

<https://doi.org/10.1590/198053146172>

## EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E INDÚSTRIA CRIATIVA: UM ESTUDO DE CASO DO WATTPAD

Patrícia Margarida Farias Coelho<sup>I</sup>

Marcos Rogério Martins Costa<sup>II</sup>

Rodrigo Otávio dos Santos<sup>III</sup>

### Resumo

*Observando o aumento dos softwares na área da educação, este artigo investiga a utilização do aplicativo Wattpad, lançado em 2006, nas aulas de língua portuguesa do ensino médio como uma ferramenta educativa para leitura e produção de textos. Neste estudo, dois objetivos são investigados, a saber: a) apresentar as principais características da usabilidade do Wattpad; e b) propor possíveis ações de implementação do aplicativo como instrumento didático-pedagógico no ensino médio. Para tanto, apresentamos um estudo de caso no qual avaliamos as primeiras e as últimas produções escritas na plataforma Wattpad de 22 jovens de 15 a 17 anos, estudantes de uma mesma sala de 1ª série do ensino médio da rede pública do estado de São Paulo.*

**EDUCAÇÃO • LEITURA • TEXTO • TECNOLOGIA**

## EDUCATION, TECHNOLOGY AND CREATIVE INDUSTRY: A CASE STUDY OF WATTPAD

### Abstract

*This article investigates the use of Wattpad application, launched in 2006, in upper secondary Portuguese language classes as an educational tool for reading and writing texts. This study has two objectives: (i) to present the main usability characteristics of Wattpad and (ii) to propose possible implementation actions of the application as a didactic-pedagogical tool in upper secondary education. To this end, we present a case study in which we assessed the first and the latest written productions on Wattpad platform of 22 students aged 15 to 17 years, attending the 1st year of upper secondary education in the same classroom of São Paulo state education system.*

**EDUCATION • READING • TEXT • TECHNOLOGY**

<sup>I</sup> Universidade Metodista de São Paulo (Umesp), São Bernardo do Campo (SP); Universidade Ibirapuera (Unib), São Paulo (SP), Brasil; <http://orcid.org/0000-0002-1662-1173>; [patriciafariascoelho@gmail.com](mailto:patriciafariascoelho@gmail.com)

<sup>II</sup> Faculdade Unificada do Estado de São Paulo (Fauesp), Mauá (SP); Secretaria Municipal de Educação de São Paulo (SME-SP), São Paulo (SP), Brasil; <https://orcid.org/0000-0002-4627-9989>; [marcosrmcosta15@gmail.com](mailto:marcosrmcosta15@gmail.com)

<sup>III</sup> Centro Universitário Internacional (Uninter), Curitiba (PR), Brasil; <http://orcid.org/0000-0001-5050-1637>; [rodrigo.s@uninter.com](mailto:rodrigo.s@uninter.com)

## L'ÉDUCATION, LA TECHNOLOGIE ET L'INDUSTRIE CREATIVE: UNE ÉTUDE DE CAS DE WATTPAD

### Résumé

*Cet article étudie l'utilisation de l'application Wattpad, lancée en 2006, dans les cours de langue portugaise du lycée comme outil pédagogique pour lire et écrire des textes. Dans cette étude, deux objectifs sont étudiés, à savoir: (i) présenter les principales caractéristiques d'utilisation de Wattpad et (ii) proposer des actions possibles de mise en œuvre de l'application en tant qu'instrument didactique-pédagogique dans l'enseignement secondaire. Donc, nous présentons une étude de cas dans laquelle nous avons évalué les premières et dernières productions écrites sur la plateforme Wattpad de 22 jeunes, âgés de 15 à 17 ans, étudiants de la même salle de classe du réseau public de l'État de São Paulo.*

**ÉDUCATION • LECTURE • TEXTE • TECHNOLOGIE**

## EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INDUSTRIA CREATIVA: UN ESTUDIO DE CASO DEL WATTPAD

### Resumen

*Con la observación del aumento de software en el campo de la educación, este trabajo investiga el uso de la aplicación Wattpad, lanzada en 2006, en las clases de lengua portuguesa de secundaria como una herramienta educativa para la lectura y producción de textos. En este estudio, tenemos dos objetivos, a saber: (i) presentar las principales características de la usabilidad del Wattpad y (ii) proponer posibles acciones de implementación de la aplicación como instrumento didáctico-pedagógico en secundaria. Por lo tanto, presentamos un estudio de caso en el que evaluamos las primeras y últimas producciones escritas en la plataforma Wattpad de 22 jóvenes de 15 a 17 años, estudiantes de una misma aula de 1er año de secundaria de la red pública del Estado de São Paulo.*

**EDUCACIÓN • LECTURA • TEXTO • TECNOLOGÍA**

“Estou conectado, logo existo.”<sup>1</sup>

Kenneth Gergen

**C**OM OS AVANÇOS DA WEB 2.0, PASSAMOS A NOS RELACIONAR DE FORMA DISTINTA, POIS A velocidade proporcionada pelas redes cibernéticas alterou o comportamento das pessoas e nos permitiu outras formas de (inter)ação. Um dos maiores responsáveis por essas mudanças foi o surgimento dos dispositivos móveis e os seus diversos aplicativos, cujos *downloads* são majoritariamente de livre acesso e parcialmente gratuitos. Santaella (2013) explica que atualmente podemos interagir em qualquer parte do mundo por meio de um dispositivo móvel conectado à internet com um simples toque de nossos dedos, adquirindo, assim, o *poder* da ubiquidade, isto é, de estarmos em dois lugares ao mesmo tempo: no ambiente físico e no universo digital.

Dentre os muitos aplicativos disponíveis para *download* no celular e no computador, interessa-nos, neste artigo, o Wattpad. O aplicativo está em ascensão desde o seu lançamento, em 2006. Por exemplo, em relação ao número de usuários na versão 6.48.1, ele conta com mais de 50 milhões de *downloads* na versão *mobile*.<sup>2</sup> Os seus nichos de mercado também se diversificaram: no começo, era destinado para o livre divertimento de escritores amadores; depois, passou a fazer

<sup>1</sup> No original: “I am linked therefore I am.”

<sup>2</sup> Esse número foi atualizado em 28 de junho de 2017 na versão *mobile*, isto é, na versão desenvolvida especialmente para a utilização em *smartphones*, *iphones*, *tablets* e afins.

parte de comunidades especializadas de *fanwriters*<sup>3</sup> e, atualmente, começa a ser utilizado no campo da formação escolar, como meio de ensino-aprendizagem (cf. CHIEREGATTI, 2018). É nessa última adesão de mercado que se concentra nosso interesse de análise neste estudo.

De modo geral, o grande sucesso do Wattpad se deve às possibilidades editoriais que ele descortinou ao grande público. É um aplicativo que permite a qualquer pessoa criar, editar e publicar uma obra, seja ela de ficção ou não. Com isso, esse aplicativo explorou um nicho de mercado bastante carente – em especial nos países em crise na indústria do livro, como ocorre no Brasil –,<sup>4</sup> o de publicações amadoras. Essa fatia do mercado do livro não tinha um espaço no território nacional, por diversos fatores: o baixo número de editoras nacionais de grande porte, a inexperiência dos novos escritores no mercado editorial, o alto custo de produção e venda dos livros, a incerteza das editoras quanto ao sucesso do empreendimento, dentre outros fatores. Com isso, quando o Wattpad proporcionou a oportunidade de publicar obras de qualquer escritor, seja ele conhecido ou não, e ainda de forma gratuita, com os conselhos e as intervenções de seus leitores, o crescimento do aplicativo foi proporcional ao seu conhecimento por parte dos diversos grupos sociais de leitores e escritores, que, como dissemos, foi se expandindo paulatinamente.

Neste artigo, compreendemos o Wattpad como uma *indústria criativa*.<sup>5</sup> Para a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco), as indústrias culturais e criativas se definem como setores de atividade organizada cuja principal finalidade é a (re)produção, promoção, divulgação e/ou comercialização dos bens culturais, serviços e atividades artísticas ou patrimoniais.<sup>6</sup> Ressaltamos, ainda, que o conceito de indústria criativa está em desenvolvimento há mais de vinte anos.

Nos anos de 1990, as primeiras iniciativas da indústria criativa foram desenvolvidas na Austrália. Mais tarde, em 1997, surgiu a Creative Industries Taskforce, durante o governo de Tony Blair, no Reino Unido, que inseriu definitivamente esse setor no mercado internacional. Para além da geração de riqueza, a indústria criativa tem uma função social dentro das comunidades locais e globais, como aponta sua definição. Por isso, como ponto de intersecção entre o lucro e a promoção social, o tema da indústria criativa é bastante relevante em nossa contemporaneidade; e, quando ele é trasladado ao campo da educação, expande seu escopo de importância.

3 *Fanwriters* são os escritores de *fanfictions*. Esse termo, conforme propõe Jenkins (2009, p. 380), refere-se “a qualquer narração em prosa com histórias e personagens extraídos dos conteúdos dos meios de comunicação de massa”.

4 O mercado editorial brasileiro sofreu em 2016 uma queda de 5,2% com relação a 2015 – esse percentual considera a inflação no período – e, somada com a de 2017, a perda total alcança um montante de 17%. Esses dados foram colhidos do relatório da Produção e Vendas do Setor Editorial Brasileiro (Sindicato Nacional dos Editores de Livros – SNEL, 2017), divulgado em 17 de maio de 2017, pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (Fipe), pelo SNEL e pela Câmara Brasileira do Livro (CBL).

5 Para maiores informações sobre esse tema, indicamos a leitura de Coelho, Costa e Santos (2018).

6 Desde 2004, a Unesco realiza um estudo detalhado da rede de cidades criativas no mundo. Esse estudo tem como objetivo promover a cooperação entre as cidades em nível local e internacional, bem como rastrear as propostas criativas e seu avanço ao redor do mundo. Atualmente, o mapeamento indica que há mais de 110 cidades. Os dados estão disponíveis em: <http://en.unesco.org/creative-cities/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

Compreendendo a pertinência do nosso objeto de análise, o Wattpad, e a de sua estrutura conceitual, indústria criativa, bem como a de sua inserção em determinado nicho de mercado, o da educação, esta pesquisa lança dois objetivos específicos, a saber: a) principais características da usabilidade do Wattpad; e b) possíveis ações de implementação do aplicativo como instrumento didático-pedagógico no ensino médio brasileiro.<sup>7</sup> Considerando esses objetivos, o problema de pesquisa deste artigo é verificar, avaliar e descobrir quais são os impactos do uso do Wattpad no processo de ensino e aprendizagem das práticas de leitura e escrita.

Entende-se por *impactos* as mudanças observadas no processo de escrita *na/pela* produção de textos, priorizando as alterações reiteradas no grupo de estudantes em detrimento das singularidades de cada aluno. Consideramos que, quando se fala em impacto e, conseqüentemente, de seus indicadores, o conceito de *avaliação* também vem à tona. Por isso, é pertinente a seguinte reflexão de Romão (2018) que aborda os fatores correlatos ao processo de avaliação na área da educação:

Seja em que versão for, ela [avaliação] sempre carrega consigo uma dimensão classificatória: mesmo que se compare a qualidade do desempenho de alguém a partir da verificação dos impactos positivos de um processo de aprendizagem. Isto é, ainda que se compare momentos diferentes da *performance* da mesma pessoa, sem comparações com as trajetórias de outrem, haverá sempre uma dimensão comparativa, classificatória. Quando se indaga se o aluno “avançou” em relação ao desempenho que apresentava anteriormente a um processo de aprendizagem, a própria pergunta carrega consigo um ponto de chegada desejável. Afinal, ele “avançou” para onde, em que direção, para que ponto desejável? Para a verificação de seus avanços em relação às suas próprias situações anteriores, é necessário compará-los a padrões desejáveis e previamente estabelecidos nos pontos para os quais “ele avançou”. Portanto, mesmo na sua dimensão diagnóstica, a avaliação apresenta sempre um viés comparativo, classificatório. Da mesma forma, pode-se dizer que toda avaliação carrega consigo uma dimensão diagnóstica, já que, mesmo que o avaliador não disponha de recursos nem de vontade para ajudar os que apresentaram mau desempenho, a constatação das fragilidades potencializa correções. (ROMÃO, 2018, p. 37-38)

7 Para maiores informações sobre um projeto didático-pedagógico aplicado ao ensino fundamental, recomendamos a leitura de Costa, Coelho e Medina (2018).

Com efeito, neste estudo, quando utilizamos o termo *impacto*, não queremos induzir a um estudo baseado em uma avaliação classificatória, de caráter somativo, de cada aluno. Contrariamente a isso, optamos por observar as características gerais dos grupos em detrimento das singularidades de cada aluno, porque compreendemos ser mais profícuo para nossa pesquisa um estudo sobre o impacto do uso do Wattpad a partir de uma avaliação classificatória com caráter, primeiramente, *diagnóstico* e, em seguida, *formativo*. É *diagnóstico* porque a classificação entre os resultados obtidos se dá para verificar, a partir de determinados critérios, como está o campo. É *formativo* porque se considera que o ensino e a aprendizagem se dão em um processo contínuo, dinâmico e adaptativo.

Além disso, compreende-se que produzir textos também é um processo que possui diversas etapas, tais como: planejar, escrever, revisar, editar e reescrever. Daí as competências do escritor serem diversas, porque ele deve ter domínio sobre o sistema ortográfico e gramatical da língua para poder articular ideias em frases, parágrafos e outras unidades sintagmáticas. Barbeiro (2001) explica por que um texto é investigado, contemporaneamente, em uma dimensão processual:

A investigação das últimas décadas sobre a escrita colocou em evidência a formação processual. O texto (o produto) não nasce sem o processo. A perspectiva sobre ensino-aprendizagem da escrita deslocou-se do produto para o que acontece nesse processo. Nele, o sujeito é chamado a tomar decisões, não a montar peças, segundo um algoritmo pré-definido. (BARBEIRO, 2001, p. 65-66)

Pelo viés do docente que avalia o processo de ensino e aprendizagem, cada etapa da escrita do discente consiste não somente em corrigir erros ortográficos e gramaticas, mas também em desenvolver argumentos, descrever ações, objetos e personagens, dentre outras habilidades/competências discursivas. Isso se deve, conforme explica Barbeiro (2001, p. 66), à capacidade de manter a diversidade e a recursividade de componentes ao longo do processo de escrita e, ao mesmo tempo,<sup>8</sup> “de tratar a informação segundo perspectivas como a correção linguística, a adequação ao conhecimento do destinatário, a escolha estratégica para alcançar os objetivos”.

Essa perspectiva corrobora o processo de escolarização que, segundo Marcuschi (2001, p. 22), é “uma prática formal e institucional de ensino que visa a uma formação integral do indivíduo”. Além disso, a perspectiva processual da

<sup>8</sup> Embora de uso bastante difundido na literatura, os conceitos de *recursividade* e *diversidade*, quando aplicados tanto ao domínio da língua quanto a outros campos, não têm recebido uma definição clara e unívoca. Neste artigo, assumimos que a *recursividade* é a propriedade das regras gramaticais e discursivas que se podem reaplicar sucessivamente às estruturas resultantes de sua aplicação anterior. Já *diversidade* se refere à propriedade de, em uma mesma unidade textual, ser possível coexistirem diferentes discursos, oriundos tanto de falantes diferentes quanto de culturas e comunidades linguísticas distintas. Utilizando essas propriedades dentro do campo da produção de textos, podemos dizer que a recursividade e a diversidade manifestam-se na capacidade discursiva de, em uma mesma unidade textual, ser possível retomar, dialogar e discutir com diversos e distintos discursos e textos.

escrita colabora com o ensino da língua portuguesa, porque, conforme defende Antunes (2007, p. 40), “a língua é uma entidade complexa, um conjunto de sub-sistemas que se integram e se interdependem irremediavelmente”. Portanto, para escrever um texto, é preciso não somente saber as regras gramaticais e as classes de palavras, mas também, sobretudo, os contextos de uso das palavras, os interdiscursos e as coerções dos gêneros discursos (BAKHTIN, 2016). Partindo desses pressupostos, concordamos com Garcez (1998, p. 2) quando a estudiosa define escrita como “uma construção social, coletiva, tanto na história humana quanto na história de cada indivíduo. O aprendiz precisa das outras pessoas para começar e para continuar escrevendo”. Em suma, entende-se que a escrita é um processo construído socialmente pelos indivíduos letrados.

Por letramento, de acordo com Soares (1998), apreende-se a participação efetiva e competente das pessoas em práticas sociais e profissionais que estejam associadas ao uso da língua. Soares (2002, p. 144) define letramento também na cibercultura como “as práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem como as consequências delas sobre a sociedade”. Marcuschi (2001, p. 21) acompanha essa corrente de pensamento, porque, conforme o estudioso, letramento “é um processo de aprendizagem social e histórica da leitura e da escrita em contextos informais e para usos utilitários; por isso é um conjunto de práticas, ou seja, ‘letramentos’”. É a partir desses pressupostos que asseveramos o processo de escrita como uma parte fundamental no letramento do sujeito e isso é apoiado por diversos autores na contemporaneidade (cf. TERRA, 2018; COELHO; PALOMANES, 2016; FERRAREZI JR.; CARVALHO, 2015).

Por isso, ao investigar as características de usabilidade do Wattpad e a implementação dele em uma sequência didática como instrumento didático-pedagógico, estamos, especificamente, deslindando a relação entre educação, tecnologia e indústria criativa, do mais singular para o mais geral, o que caracteriza o método aplicado neste artigo como um estudo de caso (ANDRÉ, 2005) que, ressaltamos, também serve como um instrumento de coleta de dados. E a partir dessas relações, verificamos como as etapas supracitadas do processo de escrita são alteradas, influenciadas e/ou facilitadas pelo referido aparato tecnológico que utiliza também as redes sociais digitais.

A metodologia deste estudo é indutiva, caracterizando a abordagem desta pesquisa como qualitativa. Partindo dessa escolha metodológica, este trabalho descreve o objeto de análise para dele extrair as características gerais, uma vez que o processo científico indutivo parte de dados particulares (fatos, experiências, enunciados empíricos, etc.) e, por meio de uma sequência de operações cognitivas, chega a conceitos mais gerais (cf. GIL, 2013). Em outras palavras, parte dos efeitos para as causas, das consequências para o princípio, enfim da experiência para a teoria. Dentro desse pensamento, a proposta do método do estudo de caso é bem-vinda, porque, segundo André (2005), o estudo de caso é um método qualitativo.

Teoricamente, este trabalho é de caráter interdisciplinar. Isso decorre de acolhermos duas áreas do conhecimento: a Educação Digital e a Tecnologia.

Respeitamos a epistemologia de cada uma, porque da Educação Digital retomamos a atenção em tratar do meio digital como parte do processo educacional e não como um instrumento à parte ou secundário; e da Tecnologia recuperamos os aspectos técnicos que asseguram o uso eficiente e eficaz das ferramentas. Utilizamos os estudos da Educação Digital (BRITO, 2006; COSCARELLI; RIBEIRO, 2005; CAVALLO; CHARTIER, 2002) e da Tecnologia (JENKINS, 2009; RECUERO, 2011). Escolhemos essas duas correntes de pensamento porque elas dão conta, cada uma à sua maneira, dos aspectos técnicos e pedagógicos que constituem o objeto Wattpad.

Como dito anteriormente, utilizamos o estudo de caso também como um instrumento de coleta de dados, conforme a proposta de André (2005). De acordo com a autora, esse tipo de pesquisa pode ser aplicado ao campo educacional, podendo ser entendido como uma oportunidade para o pesquisador se preocupar com a compreensão da ação educativa a partir de um determinado contexto/situação/ação. O *corpus* selecionado é constituído pelas primeiras e últimas produções escritas de 22 jovens de 15 a 17 anos, estudantes de uma mesma sala de ensino médio da rede pública de ensino do estado de São Paulo.<sup>9</sup>

A metodologia aplicada neste estudo é indutiva, como já mencionado, só que partimos de uma hipótese de análise. Acolhemos essa hipótese porque ela operacionaliza o objetivo de nossa pesquisa. A hipótese sustentada é a de que as potencialidades da internet possibilitam novas práticas de leitura e escrita fora e dentro do ambiente escolar, as quais podem ser incrementadas pela orientação didático-pedagógica do professor/escola e pelo uso de aparatos tecnológicos e redes sociais digitais que o viabilizem.<sup>10</sup> Nesse caso, partimos da premissa de que o uso do aplicativo Wattpad estimula a criação, a produção e a circulação de novas obras literárias no mercado editorial do Brasil, tanto quanto pode estimular essas mesmas práticas no ambiente escolar, em especial nas aulas de língua portuguesa do ensino médio brasileiro.

A ênfase de aplicação no ensino médio se deve ao princípio geral promovido pela *Base nacional curricular comum* (BNCC), lançada recentemente, que prevê “aprendizagens sintonizadas com *as necessidades, as possibilidades e os interesses* dos estudantes e, também, com os *desafios da sociedade contemporânea*” (BRASIL, 2018, p.14, grifos do autor), como definido na parte introdutória do documento. Além disso, em específico na parte dirigida ao ensino médio, o referido documento fundamenta que a escola deve considerar as juventudes em sua diversidade e, com

9 Todos os participantes da pesquisa assinaram o termo de livre consentimento. Os documentos ficaram retidos na unidade escolar, porque os participantes são menores de idade. Por isso, os pesquisadores deste artigo ficaram com o termo de responsabilidade expedido pela unidade escolar que autorizou a execução da pesquisa, desde que fosse garantido o anonimato dos participantes (alunos, professores, etc.) e da própria unidade escolar.

10 Conforme explica Recuero (2011, p. 24, grifo da autora), “uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: *atores* (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas *conexões* (interações ou laços sociais) (WASSERMAN; FAUST, 1994; DEGENNE; FORSE, 1999). Uma rede é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões”. Desse modo, uma rede social pode existir tanto fora quanto dentro das possibilidades da cibernética. Porém as redes sociais digitais se diferenciam por ocorrerem em um ambiente virtualizado, construído por uma conexão à rede mundial de computadores, nomeada *internet*, na qual os atores estão *in absentia*, isto é, não estão face a face.

isso, estimular os alunos dessa etapa da educação básica a definirem seus projetos de vida, tornando-os, conseqüentemente, protagonistas de seu próprio processo de escolarização:

Considerar que há muitas juventudes implica organizar uma *escola que acolha as diversidades*, promovendo, de modo intencional e permanente, o respeito à pessoa humana e aos seus direitos. E mais, que garanta aos estudantes ser *protagonistas* de seu próprio processo de escolarização, reconhecendo-os como interlocutores legítimos sobre currículo, ensino e aprendizagem. Significa, nesse sentido, assegurar-lhes uma formação que, em sintonia com seus percursos e histórias, permita-lhes definir seu *projeto de vida*, tanto no que diz respeito ao estudo e ao trabalho como também no que concerne às escolhas de estilos de vida saudáveis, sustentáveis e éticos. (BRASIL, 2018, p. 463, grifos do autor)

Logo, é necessário apresentar, refletir e discutir sobre as práticas de leitura e de escrita potencializadas pelos dispositivos móveis e computadores. Como Cavallo e Chartier (2002) apontam, em nossa contemporaneidade, um texto se faz por várias e distintas mãos ou, pelo menos, a partir de práticas de recorte, fragmentação e intervenção, que modificam radicalmente nossa relação com o escrito:

[...] a diferença, imediatamente visível, no livro impresso entre a escrita e a leitura, entre o autor do texto e o leitor do livro, desaparece em proveito de uma realidade diferente: o leitor, diante da tela, torna-se um dos autores de uma escrita a várias mãos ou, pelo menos, encontra-se em posição de constituir um texto novo a partir de fragmentos livremente recortados e reunidos. Como o proprietário ribaldone, obras de naturezas muito diversas, o leitor da era eletrônica pode construir a seu modo conjuntos textuais originais cuja existência, organização e aparência somente dependem dele. Mas, além disso, ele pode a qualquer momento intervir nos textos, modificá-los, reescrevê-los, torná-los sua propriedade. Assim, toda a relação com o escrito está profundamente subvertida. (CAVALLO; CHARTIER, 2002, p. 31)

Para podermos apreender as potencialidades educacionais das indústrias criativas, como o Wattpad, partimos do seguinte questionamento: como pode ser melhorado, em nossa contemporaneidade, o processo de ensino-aprendizagem das práticas de leitura e de escrita utilizando aparatos tecnológicos e redes sociais

digitais? Essa questão norteou todo o nosso estudo, e a retomamos nas considerações finais deste artigo.

## O WATTPAD E SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

O Wattpad é um aplicativo composto por uma rede social digital. Foi criado e desenvolvido pelos canadenses Allen Lau e Ivan Yuen em meados de 2006. De acordo com o *site* oficial da empresa, a sua função é permitir que novas narrativas cheguem ao maior número possível de leitores.<sup>11</sup> Para tanto, ele utiliza uma rede social digital de caráter colaborativo, na qual qualquer usuário devidamente cadastrado pode participar, iniciando o processo de escrita de um livro ou oferecendo dicas e recomendações a outrem.

Ainda de acordo com os dados oficiais da empresa, o Wattpad tem uma comunidade de mais de 45 milhões de pessoas ao redor do mundo. O sucesso desse aplicativo se deve, em grande parte, à revelação de novos talentos literários em uma proporção nunca antes vista. Sua meta é ser o maior difusor de novas publicações literárias no mundo. Para isso, ele associa escritos oriundos das mais diversas localidades do globo, a partir das potencialidades da internet e da tecnologia *mobile*. Dentro desse aplicativo, todos os dias, novos livros são iniciados, ao mesmo tempo em que outros são ampliados, finalizados ou modificados.

É interessante diagnosticar que a rede social digital pode ser acessada não apenas por meio do computador, mas também de outros aparatos tecnológicos, como *smartphones* e *tablets*, que estejam conectados à internet. Essa gama de possibilidades proporciona maior mobilidade para escritores e leitores, que podem escrever ou ler seus livros a qualquer momento, de qualquer lugar. Destaca-se que existe um *layout* da tela para a versão *mobile* (*iPhone*, *smartphone*, *tablet* e similares) e outro para a versão voltada ao computador.

Para começar a interagir no aplicativo, o usuário faz o *download* (disponível nas duas plataformas mais usadas, iOS e Android, e também para Windows) do Wattpad para seu aparelho. A seguir, realiza o preenchimento de um breve cadastro a partir da migração de dados do Facebook ou manualmente – nesse último caso, a empresa pergunta seu nome, e-mail e solicita a criação de uma senha de acesso. Em seguida a esses procedimentos, o leitor se depara com uma infinidade de títulos literários à sua disposição. Conforme divulga Allen Lau, um dos criadores do Wattpad, com essa imensidão de obras para o livre e gratuito acesso, os usuários permanecem mais de 15 bilhões de minutos por mês dentro do aplicativo.<sup>12</sup>

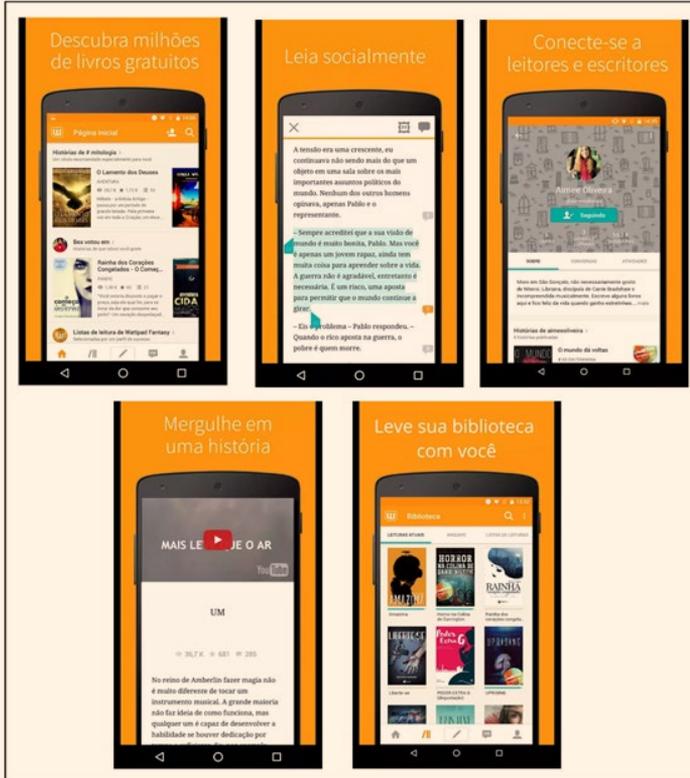
É interessante ressaltar as promessas que o aplicativo faz antes de o usuário realizar o *download*. O Wattpad explica que os futuros usuários terão acesso a milhões de livros gratuitos, podendo ler socialmente e se conectar a outros

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.wattpad.com/home>. Acesso em: 10 nov. 2018.

<sup>12</sup> Informação disponível em: <http://www.benoliveira.com/2017/02/tap-wattpad-lanca-aplicativo-historias-forma-chat.html>. Acesso em: 10 nov. 2018.

leitores e escritores. Além disso, a possibilidade de levar consigo a sua biblioteca para qualquer lugar, bem como a experiência de imersão da leitura são fatores difundidos na publicidade do aplicativo. São, portanto, as características que o próprio *marketing* do Wattpad salienta como as mais relevantes do aplicativo, como podemos observar na sequência de imagens a seguir:

**FIGURA 1**  
**SEQUÊNCIA DE ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS E SUAS PROMESSAS<sup>13</sup>**



Fonte: Wattpad.<sup>14</sup>

Depois que o usuário entra no aplicativo, os livros digitais aparecem um após o outro. Eles são representados metonimicamente por suas capas, as quais trazem o nome do livro e do autor. Ao redor da capa, outras informações são apresentadas, como, por exemplo, o número de visualizações, de interações com o livro e de avaliações positivas. Há também uma breve sinopse, de três a seis linhas, em um único parágrafo. Essas são as informações de introdução colocadas na tela do usuário para a exposição das obras.

<sup>13</sup> No conjunto de telas apresentado, a direção da leitura das figuras leva em consideração o enunciado verbal que explica as imagens de cada tela de celular. Portanto, o sentido predominante da Figura 2 está entre o enunciado verbal e o segmento visual e não necessariamente se concentra nas singularidades que estão dispostas no corpo de cada reprodução de tela do celular. Por isso, não apresentamos cada tela em tamanho ampliado e optamos por dispô-las em série em uma mesma figura.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.wattpad.com/home>. Acesso em: 10 nov. 2018.

Observando todas essas manobras de manipulação entre aplicativo e usuário, podemos afirmar, apoiados em Manguel (1997), que são, *a priori*, poucos os dados para se iniciar uma leitura. Essa situação digital, todavia, não se distancia muito das condições de uma livraria, onde os possíveis leitores-consumidores escolhem os seus livros, quando eles ainda estão embalados, baseados apenas em seus títulos e suas orelhas. Como informa Chartier (1999), a escolha de um livro para ser lido é fruto de uma série de manobras e estratégias que vão desde a notoriedade do autor até o esquema de *marketing* para aquela obra, passando pelo editor, tamanho da editora, distribuição e, em última instância, até o vendedor da livraria. Logo, todo esse percurso construído pelo aplicativo – desde a seleção e a promoção de suas melhores características em seus anúncios, até a exposição de poucas e seletas informações de cada obra na tela de seus usuários – não é casual ou aleatório; ao contrário, parte de uma meta persuasiva: conquistar cada vez mais usuários.

Nas condições de produção e execução do aplicativo, na maioria dos casos, a editora é o próprio Wattpad, pois, até o presente momento, os livros produzidos dentro dessa rede social digital são de autoria de jovens de 9 a 20 anos, sendo a faixa etária mais ativa a de 12 e 13 anos, conforme dados disponibilizados pela própria organização.<sup>15</sup> Compreendendo essa dinâmica, as obras produzidas são majoritariamente de caráter amador, no sentido de que não são editadas por instituições especializadas do setor editorial. Na maioria das vezes, essas obras são enredos literários escritos pelos próprios usuários, os quais são publicados em pequenos capítulos, geralmente semanais, e que são formatados para serem lidos em pequenas telas; por isso são mais sucintos, com frases curtas e pouco elaboradas.

Como o aplicativo é gratuito e de livre acesso, as restrições são diminuídas e, assim, para escrever uma obra, praticamente nada além de um cadastro é exigido do escritor. Durante o cadastramento da obra, o sistema pede título, descrição, categoria (como, por exemplo, aventura, humor, terror, etc.) e idioma do texto. Outras informações solicitadas dizem respeito ao conteúdo e à indicação do estilo de direitos autorais adotado pelo autor. Há, no final da página, o cadastro das etiquetas de *meta-tags* – palavras que ajudam o sistema a encontrar a obra no meio das outras, funcionando como palavras-chave. Nesse momento, também é possível inserir uma capa personalizada para o livro. Efetuadas essas etapas e preenchidos todos esses campos, o usuário pode começar a escrever, tanto no seu computador quanto nos demais dispositivos já mencionados, e seus textos já ficam disponíveis para os leitores-usuários da rede a fim de que estes os comentem e avaliem.

Uma suposta vantagem do sistema é a comunidade, que, além de julgar a obra, pode interferir diretamente sobre seu conteúdo, pois tem acesso direto ao escritor. Naturalmente, o escritor pode ou não se atentar aos comentários e aceitar as

críticas dos seus leitores. Todavia, a possibilidade de interferência é latente, muito maior do que o esquema de emissão-recepção discutido por McLuhan (2007) e da mera sessão de cartas dos leitores que indicou Benjamin (1994). Diante dessa potencialidade da rede social digital da cibercultura, concordamos com Plaza (1990, p. 25) quando explica que: “em pleno *cyberspace*, todo mundo é autor, ninguém é autor. Todos somos produtores-consumidores: ou seja, está indo solenemente por água abaixo a velha e renitente distinção entre quem faz e quem frui”.

De outro lado, o mesmo Plaza (1990) afirma que as interfaces afetam o leitor e que este possui diversas formas de se incluir na obra. Para esse autor, há a *participação passiva*, na qual o leitor contempla, percebe, imagina, entre outras ações. Mas existe também a *participação ativa*, que ocorre quando há a exploração, manipulação do objeto e também a intervenção. Nesse último caso, o espectador/leitor pode também modificar a obra. Uma terceira forma seria a *participação perceptiva*, existente basicamente na arte cinética, na qual a percepção é fator primordial da interpretação-ação. A interatividade é um ponto fulcral para Plaza (1990) no estabelecimento dessas formas de participação. E é nesse campo, de interação entre leitor e autor, que o aplicativo Wattpad parece interferir. No próximo tópico, exploraremos esse campo, a partir do contexto da sala de aula do ensino médio, tratando, em específico, da leitura e da produção de textos na disciplina de língua portuguesa.

## PROPOSTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LEITURA E PRODUÇÃO DE TEXTOS A PARTIR DO WATTPAD

Quando se pretende implantar tecnologias digitais na educação, diversas são as problemáticas, desde a resistência por parte de uma parcela dos professores até a insuficiência de material técnico atualizado. Isso demonstra que existem problemas tanto de ordem material quanto de caráter interpessoal atuando nesse contexto de introdução de ideias e metodologias didático-pedagógicas associadas às tecnologias digitais. Brito (2006), ao fazer uma análise sobre essa situação, indica que a comunidade escolar pode reagir de diferentes formas, sendo as reações mais frequentes:

- (1) repelir as tecnologias e tentar ficar fora do processo;
- (2) apropriar-se da técnica e transformar a vida em uma corrida atrás do novo;
- (3) fazer uso dos processos, desenvolvendo habilidades que permitam o acesso e o controle das tecnologias e seus efeitos. (BRITO, 2006, p. 1)

Mesmo sendo a reação (1) uma das mais frequentes, Brito (2006) insiste que a mais promissora para a esfera da educação seria a (3), por diversos motivos.

Primeiramente, manter-se de fora do processo de (r)evolução cibernética é quase impossível, pois a todo momento estamos em (inter)ação com aparatos tecnológicos, desde o rádio até a tela do celular. Em segundo lugar, não é a mera adoção de ferramentas tecnológicas que transforma o processo de ensino-aprendizagem, visto que ele é complexo, dinâmico e adaptativo e, portanto, não se resume única e exclusivamente às ferramentas didático-pedagógicas utilizadas pelo professor em sala de aula. Daí a ineficácia da reação (2). Em terceiro lugar, quando a comunidade escolar desenvolve competências e habilidades que permitem o acesso e o controle das tecnologias e seus efeitos – conforme sugere a reação (3) –, o processo de ensino-aprendizagem pode se servir das tecnologias digitais com maior adequação aos objetos de ensino, bem como com maior probabilidade de eficiência.

Ressaltamos também que a reação (3) é a mais proveitosa, pois ela explicita um fator primordial em qualquer inserção de instrumento didático-pedagógico: nenhum meio de ensino pode ser utilizado com êxito sem que tenha sido submetido a um método prévio. Esse método prévio seria o planejamento feito pelo professor que se responsabiliza por estabelecer objetivos, objetos de ensino, estratégias, procedimentos e formas de avaliação e seus respectivos critérios. Sem isso, a inserção de tecnologias digitais em sala de aula torna-se uma ação inócua, incoerente e, de fato, pouco ou nada eficiente no sentido de que ela não consegue promover a aquisição de novos conhecimentos e valores sociais. Em concordância, Cysneiros (1996, p. 4) faz a seguinte crítica:

[...] usos do computador que não mexem qualitativamente com a rotina da escola, do professor e do aluno, além de não explorarem os recursos únicos do computador, não apresentam mudanças substantivas, pois, na realidade, muda-se apenas a aparência.

Compreendendo a pertinência de se adotar as tecnologias digitais associadas ao planejamento escolar, realizamos o seguinte estudo de caso. Uma escola situada no estado de São Paulo, pertencente à rede pública, tem mais de quarenta anos de tradição e índices medianos de aprovação nos maiores vestibulares do país. Sobre a infraestrutura, a unidade escolar possui: doze salas de aula; uma biblioteca informatizada; um laboratório de informática; um laboratório de ciências e tecnologia; um refeitório, dois pátios e uma quadra poliesportiva. A equipe de professores é constituída por 36 docentes, sendo 25 titulares e 11 módulos.<sup>16</sup> A gestão possui uma diretora, duas vice-diretoras e duas coordenadores. O quadro de funcionários completo é composto por 82 profissionais, somando servidores públicos e terceirizados. A escola possui dois turnos: o matutino (das 7h às 12h) e o vespertino (das 13h30 às 18h30), atendendo alunos da educação infantil ao

<sup>16</sup> Os *professores módulos* são aqueles que não possuem todas as aulas atribuídas e estão presentes na unidade escolar para prover o alunado de aula na ausência do professor titular da disciplina. Essa é uma nomenclatura adotada na Secretaria Municipal de Educação de São Paulo (SME-SP).

ensino médio, em número de 300 alunos por turno. No ano de 2017, o total de matriculados foi de 587 discentes.<sup>17</sup>

A escolha por essa instituição ocorreu por diversos fatores. O primeiro deles foi a abertura à pesquisa que a gestão dessa unidade escolar ofereceu para realizarmos este estudo. Em segundo lugar, a filosofia educacional seguida pela equipe pedagógica fornece um contexto bastante favorável à adoção de novas propostas de ensino e aprendizagem, pois segue uma vertente humanista que promove a formação integral do aluno, reforçando a importância do hábito de estudo e do sistema de avaliação permanente, bem como do desenvolvimento pessoal. Em terceiro lugar, a própria equipe de professores, em especial os docentes responsáveis pela disciplina de língua portuguesa, relataram dificuldades em adotar tecnologias digitais em sala de aula, além de observar o crescente desinteresse do aluno do ensino médio em escrever textos de forma espontânea, isto é, sem a cobrança de uma atividade avaliativa, por exemplo. Outra dificuldade salientada está não apenas relacionada ao fato de que a escrita não é espontânea, mas também à própria dificuldade no ato de escrever, isto é, na formulação e na organização de sentenças para a construção de um texto na modalidade escrita da língua.

Diante dessa demanda, foi escolhida uma sala do ensino médio para ser o piloto de uma proposta de ensino e aprendizagem para leitura e produção de textos. A sala selecionada foi a da 1ª série do ensino médio, a qual contava com 22 alunos entre 15 e 17 anos, sendo 12 do sexo feminino e 10 do sexo masculino. O tempo total das etapas de (1) *observação*, (2) *planejamento*, (3) *execução* e (4) *avaliação* do estudo de caso somou mais de 120 horas, sendo realizado de janeiro a junho de 2017. Dessa carga horária, 20 horas foram destinadas à observação da sala de aula; 20 horas, para o planejamento com os docentes responsáveis; 60 horas, para a execução dentro da sala de aula com os alunos, e 20 horas, para avaliação dos resultados com as equipes pedagógica e gestora.

Na etapa da observação, foi constatado que os alunos tinham certa apatia às tarefas de cópia de texto da lousa. Em muitos casos, eles fotografavam a lousa ao invés de copiar os conteúdos em seus respectivos cadernos. Além disso, as explanações dos docentes que antecediam às avaliações eram gravadas pelos diversos alunos em seus respectivos *smartphones*, como material de estudo. Um fato negativo é que os alunos insistiam em ouvir música com fones de ouvido durante alguns momentos da aula, mesmo havendo séria reprovação por parte dos professores e da equipe gestora.

Na etapa de planejamento, foi relatado em reuniões com os professores de língua portuguesa e depois com a equipe gestora que os alunos já utilizavam diversas mídias em sala de aula como ferramentas de estudo. Temos os exemplos: da câmera do *smartphone* como substituto do exercício de cópia da lousa; do gravador de áudio também presente no *smartphone* dos alunos como auxiliar

17 Não citamos o nome da instituição, nem especificamos nenhum membro da comunidade escolar. Esses procedimentos foram adotados em prol da preservação da identidade dos participantes da pesquisa, uma vez que foi garantido o anonimato dos envolvidos desde o ato de aceite da execução do estudo de caso. Todos os dados apresentados neste artigo foram aprovados pela equipe gestora da escola, pois não implicam a quebra do sigilo das identidades dos menores de idade e dos demais envolvidos.

no exercício da escuta e da memorização; e da música reproduzida nos fones de ouvido dos mesmos *smartphones* como agente de interferência na comunicação aluno-professor. Nos três casos, as potencialidades do *smartphone* estavam ora a favor do processo de aprendizagem (câmera para copiar conteúdos e gravador para armazenar/memorizar conteúdos), ora contra o processo de ensino-aprendizagem (música no momento de explicação da aula). Isso demonstrou aos docentes e gestores que o processo de (r)evolução cibernética já estava inserido no cotidiano escolar das salas de aula, mesmo que de forma velada ou, até aquele momento, não aparente ou mal compreendida.

A partir disso, os pesquisadores questionaram cada um dos alunos sobre o uso do Wattpad: “Você conhece ou utiliza um aplicativo chamado Wattpad?”. Dentre os 22 alunos, 18 deles responderam que conheciam o aplicativo. E nove desses 18 relataram espontaneamente que faziam uso frequente do aplicativo para leitura e escrita de textos. Comparando os nove usuários assíduos do aplicativo com o restante da turma, podemos dizer que 40% dos alunos dessa sala tinham instalado e publicavam textos regularmente no aplicativo Wattpad. Com esse dado, foram construídas três sequências didáticas que utilizavam o Wattpad nas aulas de leitura e produção de textos, cada uma com 20 horas (dez horas/aula e dez horas de estudo entre os professores e os pesquisadores), uma vez que já havia uma empatia entre os alunos e o referido aplicativo.

Na fase de execução, a primeira sequência didática realizada teve como objetivo inicial apresentar aos alunos que ainda não haviam instalado o Wattpad as funções do aplicativo, a fim de incentivá-los a começar a usar essa ferramenta. Em seguida, foi proposto relacionar as potencialidades desse aplicativo à produção do objeto de ensino *gênero romance de aventura*.<sup>18</sup>

Os comandos pedagógicos efetuados nesse momento para a execução do gênero romance de aventura foram as seguintes: primeiro, os alunos leram alguns trechos de textos publicados por diversos usuários desse aplicativo; depois, o docente e os pesquisadores fizeram leituras compartilhadas de alguns trechos de textos retirados do Wattpad; em seguida, os alunos, o professor e os pesquisadores fizeram comentários nos textos que foram lidos na sala de aula, utilizando os recursos do Wattpad.

As instruções para a escrita do romance de aventura dentro do aplicativo foram as seguintes: primeiramente, os textos deveriam ter mais de dez e menos de 30 linhas, com mais de três parágrafos, apresentando, pelo menos, duas personagens em dois cenários diferentes, com a presença de um ou três diálogos entre as referidas personagens; em seguida, os alunos deveriam comentar os textos de três colegas diferentes. A produção era individual e o docente só iria avaliar o texto que estivesse publicado no referido aplicativo, respeitando as regras já explicitadas,

<sup>18</sup> O romance de aventura é um gênero literário que surgiu no final do século XIX. O tema fundo de seu enredo é uma aventura. O personagem principal desse tipo de romance (isto é, história longa, complexa e, em geral, subdividida em capítulos) é geralmente simpático (podendo ser uma criança, um adolescente, um adulto ou até mesmo um ser imaginário). O conflito de seu enredo ocorre quando esse personagem é, por algum motivo muito grave (morte de parente ou par romântico, desastre natural, conflito de interesse, etc.), retirado de sua rotina, sendo, então, obrigado a enfrentar situações difíceis e até circunstâncias extraordinárias.

e que tivesse pelo menos um comentário oriundo de outro aluno que não fosse o autor da história. Da etapa de instrução até a de avaliação do docente, os alunos tiveram um mês de exploração, escrita e troca de comentários dentro do aplicativo.

Depois dessa etapa, os alunos não só publicaram os capítulos do gênero solicitado, como mais de 80% da turma continuou escrevendo a história. Para o sucesso dessa sequência, os testemunhos dos alunos que já utilizavam o aplicativo foi essencial. Os nove alunos que eram assíduos usuários do Wattpad validaram entre os próprios alunos a proposta didático-pedagógica dos docentes (professor e pesquisadores) e estimularam positivamente a continuação da produção do gênero entre seus pares.

Embora a participação tenha sido expressiva, o docente responsável pela turma relatou, de forma enfática, que, segundo sua percepção, a avaliação dos capítulos produzidos nessa atividade não teve a mesma qualidade das produções textuais escritas fora do ambiente virtual. Destacamos que os pesquisadores não tiveram acesso a esses textos anteriores referidos pelo docente. No entanto, consideramos esse relato do docente importante como informação prévia do processo de escrita dos alunos.

O que, de fato, foi analisado pelos pesquisadores foram os textos produzidos pelos alunos dentro da plataforma Wattpad. Destacamos que, durante o processo de escrita dos alunos, não foi utilizado nenhum outro suporte – como, por exemplo, o papel almaço – para além do computador com acesso à rede social Wattpad. Esses textos publicados dentro do Wattpad foram corrigidos seguindo três competências: a gráfica, a gramatical e a discursiva. As três competências foram convencionadas entre o professor e os pesquisadores para a realização do estudo de caso.

Discriminamos da seguinte maneira as três competências adotadas para avaliar as produções escritas dos discentes. Denominamos *competência gráfica* a capacidade de registrar materialmente em algum suporte os sinais gráficos que são convencionados histórica, social e culturalmente de uma determinada língua. Nessa competência, avaliamos: a) a presença ou ausência de acentuação; b) a escrita ortográfica de cada palavra; e c) a caligrafia do aluno.<sup>19</sup>

Designamos como *competência gramatical* a capacidade de registrar, durante o uso da língua, os padrões da norma culta do Português Brasileiro.<sup>20</sup> Para isso, examinamos os seguintes aspectos linguísticos: d) uso variado de diversas classes de palavras; e) concordância nominal e verbal; e f) uso de coordenação e subordinação.

Chamamos de *competência discursiva* a articulação de ideias, parágrafos e outras unidades sintagmáticas da língua para a produção do sentido. Verificamos essa competência a partir dos seguintes critérios: g) não contrariedade dos argumentos e dos elementos da narrativa; h) direcionamento do sentido pela organização das ideias dispostas ao longo do texto; e i) uso de figuras de linguagem (metáfora, metonímia, gradação, hipérbole, ironia, dentre outras).

19 A caligrafia em ambiente digital não está relacionada ao traçado e às ligações entre as letras, como é pensada a caligrafia na escrita manual. Compreendemos como fatores intrínsecos à caligrafia em ambiente digital os seguintes aspectos: fonte, tamanho e disposição das letras no *layout* da página.

20 Em acordo com Castilho (2010), defendemos que a língua portuguesa desenvolvida no território nacional promoveu a formação de uma nova língua diferente do português lusitano e com características discursivas, gramaticais e lexicais próprias. Por isso, adotamos *Português Brasileiro*.

Para avaliação, adotamos uma escala de 0 a 10, sendo 0 a nota mínima e 10 a máxima, para cada competência. A média aritmética obtida pelo aluno é o resultado da somatória obtida pelas avaliações em cada competência, dividido pelo número de competências. Os resultados que apresentamos no Quadro 1 expõem essas médias aritméticas e também se o aluno conseguiu ou não rendimento regular em cada competência. É considerado na unidade escolar um rendimento regular aquele que obtém avaliação 5,0. Abaixo disso, o rendimento é insatisfatório. E, acima dessa nota de corte, é um rendimento satisfatório (5,0 até 7,0) para excelente (7,01 até 10,0).

**QUADRO 1**  
**PRIMEIRAS PRODUÇÕES NO APLICATIVO WATTPAD: GÊNERO ROMANCE DE AVENTURA**  
**- TRABALHO INDIVIDUAL**

ALUNO	COMPETÊNCIA GRÁFICA	COMPETÊNCIA GRAMATICAL	COMPETÊNCIA DISCURSIVA	NOTA
1				6,5
2				3
3				3
4				6,5
5				2
6			1	5
7			1	7,5
8				2
9				0
10				2
11				3
12				5
13				0
14			1	2
15				4
16				3
17		1		5
18			1	5
19				2
20				4
21				4
22			1	6,5
Índice de satisfação do requisito	4%	22%	27%	Média 17% <sup>21</sup> 3,5 <sup>22</sup>

LEGENDA	
	Indica que o aluno atingiu rendimento regular no critério discriminado (nota de corte 5,0).
	Indica que o aluno não atingiu rendimento regular no critério discriminado (nota menor do que 5,0).

Fonte: Elaboração dos autores.

<sup>21</sup> A média aritmética geral da porcentagem é a soma das outras porcentagens divididas pelas três competências, totalizando 17%.

<sup>22</sup> A média aritmética geral é a soma das outras médias, dividida pelos 22 alunos, o que resultou em 3,5.

Nesse quadro, na primeira coluna, cada numeral cardinal representa um determinado aluno, e cada linha corresponde à análise do referido aluno numerado. Nas colunas da porção central, estão avaliadas as competências conforme o rendimento global do aluno naquele quesito, correspondendo à cor verde das células o alcance do rendimento regular (5,0) da competência, e à cor vermelha o não alcance desse rendimento no desempenho do aluno. Na última coluna, estão as notas numéricas obtidas pelos alunos. E a última linha totaliza o índice de satisfação de cada requisito, bem como a média aritmética geral dos alunos (3,5) e a média aritmética geral das porcentagens das três competências (17%).

Com relação aos resultados, no geral, podemos apreender que os critérios com os piores resultados foram: a competência gráfica, com uma porcentagem de 3%; em seguida, a competência gramatical, com 22%; e, em terceiro lugar, a competência discursiva, com 27%. As três competências tiveram uma média geral de 17% de aproveitamento. É um índice relativamente baixo para uma turma de ensino médio que já possui o certificado de ensino fundamental.

O resultado foi bem abaixo do esperado pelo rendimento escolar exigido na instituição, que prevê, pelo menos, 5,0 (cinco) pontos numa escala de 0 (zero) a 10 (dez), sendo zero um resultado inteiramente insatisfatório e dez um resultado plenamente satisfatório. Dessa forma, do total de 22 alunos, apenas quatro obtiveram nota acima da média: os alunos 1, 4, 7 e 22. Além disso, podemos destacar que os alunos 9 e 13 não executaram a atividade no aplicativo e, por isso, tiveram a sua nota zerada.<sup>23</sup>

Os dados demonstraram que não era a sequência didático-pedagógica que precisava ser ajustada, pois não bastava inserir o uso do aplicativo nas práticas escolares, em especial como meio de produção de textos. Em outras palavras, esses resultados insatisfatórios evidenciaram que colocar uma ferramenta tecnológica sem utilizar todos os seus recursos, observando seus limites e suas potencialidades, é inócuo, no sentido de que os alunos não alcançaram as expectativas de ensino-aprendizagem previstas no planejamento.

O Wattpad pode melhorar as três competências, quando bem utilizado pelos docentes em interação com seus respectivos alunos e toda a rede social digital. O aplicativo pode auxiliar a escrever, revisar, editar e reescrever textos de maneira mais ágil e colaborativa, contando, ainda, com a crítica voluntária da comunidade de leitores das redes sociais digitais. No caso específico da atividade, a orientação para escrever, revisar, editar e reescrever ficou centrada no docente e os alunos ficaram muito dispersos, uma vez que a produção era individual. Essa proposta não foi efetiva, uma vez que a comunidade de leitores da rede social Wattpad foi subutilizada dentro dessa estratégia didático-pedagógica. Por isso, foi necessário refazer o planejamento com os professores para as duas próximas sequências didáticas, considerando os dados coletados pelos pesquisadores.

**23** Os alunos 9 e 13 não executaram a atividade porque faltaram às aulas em que foram desenvolvidas as respectivas atividades. Além disso, os referidos estudantes relataram que não puderam realizar as atividades em casa, como tarefa, porque não possuíam acesso à internet.

Na segunda e na terceira sequências didáticas, a abordagem foi reajustada. A proposta foi separar a sala em grupos de quatro a seis alunos. O critério de formação de grupo foi a afinidade entre os seus membros. Separados os grupos, foi solicitado que cada grupo fizesse um romance inteiro de aventura com, pelo menos, dez capítulos, seis personagens caracterizados, tendo cada capítulo no mínimo 30 linhas e no máximo 60 linhas. Os docentes propuseram, ainda, que os grupos comentassem a produção dos capítulos entre si, isto é, cada grupo teria de fazer pelo menos três comentários sobre os capítulos produzidos pelos outros grupos.<sup>24</sup>

Com essa proposta, foram organizados três grupos de seis alunos e um de quatro alunos, totalizando quatro grupos. Dessa forma, cada capítulo receberia, conforme a proposta delineada, pelo menos 12 comentários, sendo três de cada grupo. Todavia, a participação dos alunos foi muito além do esperado. Cada grupo recebeu em média cerca de 60 comentários em cada um de seus capítulos. O capítulo que mais recebeu comentários obteve o total de 145 intervenções. O capítulo que menos teve interferências de seus pares agremiou 28 comentários.

A proposta de postagem e comentário dos grupos foi orientada pelos docentes, que também fizeram intervenções. Para comentários, foram salientadas regras de respeito mútuo e de qualidade técnica. Por exemplo, o aluno não poderia utilizar palavras de baixo calão ou ofender seus pares em seus comentários, e estes deveriam salientar os aspectos positivos e negativos da estética do capítulo, focando principalmente nos critérios de avaliação das três competências: de a) a presença ou ausência de acentuação até i) o uso de figuras de linguagem – metáfora, metonímia, gradação, hipérbole, ironia, dentre outras.

Com isso, a cada comentário, o grupo como um todo e seus membros de forma particular se conscientizavam dos equívocos que cometiam no processo de escrita. Os alunos foram editando seus textos tanto na forma de construir os períodos como na formulação e segmentação de seus parágrafos. Essa foi a proposta da segunda sequência didática: a edição em grupo dos romances. A duração dessa etapa das instruções até a finalização dos romances pelos quatro grupos de alunos foi de 45 dias.

Na terceira sequência didática, os grupos tinham de aprimorar sua obra literária e postá-la novamente para a apreciação de toda a turma, bem como para a avaliação final dos docentes (professor regente e pesquisadores). Além disso, cada grupo deveria apresentar, de forma resumida, o enredo de sua produção textual para a sala, discutindo as dificuldades superadas e o quanto os comentários de seus colegas de turma auxiliaram na construção do texto. A apresentação oral foi realizada em quatro horas/aulas e cada grupo teve, no mínimo, 20 minutos de exposição oral e dez minutos de discussão com a sala e os docentes (professor

<sup>24</sup> Salientamos que houve a interação de outros membros da comunidade de leitores no Wattpad nas obras publicadas pelos alunos, mas os comentários desse outro tipo de interação não foram considerados no escopo de estudo deste trabalho. Esses dados farão parte de uma outra publicação científica.

regente e pesquisadores). A duração dessa etapa foi de 15 dias, desde a instrução até a exposição oral dos alunos.

Como podemos depreender, a segunda sequência previa a interação entre os grupos na forma de uma rede social que se utilizava de uma rede social digital (a do Wattpad). A terceira sequência fez com que os alunos trouxessem do universo digital para a sala de aula as suas conquistas no gênero exposição oral. Com isso, as duas sequências didáticas cumpridas sequencialmente se complementarão na via de mão dupla: do universo digital para a sala de aula e vice-versa.

Partindo desses dados, podemos fazer algumas ponderações. Esse processo de construção coletivo que foi efetivado a partir do Wattpad apresenta resultados positivos. Todavia, é importante definir qual foi, de fato, o impacto dessa proposta e, ainda, refletir: se um processo desse tipo fosse realizado fora do ambiente digital, teria ou não os mesmos resultados?

Respondendo ao primeiro ponto, consideramos que o impacto mais predominante é a participação ativa e significativa do alunado, promovendo, com isso, o protagonismo dos jovens que interferem e agem em prol de seu próprio processo de escolarização – o que é tão incentivado pela BNCC do ensino médio (BRASIL, 2018). O segundo ponto é relativizarmos os resultados positivos, pois temos que sopesar que a primeira tentativa não foi exitosa e que foi preciso ajustar a proposta. Do mesmo modo que, em uma sala de aula utilizando a lousa e o giz, a proposta com o Wattpad teve que se realinhar e se adequar. Por isso, podemos dizer que essa estratégia pode ou não trazer resultados positivos a depender da flexibilidade do docente ao aplicar essa tecnologia digital em sua proposta didático-pedagógica. Eis pontos que não podem ser desprezados ao se verificar os seguintes dados que trazemos como resultado final: as notas obtidas pelos alunos nas últimas produções no aplicativo Wattpad.

**QUADRO 2**  
ÚLTIMAS PRODUÇÕES NO APLICATIVO WATTPAD: GÊNERO ROMANCE DE AVENTURA  
- TRABALHO EM GRUPO

GRUPO	COMPETÊNCIA	COMPETÊNCIA GRÁFICA	COMPETÊNCIA GRAMATICAL	COMPETÊNCIA DISCURSIVA	NOTA
1 (seis alunos)			1	1	7,5
2 (quatro alunos)	1	1	1	1	8,5
3 (seis alunos)	1		1	1	6,5
4 (seis alunos)	1	1	1	1	8,5
Índice de satisfação do requisito	75%	75%	100%		Média 7,75

LEGENDA	
	Indica que o aluno atingiu rendimento regular no critério discriminado (nota de corte 5,0).
	Indica que o aluno não atingiu rendimento regular no critério discriminado (nota menor do que 5,0).

Fonte: Elaboração dos autores.

Como podemos observar, todos conquistaram uma nota superior à média 6,0. As três competências que estavam com baixo rendimento alcançaram um alto rendimento. O destaque foi para a competência discursiva que obteve 100% de aproveitamento regular entre os alunos. Com isso, a execução do estudo de caso foi bastante satisfatória, não somente pelos alunos terem aumentado a sua nota final, mas também porque eles relataram que continuarão a utilizar o Wattpad para produzir outros gêneros literários e de não ficção. Esse foi o maior ganho com a execução das três sequências didáticas: o incentivo à leitura e à produção de textos de forma espontânea.

Neste artigo, esses ganhos ao processo de ensino-aprendizagem são considerados *indicadores de impacto*, isto é, são índices que alertam para a mudança de um determinado estágio para outro – neste caso, de baixo rendimento para rendimento regular. É claro que esses indicadores de impacto podem ser relativizados a depender de cada meio e de cada metodologia em que forem utilizados. O que estamos enfatizando neste trabalho é que, nas condições observadas e analisadas no estudo de caso selecionado, esses ganhos são indicadores de impacto, porque, como dito, avisam que houve uma modificação no processo de ensino-aprendizagem.

Destacam-se os resultados dos grupos 2 e 4, que obtiveram aproveitamento regular nas três competências. O grupo 1, embora não tenha alcançado o rendimento regular na competência gráfica, teve resultado regular nas outras duas competências. O mesmo ocorreu com o grupo 3, só que a competência em que ele não rendeu regularmente foi a competência gramatical. Essas diferenças no rendimento de cada grupo podem ter ocorrido porque cada grupo foi formado a partir do critério de afinidade entre seus membros, e isso pode ter contribuído para que aqueles que tinham mais dificuldade em grafia se juntassem no grupo 1, e os que tinham mais limitações na parte gramatical, no grupo 2. Isso é apenas uma hipótese que, para ser comprovada, deve abranger mais dados de outras formações de grupo. Todavia, com os dados aos quais tivemos acesso, essa foi a explicação mais próxima a que chegamos. Eis um tema para ser explorado em estudos ulteriores.

Além disso, esses dados demonstram que as três competências possuem autonomia e podem ser investigadas caso a caso, mas elas interagem no todo do texto, porque podemos apreender que os dois grupos que tiveram rendimento menor do que o regular (5,0) em uma das competências tiveram as menores médias aritméticas se comparados aos dois grupos que conquistaram notas regulares nas três competências.

Na etapa de avaliação, foram realizadas, primeiramente, reuniões com os docentes que participaram da execução, depois com os seus gestores e, em seguida, com toda a equipe pedagógica. Nesses três momentos de discussão, compreendemos que a aplicação da primeira sequência didática teve resultados insatisfatórios, pois a implementação do Wattpad como ferramenta didático-pedagógica não levou em consideração suas funcionalidades, isto é, tratou-o como mais um espaço de escrita, não observando que, além de um meio de divulgação

de texto, é também uma rede social digital em que os autores e os leitores conversam, isto é, não se trata mais de uma relação entre o autor e o leitor de livro impresso, como já comentamos a partir de Cavallo e Chartier (2002).

Quando foi feito o planejamento das sequências didáticas, ajustando-o às funcionalidades da rede social digital presentes no aplicativo Wattpad, a forma de avaliar e de criar os textos foi alterada. Não foi pedido mais um capítulo de livro isolado, em que o aluno pudesse ou não ter a noção do todo, isto é, em que ele começaria uma história que poderia não terminar. A orientação didático-pedagógica foi outra: solicitou-se um livro inteiro, com começo, meio e fim. Além disso, os docentes, junto com os pesquisadores deste artigo, propuseram que essa produção textual fosse coletiva, criando, assim, uma rede social interna a partir da formação dos grupos. Isso foi previsto desde a proposta, uma vez que uma das instruções dadas pelo docente aos alunos era que cada grupo deveria, necessariamente, comentar a produção textual de outro grupo. Esses comentários de um grupo para com o outro geraram o que chamamos, aqui, de *rede social interna*. Distinguimos *rede social interna* de *rede social digital* porque a primeira diz respeito aos comentários feitos pelos alunos de cada grupo e a segunda, aos comentários de todos os membros cadastrados no aplicativo – como já dito, os comentários de usuários do Wattpad que não fossem alunos da turma selecionada não foram considerados neste estudo. Como esses grupos deveriam interagir entre eles por meio dos comentários no Wattpad, a rede social interna a cada grupo foi sendo inserida na comunidade Wattpad e, ao mesmo tempo, foi criando seu próprio território digital, isto é, um espaço de interação da turma da escola dentro da rede social digital.

Nesse percurso, os comentários produzidos na rede social digital do Wattpad cumpriram um papel fundamental. Os alunos não poderiam, no processo de interação no Wattpad, tratar de qualquer tema ou fazer qualquer tipo de intervenção. Havia regras previamente estabelecidas e os alunos estavam sob orientação, vigilância e avaliação dos docentes, que também se faziam presentes virtualmente em seus comentários. Esse modo de agir e interagir é a realização efetiva da reação (3), discutida por Brito (2006, p. 1): “fazer uso dos processos, desenvolvendo habilidades que permitam o acesso e o controle das tecnologias e seus efeitos”.

Os educadores envolvidos no estudo de caso e os gestores levaram esses resultados às reuniões pedagógicas com os demais docentes e, posteriormente, os apresentaram aos pais dos alunos envolvidos no estudo. Todos consideraram a ação profícua. Como desenvolvimento futuro, foi recomendado pela equipe gestora que outros estudos sobre o mesmo tema com a execução de outras sequências didáticas fossem realizados na unidade escolar nas demais disciplinas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Wattpad, inicialmente, não foi criado para ser utilizado nas escolas. Mesmo como indústria criativa, que cresce e vai expandindo seus nichos de mercado, a sua orientação não é de caráter prioritariamente pedagógico. O que este estudo

fez foi, portanto, a apropriação dos recursos tecnológicos presentes no aplicativo de uma indústria criativa do setor editorial para o desenvolvimento de processos de ensino e aprendizagem nas aulas de língua portuguesa.

Cumprimos os dois objetivos específicos propostos. No primeiro tópico, descrevemos as principais características da usabilidade do Wattpad. No segundo, propusemos possíveis ações de implementação do aplicativo como um instrumento didático-pedagógico no ensino médio brasileiro a partir de um estudo de caso que pode ser replicado, por outros educadores e pesquisadores, seguindo os passos detalhados.

Com o Wattpad, pudemos acompanhar, na sequência didática proposta neste estudo de caso, a pertinência de se acolher as redes sociais digitais no seio das dinâmicas de grupo. Também ficou patente a pertinência de se considerar critérios de avaliação de competências globais (gráfica, gramatical e discursiva), que, embora autônomas, se inter-relacionam, principalmente no processo de escrita (CHARTIER, 1999; GARCEZ, 1998). O uso do aplicativo em dinâmica de grupo fez com que a competência discursiva alcançasse o aproveitamento regular (nota igual ou superior a 5,0) nos grupos (cf. Quadro 2).

Com isso, conseguimos chegar a resultados relevantes para respondermos à problemática exposta no início deste trabalho: como *verificar*, *avaliar* e *descobrir* quais são os *impactos do uso do Wattpad* no processo de ensino e aprendizagem das *práticas de leitura e escrita*? Propomos que, para *verificar* os impactos, é necessário um planejamento em que sequências didáticas acolham os aparatos tecnológicos sem destituí-los de suas características e potencialidades. Já para *descobrir* e *avaliar* os impactos, é preciso *adequar* o planejamento às características da rede social digital do Wattpad.

Outra observação que deve ser feita é sobre a implementação. Conforme discutem Piza *et al.* (2018), um dos fatores que influenciam, em demasia, a eficiência de uma política pública no terceiro setor, como a educação, é o modo como ela é implementada. O que fizemos foi um primeiro piloto, que pode ser escalável, mas que precisa de mais estudos, pois:

[...] não existe avaliação de impacto experimental em que não haja problemas com a implementação, tendo em vista que não se consegue antecipar todos os problemas que podem ocorrer. Isso influencia a decisão de escalar ou não a intervenção. Afora isso, deve-se ter cuidado, pois é possível testar um piloto, encontrar efeito e, depois, quando escalar, o efeito desaparecer – não porque o programa não funciona, mas porque a forma como ele foi implementado no piloto é diferente. (PIZA *et al.*, 2018, p. 160)

Essa ressalva sobre o modo de implementação ficou patente neste estudo, porque, embora os resultados finais sejam positivos se comparados aos iniciais, indicamos que, para melhorar o processo de ensino-aprendizagem das práticas de

leitura e escrita utilizando aparatos tecnológicos e redes sociais digitais, é imprescindível desenvolver competências e habilidades nos alunos e nos professores, conjuntamente. Seguindo esse raciocínio, os impactos positivos ou negativos do uso do Wattpad como instrumento pedagógico dependem da relação do aluno e do professor com o aparato tecnológico. Deduz-se, como já sugeria Brito (2006), que o acesso e o controle das tecnologias e seus efeitos, por ambos, professor e aluno, é o que diferencia um processo de ensino e aprendizagem ativo e profícuo de um processo de aprendizagem inócuo e, portanto, ineficaz, porque não leva o aluno a aprender e o professor a refletir sobre sua prática docente.

Comparando os resultados obtidos com os de estudos estrangeiros sobre o Wattpad e ferramentas similares, como os trabalhos de Bal (2018), Aytan (2017) e Marcial (2016), podemos depreender que o aplicativo é uma ferramenta de potencial pedagógico. Todavia, como salientamos, uma tecnologia digital não pode ser subutilizada como instrumento pedagógico suplementar, de caráter secundário, porque isso atrofia as competências que deveriam ser estimuladas. Conclui-se que as indústrias criativas, como o Wattpad, podem motivar a leitura e a produção de textos fora e dentro das escolas, mas que isso depende da maneira como são utilizadas pelos professores e pelos alunos no processo de ensino e aprendizagem, isto é, da organização da sequência didática, da adequação dos objetivos pedagógicos às potencialidades e características de usabilidade do aparato tecnológico, dentre outros aspectos. Em outras palavras, não basta simplesmente querer utilizar um aplicativo no *smartphone* para expor um conteúdo pedagógico; deve-se planejar seu uso, delimitando práticas e também critérios de avaliação (antes, durante e depois da execução das atividades).

## REFERÊNCIAS

- AYTAN, Talat. Evaluation of electronic writing experiences of Turkish teacher candidates at Wattpad environment. *Higher Education Studies*, Toronto, v. 7, n. 4, p. 1-8, 2017. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1157502.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. *Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional*. Brasília: Liber Livro, 2005.
- ANTUNES, Irandé. *Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho*. São Paulo: Parábola, 2007.
- BAKHTIN, Mikhail. *Gêneros do discurso*. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: 34, 2016.
- BAL, Mazhar. Reading and writing experiences of middle school students in the digital age: Wattpad sample. *International Journal of Education & Literacy Studies*, Melbourne, v. 6, n. 2, p. 89-100, 2018. Disponível em: <http://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4439/3441>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- BARBEIRO, Luis. Profundidade do processo da escrita. *Educação & Comunicação*, Leiria, v. 5, p. 64-76, jun. 2001. Disponível em: [https://www.ionline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/237/1/n5\\_art9.pdf](https://www.ionline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/237/1/n5_art9.pdf). Acesso em: 10 nov. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base nacional curricular comum: educação é a base*. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Tradução Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRITO, Gláucia da Silva. *A linguagem utilizada na internet*. [Entrevista cedida a] @educacional. Rio de Janeiro, ago. 2006. Disponível em: [http://www.educacional.com.br/entrevistas/interativa\\_adultos/entrevista008\\_imprimir.asp?strTitulo=A%20linguagem%20utilizada%20na%20internet](http://www.educacional.com.br/entrevistas/interativa_adultos/entrevista008_imprimir.asp?strTitulo=A%20linguagem%20utilizada%20na%20internet). Acesso em: 10 nov. 2018.

CASTILHO, Ataliba Teixeira de. *Nova gramática do português brasileiro*. São Paulo: Contexto, 2010.

CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger. *História da leitura no mundo ocidental*. Tradução Fulvia M. L. Moretto, Guacira Marcondes Machado e José Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Ática, 2002.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro*. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Unesp, 1999.

CHIEREGATTI, Ana Aparecida. *Mídium e gestão dos espaços canônico e associado nas plataformas colaborativas Watsapp e Widbook*. 241 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2018.

COELHO, Fábio André; PALOMANES, Roza. *Ensino de produção textual*. São Paulo: Contexto, 2016.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins; SANTOS, Rodrigo Otávio dos. Watsapp: una nueva forma de escribir libros en el siglo XXI. In: VIÑES, Victoria Tur; MEDINA, Irene García; MARÍ, Tatiana Hidalgo (coord.). *Creative Industries Global Conference: Libro de actas*. Alicante, Espanha: Colección Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación, 2018. p. 117-125.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (org.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

COSTA, Marcos Rogério Martins; COELHO, Patrícia Margarida Farias; MEDINA, Irene Garcia. The written production of argumentative and dissertation text: a didactic project based on Bakhtin's philosophy. *ETD - Educação Temática Digital*, Campinas, v. 20, n. 2, p. 518-538, abr./jun. 2018.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. Professores e máquinas: uma concepção de informática na educação. In: CONGRESSO DA RIBIE – REDE IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, *Anais* [...]. Barraquilha, Colômbia, 1996. Disponível em: [http://edutec.net/textos/alia/PROINFO/prf\\_txtie08.htm](http://edutec.net/textos/alia/PROINFO/prf_txtie08.htm). Acesso em: 10 nov. 2018.

DEGENNE, Alain; FORSÉ, Michel. *Introducing social networks*. London: Sage, 1999.

FERRAREZI JR., Celso; CARVALHO, Robson Santos de. *Produzir textos na educação básica: o que saber, como fazer*. São Paulo: Parábola, 2015.

GARCEZ, Lucília Helena do Carmo. *A escrita e o outro: os modos de participação na construção do texto*. Brasília: Editora UnB, 1998.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

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

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARCIAL, Ana Katrina. Descriptors of social media use in higher education. *ASEAN Journal of Open Distance Learning*, Jacarta, v. 8, n. 2, p. 12-23, dez. 2016. Disponível em: <http://ajodl.oum.edu.my/sites/default/files/document/vol8-no2/P2%20AJODL%20v8no2.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2018.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001

McLUHAN, Marc. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.

PIZA, Caio; NASCIMENTO, Thiago; ARESTA, Marta; SOARES, Janaína. Experiências de avaliação de impacto no terceiro setor. *Estudos DEPLAN* – Departamento de Planejamento Governamental do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, n. 10, p. 157-164, jun. 2018.

PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Revista Ars*, São Paulo, n. 2. p. 9-29, 1990. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2018.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

ROMÃO, José Eustáquio. Avaliação na educação: por que a moda? *Revista Educación, Política y Sociedad*, Madri, n. 4, v. 1, p. 33-54, jan./jun. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVRO – SNEL. *Convenção Coletiva de Trabalho 2016/2017*. Rio de Janeiro: SNEL, 2017. Disponível em: <https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2018/06/rio-de-janeiro-2016-2017.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2018.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935>. Acesso em: 10 nov. 2018.

TERRA, Ernani. *Da leitura literária à produção de textos*. São Paulo: Contexto, 2018.

WASSERMAN, Stanly; FAUST, Katherine. *Social network analysis: methods and applications*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1994.

**NOTA:** Os pesquisadores Patrícia Margarida Farias Coelho e Marcos Rogério Martins Costa realizaram o estudo de caso na unidade escolar selecionada coletando todos os dados citados neste artigo. Em colaboração com o estudioso Rodrigo Otávio dos Santos, redigiram a versão em português. A versão em inglês é de autoria Rodrigo Otávio dos Santos e a revisão técnica da tradução foi realizada pelos outros dois autores supracitados.

#### COMO CITAR ESTE ARTIGO

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins; SANTOS, Rodrigo Otávio dos. Educação, tecnologia e indústria criativa: um estudo de caso do Wattpad. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 49, n. 173, p. 156-182, jul./set. 2019. <https://doi.org/10.1590/198053146172>

Recebido em: 10 NOVEMBRO 2018 | Aprovado para publicação em: 3 MAIO 2019



Este é um artigo de acesso aberto distribuído nos termos da licença Creative Commons do tipo BY-NC.

