu o chá das cinco e quais são suas principais características.

Em sua opinião, por que ele aparece em muitos na narrativa de Lewis Carroll?

O chá das 5 foi criado pelos ingleses

POR Redação Super
ATUALIZADO EM 23/05/2015

Antes de ser inglesa, essa já era uma tradição portuguesa, com certeza. "O hábito de tomar chá foi levado para a Inglaterra em 1662, pela filha de Dom João 4º, Catarina de Bragança, ao se casar com o rei Charles 2º. Lá, foi adotado pela corte", conta o professor de história Henrique Carneiro, autor do livro *Comida e Sociedade, uma História da Alimentação*. O chá, um dos produtos exóticos que os portugueses descobriram no Oriente, vinha da China via Macau, uma das colônias portuguesas da época. Além disso, o chá das 5 pode ser considerado apenas uma figura simbólica: a bebida, para os ingleses, não precisa ser servida às 4 ou às 5 da tarde: preferência nacional, é consumida a qualquer hora, como o cafezinho para brasileiros, espanhóis e italianos.

Disponível em: <http://super.abril.com.br/ciencia/o-cha-das-5-foi-criado-pelos-ingleses>. Acesso em 10 fev. 2016.

Capítulo 7 – Um Chá maluco

EM FRENTE À CASA HAVIA UMA MESA posta sob uma árvore, e a Lebre de Março e o Chapeleiro estavam tomando chá; entre eles estava sentado um Caxinguelê, que dormia a sono solto, e os dois o usavam como almofada, descansando os cotovelos sobre ele e conversando por sobre sua cabeça. “Muito desconfortável para o Caxinguelê”, pensou Alice; “só que, como está dormindo, suponho que não se importa”.

Era uma mesa grande, mas os três estavam espremidos numa ponta: “Não há lugar! Não há lugar!” gritaram ao ver Alice se aproximando. “Há lugar de sobra!” disse Alice, indignada, e sentou-se numa grande poltrona à cabeceira. “Tome um pouco de vinho”, disse a Lebre de Março num tom animador. Alice correu os olhos pela mesa toda, mas ali não havia nada além de chá. “Não vejo nenhum vinho”, observou. “Não há nenhum”, confirmou a Lebre de Março. “Então não foi muito polido da sua parte oferecer”, irritou-se Alice.



“Não foi muito polido da sua parte sentar-se sem ser convidada”, retrucou a Lebre de Março.

“Não sabia que a mesa era sua”, declarou Alice; “está posta para muito mais do que três pessoas.”

“Seu cabelo está precisando de um corte”, disse o Chapeleiro. Fazia algum tempo que olhava para Alice com muita curiosidade, e essas foram suas primeiras palavras.

“Devia aprender a não fazer comentários pessoais”, disse Alice com alguma severidade; “é muito indelicado.”

O Chapeleiro arregalou os olhos ao ouvir isso; mas disse apenas: “Por que um corvo se parece com uma escrivanhinha?”

“Oba, vou me divertir um pouco agora!” pensou Alice. “Que bom que tenham começado a propor adivinhações.” E acrescentou em voz alta: “Acho que posso matar esta.”

“Está sugerindo que pode achar a resposta?” perguntou a Lebre de Março.

“Exatamente isso”, declarou Alice. “Então deveria dizer o que pensa”, a Lebre de Março continuou.

“Eu digo”, Alice respondeu apressadamente; “pelo menos... pelo menos eu penso o que digo... é a mesma coisa, não?”

“Nem de longe a mesma coisa!” disse o Chapeleiro. “Seria como dizer que ‘vejo o que como’ é a mesma coisa que ‘como o que vejo’!”

“Ou o mesmo que dizer”, acrescentou a Lebre de Março, “que ‘aprecio o que tenho’ é a mesma coisa que ‘tenho o que aprecio’!”

“Ou o mesmo que dizer”, acrescentou o Caxinguelê, que parecia estar falando dormindo, “que ‘respiro quando durmo’ é a mesma coisa que ‘durmo quando respiro!’”

“É a mesma coisa no seu caso”, disse o Chapeleiro, e neste ponto a conversa arrefeceu, e o grupo ficou sentado em silêncio por um minuto, enquanto Alice refletia sobre tudo de que conseguia se lembrar sobre corvos e escrivatinhas, o que não era muito.

O Chapeleiro foi o primeiro a quebrar o silêncio. “Que dia do mês é hoje?” disse, voltando-se para Alice. Tinha tirado seu relógio da algibeira e estava olhando para ele com apreensão, dando-lhe umas sacudidelas vez por outra e levando-o ao ouvido.

Alice pensou um pouco e disse: “Dia quatro.”

“Dois dias de atraso!” suspirou o Chapeleiro. “Eu lhe disse que manteiga não ia fazer bem para o maquinismo!” acrescentou, olhando furioso para a Lebre de Março.

“Era manteiga da melhor qualidade”, respondeu humildemente a Lebre de Março.

“Sim, mas deve ter entrado um pouco de farelo”, o Chapeleiro rosnou. “Você não devia ter usado a faca de pão.”

A Lebre de Março pegou o relógio e contemplou-o melancolicamente. Depois mergulhou-o na sua xícara de chá e fitou-o de novo. Mas não conseguiu encontrar nada melhor para dizer que seu primeiro comentário: “Era manteiga da melhor qualidade.”

Alice estivera olhando por cima do ombro dela com certa curiosidade. “Que relógio engraçado!” observou. “Marca o dia do mês, e não marca a hora!”

“Por que deveria?” resmungou o Chapeleiro. “Por acaso o seu relógio marca o ano?”

“Claro que não”, Alice respondeu mais que depressa, “mas é porque continua sendo o mesmo ano por muito tempo seguido.”

“O que é exatamente o caso do meu”, disse o Chapeleiro.

Alice ficou terrivelmente espantada. A observação do Chapeleiro lhe parecia não fazer nenhum tipo de sentido, embora, sem dúvida, os dois estivessem falando a mesma língua. “Não o entendo bem”, disse, o mais polidamente que pôde.

“O Caxinguelê está dormindo de novo”, disse o Chapeleiro, e derramou um pouco de chá quente sobre o nariz dele. O Caxinguelê jogou a cabeça para trás com impaciência e disse, sem abrir os olhos:

“É claro, é claro; é precisamente isso que eu ia observar.”

“Já decifrou o enigma?”, indagou o Chapeleiro, voltando-se de novo para Alice.

“Não, desisto”, Alice respondeu. “Qual é a resposta?”

“Não tenho a menor ideia”, disse o Chapeleiro.

“Nem eu”, disse a Lebre de Março.

Alice suspirou, entediada. “Acho que vocês poderiam fazer alguma coisa melhor com o tempo”, disse, “do que gastá-lo com adivinhações que não têm resposta.”

“Se você conhecesse o Tempo tão bem quanto eu”, disse o Chapeleiro, “falaria dele com mais respeito.”

“Não sei o que quer dizer”, disse Alice.

“Claro que não!” desdenhou o Chapeleiro, jogando a cabeça para trás.

“Atrevo-me a dizer que você nunca chegou a falar com o Tempo!”

“Talvez não”, respondeu Alice, cautelosa, “mas sei que tenho de bater o tempo quando estudo música.”

“Ah! Isso explica tudo”, disse o Chapeleiro. “Ele não suporta apanhar. Mas, se você e ele vivessem em boa paz, ele faria praticamente tudo o que você quisesse com o relógio. Por exemplo, suponha que fossem nove horas da manhã, hora de estudar as lições; bastaria um cochicho para o Tempo, e o relógio giraria num piscar de olhos! Uma e meia, hora do almoço!”

(“Só queria que fosse mesmo”, a Lebre de Março sussurrou para si mesma.)

“Seria formidável, sem dúvida”, disse Alice, pensativa. “Mas nesse caso eu não estaria com fome, não é?”

“Não a princípio, talvez”, disse o Chapeleiro; “mas você poderia mantê-lo em uma e meia até quando quisesse.”

“É assim que você faz?” perguntou Alice.

O Chapeleiro sacudiu a cabeça, pesaroso. “Eu não!” respondeu. “Brigamos em março passado... pouco antes de ela enlouquecer, sabe... (apontando a Lebre de Março com sua colher de chá); foi no grande concerto dado pela Rainha de Copas, e eu tinha de cantar

Pisca, pisca, ó morcego!

Que eu aqui quero sossego!

Você conhece a canção, talvez?”

“Já ouvi alguma coisa parecida”, disse Alice.

“Ela continua, sabe”, prosseguiu a Lebre, “assim:

Por sobre o mundo você adeja

Qual chá numa grande bandeja

Pisca, pisca...”

Nessa altura o Caxinguelê se sacudiu e começou a cantar dormindo “Pisca, pisca, pisca, pisca...”, e continuou por tanto tempo que tiveram de lhe dar um beliscão para fazê-lo parar.

“Bem, eu mal acabara a primeira estrofe”, disse o Chapeleiro, “quando a Rainha deu um pulo e berrou: ‘Ele está assassinando o tempo! Cortem-lhe a cabeça!’”

“Terrivelmente cruel!” exclamou Alice.

“E desde aquele momento”, continuou o Chapeleiro, desolado, “ele não faz o que peço! Agora, são sempre seis horas.”

Alice teve uma ideia luminosa. “É por isso que há tanta louça de chá na mesa?” perguntou.

“É, é por isso”, suspirou o Chapeleiro; “é sempre hora do chá, e não temos tempo de lavar a louça nos intervalos.”

“Então ficam mudando de um lugar para outro em círculos, não é?” disse Alice

. “Exatamente”, concordou o Chapeleiro, “à medida que a louça se suja”.

“Mas o que acontece quando chegam de novo ao começo?” Alice se aventurou a perguntar.

“Que tal mudar de assunto?” interrompeu a Lebre de Março, bocejando. “Estou ficando cansada disto. Proponho que esta senhorita nos conte uma história.”

“Temo não saber nenhuma”, disse Alice, bastante alarmada.

“Sendo assim, o Caxinguelê vai contar!” gritaram os dois. “Acorde, Caxinguelê!” e o beliscaram dos dois lados ao mesmo tempo.

O Caxinguelê abriu os olhos lentamente. “Não estava dormindo”, disse com voz rouca e débil. “Ouvi cada palavra que estavam dizendo.”

“Conte-nos uma história!” disse a Lebre de Março.

“Conte, por favor!” implorou Alice.

“E trate de ser rápido”, acrescentou o Chapeleiro, “ou vai dormir de novo antes de terminá-la.”

“Era uma vez três irmãzinhas”, começou o Caxinguelê, muito afobado; “e elas se chamavam Elsie, Lacie e Tillie; e moravam no fundo de um poço...”

“O que elas comiam?” perguntou Alice, sempre muito interessada no que dizia respeito a comer e beber.

“Comiam melado”, respondeu o Caxinguelê, depois de pensar um ou dois minutos.

“Não pode ser”, Alice observou gentilmente; “teriam ficado doentes.”

“E ficaram”, disse o Caxinguelê; “muito doentes.”

Alice tentou imaginar como seria viver dessa maneira tão extraordinária, mas isso a deixou confusa demais, e ela foi adiante: “Mas por que moravam no fundo de um poço?”

“Tome mais um pouco de chá”, a Lebre de Março disse a Alice, de maneira muito sincera.

“Como ainda não tomei nenhum”, Alice respondeu num tom ofendido, “não posso tomar mais.”

“Você quer dizer que não pode tomar menos”, falou o Chapeleiro; “é muito fácil tomar mais do que nada.”

“Ninguém pediu a sua opinião”, disse Alice.

“Quem está fazendo comentários pessoais agora?” perguntou o Chapeleiro, triunfante.

Como não soube muito bem o que responder a isso, Alice se serviu de um pouco de chá e pão com manteiga, em seguida virou-se para o Caxinguelê e repetiu sua pergunta: “Por que moravam no fundo de um poço?”

Mais uma vez o Caxinguelê levou um ou dois minutos pensando e depois disse: “Era um poço de melado.”

“Isso não existe!” Alice estava começando a dizer, muito irritada, mas o Chapeleiro e a Lebre de Março fizeram “psss! psss!” e o Caxinguelê observou amuado: “Se não pode ser educada, é melhor você mesma terminar a história.”

“Não, por favor continue!” Alice disse muito humildemente. “Não vou interromper de novo. Vou fazer de conta que existe um.”

“Um, francamente!” disse o Caxinguelê, indignado. Mesmo assim, consentiu em continuar. “Então essas três irmãzinhas... elas estavam aprendendo a tirar, entendem...”

“Atirar no quê?”, perguntou Alice, completamente esquecida de sua promessa.

“A tirar melado”, disse o Caxinguelê, desta vez sem pestanejar.

“Quero uma xícara limpa”, interrompeu o Chapeleiro; “vamos avançar um lugar.”

Enquanto falava, passou para a cadeira seguinte e o Caxinguelê o acompanhou; a Lebre de Março passou para o lugar do Caxinguelê, e Alice, muito a contragosto, tomou o lugar da Lebre de Março. O Chapeleiro foi o único que tirou algum proveito da mudança e Alice ficou bem pior que antes, pois a Lebre de Março tinha acabado de virar a leiteira no seu prato.

Como não queria ofender o Caxinguelê de novo, Alice começou com muita cautela: “Não consigo entender. De onde tiravam melado?”

“Pode-se tirar água de um poço d’água”, disse o Chapeleiro; “portanto você deveria admitir que se pode tirar melado de um poço de melado... não, sua burra?”

“Mas elas estavam dentro do poço”, disse Alice ao Caxinguelê, preferindo desconsiderar essa última observação.

“Claro que estavam”, disse o Caxinguelê, “bem no fundo.”

Esta resposta confundiu tanto a pobre Alice que ela deixou o Caxinguelê continuar por algum tempo sem o interromper.

“Elas estavam aprendendo a tirar”, prosseguiu o Caxinguelê, bocejando e esfregando os olhos, pois estava ficando com muito sono; “e tiravam todo tipo de coisa... todo tipo de coisa que começa com M...”

“Por que com M?” perguntou Alice.

“Por que não?” quis saber a Lebre de Março.

Alice se calou.

A essa altura o Caxinguelê fechara os olhos e estava começando a cochilar; mas, a um beliscão do Chapeleiro, despertou com um guinchinho e continuou: “...que começa com M, como maçaricos, e maçanetas, e memória e mesmice... como quando se diz ‘anda tudo uma mesmice’... já viu coisa parecida com tirar uma mesmice?”

“Ora, agora você me pergunta”, disse Alice, confusíssima. “Não penso...”

“Nesse caso não deveria falar”, disse o Chapeleiro.

Essa grosseria foi mais do que Alice podia suportar: levantou-se revoltadíssima e foi embora; o Caxinguelê adormeceu no mesmo instante, e nenhum dos outros tomou o menor conhecimento da sua saída, embora ela tenha olhado para trás uma ou duas vezes, com uma ponta de esperança de que a chamassem de volta; a última vez que os viu, estavam tentando enfiar o Caxinguelê no bule de chá.

“Seja como for, lá é que não volto nunca mais!” exclamou Alice enquanto avançava com cuidado pelo bosque. “Foi o chá mais idiota de que participei em toda a minha vida!”

Exatamente quando dizia isso, percebeu que uma das árvores tinha uma porta, dando para seu interior. “Isto é muito curioso!” pensou. “Mas hoje tudo é curioso. Por que não dar uma entradinha?” E foi o que fez.

Viu-se novamente no salão comprido, perto da mesinha de vidro. “Desta vez vou me sair melhor”, disse para si mesma, e começou por pegar a chavezinha de ouro e destrancar a porta que dava para o jardim. Em seguida tratou de morder o cogumelo (tinha guardado um pedaço no bolso) até ficar com uns trinta centímetros; depois seguiu pela pequena passagem; e então... encontrou-se finalmente no jardim encantador, entre as fontes de água fresca.

APÊNDICE J- Canções: Alice**ESTAÇÃO NÚMERO 5****Canções: Alice**

Vocês devem assistir a dois clipes e analisar as letras das músicas *Alice* (Avril Lavigne) e *Alice no País das Maravilhas* (Jullie).

Vocês sabiam que a música da Avril Lavigne está nos créditos do filme **Alice no País das Maravilhas** de Tim Burton?

De que forma Alice é retratada em cada uma das canções? O mundo em que elas foram parar parece ser o mesmo? Por quê?

Alice (Versão Extendida) (tradução on-line)
Avril Lavigne

Assustada
Andando em círculos
Estou debaixo da terra
Eu cáí
Sim, eu cáí
Estou enlouquecendo
Onde eu estou agora?
De cabeça pra baixo
E eu não posso parar com isso agora
Isso não pode me parar agora
Eu vou vencer
Vou sobreviver
Quando o mundo estiver desabando
Quando eu finalmente atingir o chão
Não vou apenas me virar
Não tente me parar
Não vou chorar
Eu jogarei o jogo
Mas eu não posso ficar
Ficarei com minha cabeça erguida
E não vou mudar
Não vou mudar
Eu vou ganhar a corrida
Mantendo meu ritmo
Hoje é o dia
Em que eu começo a rezar

Você não pode apostar do meu jeito
Eu vou vencer
Vou sobreviver
Quando o mundo estiver desabando
Quando eu finalmente atingir o chão
Não vou apenas me virar
Não tente me parar
Não vou chorar
Eu me achei no país das maravilhas
De pé novamente
É real? É fingimento?
Vou me defender até o fim
Eu vou vencer
Vou sobreviver
Quando o mundo estiver desabando
Quando eu finalmente atingir o chão
Não vou apenas me virar
Não tente me parar
Não vou chorar.
Eu vou vencer
Vou sobreviver
Quando o mundo estiver desabando
Quando eu finalmente atingir o chão
Não vou apenas me virar
Não tente me parar
Não vou chorar.

Disponível em: <http://letrasweb.com.br/avril-lavigne/alice-extended-version-traducao.html>. Acesso em 10 fev. 2016

Alice no País das Maravilhas
(Jullie)

Eu não me importo com seu ar superior
Essa mania de achar que você sempre sabe tudo
Mas eu não quero mais tentar entrar
Pra esse mundo vazio, não tem nada a ver
Nesse mundinho quase tudo é igual
Eu tentei me encaixar, mas eu perdi o manual
Não gostou? Eu não ligo... Eu sou quem eu sou!

Então pra que tentar
Se eu não vou mudar
Ficar forçando a barra
Não vou te enganar
Eu ainda acho alguém que me entenda

Eu não vou ser
Só mais uma "Alice no País das Maravilhas"
Sei que eu não sou perfeita
Mas eu não vou mudar
Eu não vou ser
Só mais uma cópia dessa sua fantasia
Eu sei que eu não sou perfeita
Eu sei que eu não sou perfeita
Mas tudo bem...

Eu não me importo se você não me ligar
Eu não faço o seu tipo, é melhor eu relaxar
Eu não quero tentar entrar pra esse mundo vazio
Cê sabe porquê
Nesse mundinho quase tudo é igual
Mas eu perdi o manual
Não gostou? Eu não ligo... Eu sou quem eu sou!

Então pra que tentar
Se eu não vou mudar
Ficar forçando a barra
Não vou te enganar
Eu ainda acho alguém que me entenda

Eu não vou ser
Só mais uma "Alice no País das Maravilhas"
Sei que eu não sou perfeita
Mas eu não vou mudar
Eu não vou ser
Só mais uma cópia dessa sua fantasia

Eu sei que eu não sou perfeita
Eu sei que eu não sou perfeita
Então por que que você tenta?

Você sabe muito bem
Sou quem eu sou
Sou quem eu sou
Não sou igual a ninguém
Sou quem eu sou
Sou quem eu sou

Eu sou quem eu sou

Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/alice-no-pais-das-maravilhas/1757302/>. Acesso em: 10 fev. 2016.

APÊNDICE K- Questionário 2

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_huqiz-XcqU_VG-mAkLrwbA5gULP_CLGcO18Cl2ZCjXtiw/viewform



Projeto Narrativa transmídia

Alice no país das maravilhas e Através do espelho e o que Alice encontrou por lá

***Obrigatório**

Nome *

Sua resposta

Comente o que você achou mais interessante nesse projeto. E, justifique a sua resposta. *

Sua resposta

Explique, como foi a experiência de realizarmos a leitura dos dois livros de Lewis Carroll em sala de aula? *

Sua resposta

Você observou que uma história, escrita há 150 anos, serviu de inspiração para os dois filmes que assistimos? Diante disso, na sua opinião, foi importante você conhecer a verdadeira história de Alice? Por quê? *

Sua resposta



Esse projeto influenciou em sua vida como leitor (de forma positiva ou negativa)? Explique. *

Sua resposta

Sua resposta

Em sua opinião, comparar os personagens, as mudanças na história etc., de um filme baseado em uma obra, tão famosa na literatura mundial, é importante? Por quê? *

Sua resposta



ENVIAR

Página 1 de 1

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Forms

ANEXOS

ANEXO A- Foto da aplicação da proposta de Rotação por Estações



ANEXO B- Foto da aplicação da proposta de Rotação por Estações

ANEXO C- Foto da aplicação da proposta de Rotação por Estações

ANEXO D- Respostas dos alunos- Questionário 2

Pergunta I:

Comente o que você achou mais interessante nesse projeto. Justifique a sua resposta.

Aluno A- “Eu achei interessante porque a gente pode conhecer uma historia de 150 anos”.

Aluno B- “Eu achei muito bom porque isso ajudo a incentivar na leitura”.

Aluno C- “Achei legal e top”.

Aluno D- “Eu achei muito interessante porque a gente pode conhecer coisas novas e interessantes”.

Aluno E- “O filme, porque assisti no cinema”.

Aluno F- “O livro eu achei que é interessante ela falando com a Kitty que é a gatinha dela, ela quando entrou no espelho ela não tinha que correr atrás do coelho”.

Aluno G- “Eu achei muito interessante. Porque Alice faz um monte de coisas legais, bonitas etc”.

Aluno H- “Do tempo ele é um robô e ele era imortal e ele podia matar qualquer mortal ou reviver ele tinha uma esfera que viajava pelo tempo e também destruído”.

Aluno I- “O livro do Lewis Carroll que é legal como ela se aventurou”.

Aluno J- “Achei a leitura coletiva, porque todo mundo acompanhou a leitura”.

Aluno L- “Eu achei o livro de Alice no país das maravilhas legal porque no final termina com uma pergunta. E Alice atraves do espelho por que alguns personagens do filme muda como o rei do soldado do mal”.

Aluno K- “O filme, porque eu assistir”.

Aluno M- “Achei top”.

Aluno N- “Ler os livros e assistir os filmes para entender a história”.

Aluno O- “A participação dos alunos em pegar fatos principais do filme e ler em voz alta para todos alunos ouvirem”.

Aluno P- “Achei muito bom sobre os capítulos do livro e assistir o filme”.

Aluno Q- “Eu achei mais interessante a leitura e o filme que nois assistiu”.

Aluno R- “A leitura foi muito interessante o filme e a participação”.

Aluno T- “Ler os livros. Por que no filme não tem a historia do livro, é bem interessante as duas histórias”

Aluno U- “O filme que assisti”.

Pergunta II:

Explique como foi a experiência de realizarmos a leitura dos dois livros de Lewis Carroll em sala de aula?

Aluno A: “Super legal porque nós tiramos dúvidas sobre o livro juntos”.

Aluno B: “Foi muito bom porque nós mudou um pouco o ambiente escolar”.

Aluno C: “A experiência foi boa mas um pouco ruim”.

Aluno D: “Foi muito legal porque é muito bom ler com os amigos em sala de aula”.

Aluno E: “Muito legal e muito interessante”.

Aluno F: “Eu não gosto de ler em voz alta mais eu não consegui entender um pouco porque algumas vezes alguém atrapalhava”.

Aluno G: “Ler em voz alta é muito legal porque si agente não ler em voz alta agente fica brincando”.

Aluno H: “Sim foi muito bom e interessante por que cada capítulo ficou mais legal”.

Aluno I: “Foi legal por que eram diferentes histórias”.

Aluno J: “Foi muito interessante”.

Aluno K: “Eu achei muito importante ter lido os dois livros de alice atraveis do espelho e alice no país das maravilhas ”.

Aluno L: “Interessante”

Aluno M: “Algumas vezes foi ruim pois as pessoas ficavam conversando, outras vezes foi boa quando eu sentei sozinha pois prestei atenção”.

Aluno N: “Foi bom pra gente aprender mais ”.

Aluno O: “Cansativa, mas bastante legal porque passamos mais tempo lendo”.

Aluno P: “Nós demoramos muito mas nos conseguimos terminar e foi muito legal todos nos interagimos ”.

Aluno Q: “Foi muito legal e interessante”.

Aluno R: “Muito legal as pessoas aprende cada vez mais ”.

Aluno S: “Foi bem interessante. Além de dar uma diferenciada nas aulas, ficamos sabendo da verdadeira história de Alice”.

Aluno T: “Muito interessante ”.

Aluno U: “Foi muito bom e interessante”.

Pergunta III:

Você observou que uma história, escrita há mais de 150 anos, serviu de inspiração para os dois filmes que assistimos? Diante disso, em sua opinião, foi importante você conhecer a verdadeira história de Alice? Por quê?

Aluno A: “Sim. Porque é uma história antiga que vale a pena conhecer”.

Aluno B: “Sim ajuda nós fazer os trabalho e insetiva na leitura ”.

Aluno C: “Sim porque eu só tinha assistido o filme ”.

Aluno D: “Por que ouvimos varias coisas sobre alice no que ela sonhava e ela virou no mundo maluco ”.

Aluno E: “Sim. Sim porque é muito importante”.

Aluno F: “Porque pra nós saber como foi a verdadeira história de Alice ”.

Aluno F: “Foi muito importante porque pra gente saber a verdadeira Alice ”.

Aluno G: “Sim, por que a Alice mudava um pouco do livro para o filme”.

Aluno H: “Sim, porque foi divertido ver a história verdadeira”.

Aluno I: “Sim para conhecer um pouco mais sobre o segundo filme”.

Aluno J: “Foi importante por que ela ve um coelho de palito e ela segue o coelho e ela acaba caindo em um buraco eles começa tudo”.

Aluno K: “Sim. Foi muito importante”.

Aluno L: “Sim, pois é de onde tudo surgiu”

Aluno M: “Porque eu já tinha assistido o primeiro filme”.

Aluno N: “Sim, eu gostei da história, porque tanto tempo si passou”.

Aluno O: “Sim. Foi ótimo por que eu achei boa sobre o filme e o livro”.

Aluno P: “Sim. Foi, porque e um filme que chama muita atenção”.

Aluno Q: “Sim para agente achar a diferença entre os dois primeiro ler o livro para agente entender”.

Aluno R: “Sim. Por quê é legal saber das duas versões, a do filme e a do livro”.

Aluno S: “Sim, foi muito importante”.

Aluno T: “Sim, porque é muito legal”.

Aluno U: “Sim, porque é bom”.

Pergunta IV:

Esse projeto influenciou em sua vida como leitor (de forma positiva ou negativa)?
Explique.

Aluno A: “Positiva, porque incentivou a leitura”.

Aluno B: “Sim, me incentivou a ler outros livros”.

Aluno C: “Não”.

Aluno D: “Porque eu não gostava de ler e eu lendo aprender varas coisas para ler”.

Aluno E: “Sim foi muito legal porque era em grupo”

Aluno F: “Sim mudou porque os dois livros são quase igual, fala as mesma coisas”.

Aluno G: “Forma positiva Porque eu melhorei a minha vontade de ler”.

Aluno H: “Me enflencio de uma forma positiva”.

Aluno I: “Influenciou de forma positiva pelo fato de ler e outros vários fatos”.

Aluno J: “Mudou, positivo, me incentivou a ler”.

Aluno K: “Eu achei que ler todo o livro foi Bom e gostei muito das leituras da professora e dos alunos etc.”

Aluno L: “Sim. Foi muito bom por quê era em grupo”.

Aluno M: “Positiva, pois agora vou ler mais”.

Aluno N: “Não me influenciou em nada”.

Aluno O: “Positiva, antes eu não lia”.

Aluno P: “Positiva, por que eu não lia muito bem e ai eu aprendi a aperfeiçoar ler mais”.

Aluno Q: “Positiva. Porque o filme ela faz muitas viagens legais e divertidas”.

Aluno R: “Sim me influenciou a ler”.

Aluno S: “Positiva. Foi bom eu ter começado a ler os livros de Lewis Carroll, comecei a me interessar por leituras”.

Aluno T: “Sim, foi muito legal”.

Aluno U: “Sim, foi muito legal ainda mais ler em grupo.

Pergunta V:

Em sua opinião, comparar os personagens, as mudanças na história etc de um filme baseado em uma obra, tão famosa na literatura mundial, é importante? Por quê?

Aluno A: “É importante porque a maioria das pessoas pode conhecer a história através do filme”.

Aluno B: “É muito diferente Porque não tem no filme não fala do lírio tigre mais fala muito no chapeleiro maluco”.

Aluno C: “Sim. Porque no filme aparece os personagens e no livro não aparece alguns”.

Aluno D: “Porque no livro tem várias diferencias com o filme tem coisas que passa no filme e não tem no livro”.

Aluno E: “Sim. Porque no livro tem mais personagens do que a historia e no livro ele inventa os personagens ”.

Aluno F: “Sim. Porque se não nois não ia entender as coisas, nois ia saber como aconteceu”.

Aluno G: “Sim, Porque foi bem realista, e Porque teve muito suspense”.

Aluno H: “Sim porque os personagens fica muito melhor”.

Aluno I: “Sim, por que é preciso avaliar o trabalho”.

Aluno J: “Sim, porque tem um conhecimento a mais na cultura”.

Aluno K: “É importante ter olhado a historia de alice foi muito bom ter sabido de tudo dela etc”

Aluno L: “Sim. Por quê no livro tem mais personagens e no filme não”.

Aluno M: “Não pois cada historia é uma historia”.

Aluno N: “Porque o filme é conhecido mundialmente”.

Aluno O: “Sim, porque podemos comprar os livros e o filme conhecido mundialmente”.

Aluno P: “Sim, por que pode ter mais escritores ou atores para fazer o próximo filme”.

Aluno Q: “Porque o livro e filme são conhecidos mundialmente”.

Aluno R: “ Por o livro e o filme são muito conhecido”.

Aluno S: “Sim. Por quê é bom saber as duas versões”.

Aluno T: “Sim. Porque no livro tem mais personagens do que a historia e no livro eles inventa personagens”.

Aluno U: “Sim. Porque no livro tem mais personagem o filme, e é muito diferente”.