

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE
DO NORTE

MATHEUS PINHEIRO DOS SANTOS

**PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES EN ESPAÑOL: UN ESTUDIO
EXPLORATORIO SOBRE LA PARTICIPACIÓN DE JÓVENES BRASILEÑOS DEL
NORDESTE EN ESPACIOS DE AFINIDAD**

NATAL

2023

MATHEUS PINHEIRO DOS SANTOS

**PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES EN ESPAÑOL: UN ESTUDIO
EXPLORATORIO SOBRE LA PARTICIPACIÓN DE JÓVENES BRASILEÑOS DEL
NORDESTE EN ESPACIOS DE AFINIDAD**

Trabajo de Final de Grado
presentado en la titulación de
Licenciatura en Filología Hispánica
del Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Rio Grande
do Norte, en cumplimiento de los
requisitos legales como requisito
parcial para la obtención del título de
profesor de lengua española.

Directora: Prof.^a Dra. Gírlene
Moreira daSilva (IFRN-Brasil)

Codirector: Dr. José Manuel de Amo
Sánchez-Fortún (UAL-España)

NATAL

2023

Santos, Matheus Pinheiro dos.

S237p Prácticas letradas digitales en español: un estudio exploratorio sobre la participación de jóvenes brasileños del Nordeste en espacios de afinidad / Matheus Pinheiro dos Santos. – 2023.
59 f.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

Orientadora: Profa. Dra. Girlene Moreira da Silva.

Coorientador: Dr. José Manuel de Amo Sánchez-Fortún.

1. Prácticas letradas digitales – Español. 2. Espacios de afinidad. 3. Língua espanhola – Estudo e ensino. I. Título.

CDU: 37.014.22:004=134.2

MATHEUS PINHEIRO DOS SANTOS

**PRÁTICAS LETRADAS DIGITAIS EN ESPAÑOL: UN ESTUDIO
EXPLORATORIO SOBRE LA PARTICIPACIÓN DE JÓVENES BRASILEÑOS DEL
NORDESTE EN ESPACIOS DE AFINIDAD**

Trabajo de Final de Grado
presentado en la titulación de
Licenciatura en Filología
Hispánica del Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do
Rio Grande do Norte, en
cumplimiento de los requisitos
legales como requisito parcial para
la obtención del título de profesor
de lengua española.

Diretora: Prof.^a Dra. Gírlene
Moreira da Silva (IFRN-Brasil)

Codiretor: Dr. José Manuel de
Amo Sánchez-Fortún (UAL-
España)

Trabajo de Conclusión de Grado presentado e aprobado en 24/01/2023, por lasiguiente
Junta Examinadora:



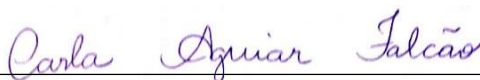
Prof.^a Dra. Gírlene Moreira da Silva -Presidenta
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
IFRN-Brasil



Dr. José Manuel de Amo Sánchez-Fortún- Vice-Presidente
Universidad de Almería-España



Dra. Cleudene de Oliveira Aragão - Examinadora
Universidade
Estadual do Ceará- Brasil



Dra. Carla Aguiar Falcão - Examinadora
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande
do Norte IFRN-Brasil

Agradecimientos

Agradezco a Dios por la oportunidad de finalizar una fase muy importante de mi vida. Es una enorme alegría para mí haber llegado hasta aquí. Han sido muchos los esfuerzos que he tenido que realizar para completar con éxito mi ciclo formativo. Por ello, estoy más que satisfecho por haber logrado terminar esta etapa académica.

Debo confesar que me siento en deuda con mi directora, la Dra. Girlene Moreira, por toda la ayuda que me ha prestado a lo largo de esta fase vital. Le agradezco sus consejos, su apoyo sin desmayo, así como el ser fuente inagotable de inspiración y modelo de referencia continuo. Asimismo, le expreso mi gratitud por haber propiciado el encuentro con el Dr. José Manuel de Amo, a quien también agradezco el apoyo, asesoramiento y orientaciones a lo largo de este trabajo final de titulación.

Asimismo, me gustaría darle las gracias a mi amiga Edna Nascimento de Jesus por ser una de las personas más importantes de mi vida, mi sostén en el ámbito académico. Incluso hoy sigue brindándome apoyo en los estudios, momento en que siguen asaltándome dudas razonables de si seguir o no con la carrera. A mi novio Ezequiel Francisco de Lima Nascimento que siempre está ahí para apoyarme cuando las fuerzas flaquean. Gracias a vosotros por la paciencia y la fuerza, que me dais y por permanecer a mi lado.

Agradezco a la Dra. Cleudene Aragão por su colaboración en este trabajo, por las valiosísimas sugerencias que me ha ofrecido. Quiero aprovechar para expresar también mi gratitud a los profesores del IFRN-CNAT, en especial a Carla Aguiar, y José Mateus, que es otra persona muy importante en mi vida. Estoy agradecido al universo por haber tenido la suerte de conocer a todos y cada uno de ellos y de tenerlos en mi vida.

Por último y no menos importante, mi agradecimiento más sincero al IFRN-CNAT, pues toda mi trayectoria ha sido posible solo gracias a las ayudas de las acciones sociales ofrecidas por la institución. El Instituto ha sido mi segunda casa. Hice amigos que son buenísimas personas. También estoy agradecido a mis compañeros y compañeras de clase.

La educación lingüística y literaria no puede vivir de espaldas al enorme potencial del medio digital, a las nuevas prácticas sociales y culturales, así como las recientes corrientes pedagógicas que ponen el acento en la participación en redes de aprendizaje, en el conocimiento conectivo, en el navegacionismo

(Brown, 2005, p 22.)

RESUMO

Este estudio ha centrado su atención en la comprensión y análisis de los procesos de participación de los jóvenes brasileños del nordeste en los diferentes espacios de afinidad vinculados a las prácticas letradas en español. Para ello, se ha optado por una investigación cualitativa de corte etnográfico virtual donde se han seleccionado diversos escenarios de interacción en red. El conjunto de datos recolectados ha permitido el establecimiento de un modelo comprensivo del fenómeno estudiado a partir de la codificación y categorización realizadas mediante Atlas.ti. Entre los hallazgos debe destacarse la relevancia de la plataforma *Spirit fanfic* como espacio motivador con potencialidad formativa en el aprendizaje del español como lengua extranjera. La investigación ha permitido corroborar su funcionalidad epistémica, ya que ha evidenciado su rol de facilitador no solo del desarrollo de la competencia lectora, sino también de la construcción del conocimiento gramatical de manera contextualizada, así como de estrategias y habilidades de composición escrita.

Palabras-clave: Fanfiction, prácticas letradas digitales, espacios de afinidad, aprendizaje de español.

RESUMO

Este estudo centrou sua atenção na compreensão e análise dos processos de participação de jovens brasileiros nordestinos nos diferentes espaços de afinidade vinculados às práticas letradas em espanhol. Para isso, optou-se por uma pesquisa qualitativa de natureza etnográfica virtual onde foram selecionados vários cenários de interação em rede. O conjunto de dados recolhidos permitiu o estabelecimento de um modelo compreensivo do fenómeno estudado a partir da codificação e categorização efetuadas no Atlas.ti. Dentre os achados, destaca-se a relevância da plataforma *Spirit Fanfic* como um espaço motivador e com potencial educativo na aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. A pesquisa possibilitou corroborar sua funcionalidade epistêmica, pois evidenciou seu papel como facilitador não só no desenvolvimento da competência leitora, mas também na construção do conhecimento gramatical de forma contextualizada, bem como estratégias e redação escrita habilidades.

Palavras-chave: Fanfiction, práticas letradas digitais, espaços de afinidade, aprendizagem de espanhol.

SUMÁRIO

1 INTRODUCCIÓN	10
2 MARCO TEÓRICO	16
2.1 ¿Qué son los hipertextos?	17
2.2 Los nuevos alfabetismos y las prácticas letradas digitales	19
2.3 Prácticas letradas digitales.....	22
3 METODOLOGÍA	33
3.1 Tipo de investigación	34
3.2 Justificación de selección del corpus.....	35
3.3 Corpus de la investigación	35
3.4 Recogida y análisis de los datos	36
3.5 Fases de la investigación	38
4 DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS	40
4.1 Prácticas letradas digitales dentro de la plataforma <i>SPIRIT FANFIC</i>	40
4.2 Hábitos de escrita en español de jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma <i>Spirit Fanfic</i>	46
4.3 Posibilidades de prácticas letradas digitales para clases de español como lengua extranjera (E/LE).....	52
5 CONSIDERACIONES FINALES	54
ANEXOS	59
GLOSARIO	60

1 INTRODUCCIÓN

Este trabajo final de grado (TFG) surge en el seno del proyecto de investigación titulado “*Práticas letradas digitais no ensino e aprendizagem de E/LE*”, de cuyo equipo soy miembro activo. Se trata de una propuesta internacional nacida a partir de la firma institucional de convenio de colaboración entre el Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) en Brasil y la Universidad de Almería (UAL) en España. Constituye, en este sentido, un estudio liderado por los investigadores Girlene Moreira da Silva (IFRN) y José Manuel de Amo Sánchez-Fortún (UAL), aprobada por el “Edital nº 14/2021 – PROPI-ASERI/RE/IFRN - Projetos de Pesquisa no âmbito de Acordos de Cooperação Internacional”.

La elección del tema de estudio tiene su origen en mi interés por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC en adelante), así como por su aplicabilidad específica en el ámbito educativo. Mi experiencia previa en este campo estaba circunscrita casi exclusivamente al uso de las TIC como apoyo en el periodo de mi formación escolar y como herramienta para promover intercambios comunicativos en contextos personales relacionados con el ocio y el entretenimiento.

Sin embargo, es a raíz de mi participación en el proyecto anteriormente citado cuando comencé a centrar mi atención en las prácticas letradas digitales de los jóvenes brasileños que están aprendiendo la lengua española. Numerosas investigaciones (GEE, 2011; SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019; SÁNCHEZ-FORTÚN y GARCÍA-ROCA, 2021; GUERRERO-PICÓ, 2016) avalan la idea de que las comunidades virtuales están favoreciendo que la juventud se involucre de manera voluntaria y con gran motivación en actividades de lectura y escritura. Son escenarios donde los usuarios colaboran activamente en la recepción, distribución y generación de contenidos.

En estos espacios se establece una cultura participativa que exige a sus miembros el desarrollo de nuevas habilidades sociales y cognitivo-lingüísticas: apropiarse de ideas y contenidos, elaborar productos multimedia, realizar multitareas, evaluar la fiabilidad de diferentes fuentes de información, navegar en múltiples medios, negociar sentidos o significados (Sánchez-Fortún, 2019).

Esta potencialidad formativa dimensiona la proyección didáctica de esos escenarios letrados informales, especialmente en el ámbito de la enseñanza del español como lengua extranjera. Circunscribiendo el estudio al contexto concreto del nordeste brasileño, debe indicarse que apenas existen investigaciones a este respecto. De ahí el carácter exploratorio de este trabajo.

Una investigación de Silva (2019) explora las prácticas digitales en ELE en los jóvenes alumnos del Instituto Federal do Maranhão. Las consideraciones finales de su trabajo de fin de máster indican que las propuestas y aplicaciones fueron significativas y contribuyeron para cambios en las prácticas de los profesores y estudiantes.

Los espacios de afinidad en torno a la lectura y la escritura constituyen contextos informales altamente formativos (desatendidos actualmente por la institución educativa) cuya descripción podría arrojar luz sobre cómo diseñar e implementar modelos de aprendizaje social y lector en las diferentes etapas educativas. Como afirma Santos (2017),

Esa práctica pedagógica de desenvolvimiento y el uso de la tecnología/ metodología *WebQuest* en una asignatura de licenciatura en Filología hispana abrió la posibilidad de autoría de los alumnos en los espacios virtuales, pues pasaron de consumidores de información a productores [...] la definición del formato da *WQ* y la escritura de ella. Los alumnos se volverán protagonistas de su proceso y su propia formación. (SANTOS, 2017, p. 56, traducción nuestra)

El profesorado debe comenzar a tomar conciencia de que el desarrollo tecnológico ha promovido un cambio en la manera en que nos relacionamos e interactuamos con lo escrito (CHARTIER, 2018). No solo ha permitido que aumenten de manera vertiginosa las posibilidades de interacción, sino también que leer y escribir se conviertan en una práctica comunicativa cotidiana omnipresente y ubicua en todos los espacios de nuestra vida pública y privada. Desde esta perspectiva, se puede evidenciar la creciente tendencia de los jóvenes a entrar en la cultura escrita a través de la pantalla digital (CHARTIER y SCOLARI, 2019, p. 90).

El rol activo de los miembros de una comunidad letrada viene determinado, en gran parte, por el deseo de pertenencia (membresía) y de obtención de un estatus social relevante en el seno del grupo. En este sentido, este estudio pretende indagar acerca de los rasgos y modos de comportamiento que conforman la identidad de los grupos en Internet. Para ello, se han seleccionado y descritos diferentes escenarios de la tecnocultura digital cuyo análisis permiten descubrir cómo se generan los modos de participar, colaborar, negociar e interpretar en estos entornos, así como de distribuir y (re)construir el contenido. Por la naturaleza misma de este estudio, la búsqueda se ha circunscrito a las prácticas letradas digitales ubicadas en la zona del noreste brasileño.

Debe indicarse, no obstante, que de acuerdo con las búsquedas iniciales constatamos la dificultad que ha entrañado su localización e identificación, ya que constituyen aún prácticas esporádicas, dispersas, fragmentadas y de carácter difuso en comparación a otros países. Se han hallado producciones textuales (*fanfics*, hiperficciones constructivas, historias alternativas, entre otras) en plataformas como *Nyah Fanfiction*, *Spirit fanfic*, *Fanfic Brasil*.

Nuestra investigación adquiere un carácter etnográfico virtual. Está orientada, como se ha justificado anteriormente, a la comprensión de un fenómeno con un fin educativo:

¿Cómo los jóvenes brasileños de la región nordeste emplean y aprenden las destrezas comunicativas asociadas a la lengua española en espacios virtuales de afinidad?

Para ello, se hizo un recorte de la región nordeste, investigando las provincias que tenían publicaciones de fanfics en lengua española, pues nuestras primeras búsquedas en las plataformas en el proyecto de investigación revelaron que las prácticas letradas digitales en afinidad con la lengua española son prácticas heterogéneas y fragmentadas, o sea: no hay una linealidad en las publicaciones de los usuarios (también llamados *utilizadores*¹) tampoco hay la misma cantidad de *fanfictions* en comparación con la región sudeste del país y aun así no tuvimos tantas fanfics en todas las provincias de la región nordeste pues en algunas provincias no fueron identificadas fanfics escritas en lengua española.

Las búsquedas fueron hechas en diferentes plataformas: Wattpad, Goodreads, Fanfiction.net, la Wiki de Hielo y fuego, Fanfiction Brasil, Spirit Fanfics, ¡Nyah! Fanfiction, Tumblr y Amino. Para ello, se utilizó algunos términos claves: Fanfiction en Natal/RN – Jóvenes lectores del nordeste – Fanfiction en español Fanfiction en nordeste – Fanfiction en Bahía, Paraíba, Pernambuco, Ceará, Maranhão y las otras provincias de la región nordeste. Así como la utilización de *Tags* y filtros preseleccionados antes de las búsquedas, en ese momento utilizamos dos grandes criterios, que fue poner el idioma como lengua española y la región nordeste del país.

Con esas acciones todas las búsquedas estaban dirigidas para los contenidos escritos en lengua española y de producción por personas del nordeste del país. Esta fase fue hecha en cada plataforma utilizando los mismos términos y aplicaciones, y la plataforma que nos presentó criterios preestablecidos en las etiquetas colgantes fue la plataforma *Spirit Fanfic*, esas búsquedas fueron realizadas de manera continua durante casi un semestre.

¹ en Brasil es común la utilización del término *usuarios* para las personas que generalmente hacen uso frecuente de alguna plataforma.

Otro término relevante para aclarar su utilización en nuestro trabajo es el término espacio de afinidad. Cassany (2016) define espacios de afinidad como comunidades virtuales que comparten una cultura digital, heterogénea, participativa, deslocalizada y volátil. Los usuarios comparten lecturas y escrituras en diversos entornos espacios de afinidad². De acuerdo con el autor, hay más actividades desarrolladas por esos jóvenes en espacios de afinidad, eso queda muy claro cuando el autor expresa:

[...] De este modo estos jóvenes se integran en auténticas comunidades de práctica (Wenger, 2000), aprovechando los espacios de afinidad (Gee, 2005) de la nube, en los que comparten recursos, construyen un lenguaje común y desarrollan una identidad particular y nueva, que les identifica como miembros de la comunidad además de llenarles de orgullo. De este modo también desarrollan de manera incidental multitud de aprendizajes importantes, de orden lingüístico (práctica comunicativa, competencia lingüística), cultural (contacto con personas de otros países) o tecnológico (programas, técnicas, recursos). Quizás aprender idiomas no es su motivación principal, pero resulta imprescindible para formar parte de dicha comunidad y ser uno de sus miembros (CASSANY, 2022, p. 6).

Para tal fin, el estudio se organiza en torno a la afirmación de que Internet y la pantalla líquida han potenciado el carácter social de la lectura y la escritura. El auténtico cambio cultural en la actualidad reside en la participación de los usuarios en los procesos de comunicación y en la potenciación de enormes comunidades ubicuas y activas donde se lee, se discute sobre lectura y escritura y se genera contenido de manera colaborativa.

Se crea una comunidad letrada cuando se habla, recomienda, valora, produce, comenta o anota libros o productos multimodales (TORREGO Y GUTIÉRREZ, 2018; GUERRERO-PICÓ, 2016). El acto de leer se transforma en conversación social (LLUCH 2014) en un espacio de comunicación horizontal donde se fomentan las tertulias literarias dialógicas. Por ello, los sitios webs creados para esta interacción entre usuarios contribuyen, en gran medida, al desarrollo de la competencia lectora, escritora y literaria de los jóvenes (VLIEGHE Y RUTTEN, 2013) y a la promoción de la lectura (ROVIRA-COLLADO, 2015).

Internet y la red informática mundial (WWW) han introducido nuevos elementos en la configuración de los saberes, en la propia naturaleza de los textos y en las dinámicas de acción e intercambio comunicativos: la colectividad, la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad (MARTÍN BARBERO, 2006; DUSSEL, 2011). Tales modificaciones necesitan ser exploradas y comprendidas para que podamos proponer nuevas formas de abordar la

² entendemos los espacios de afinidad como hogares donde los individuos participan de comunidades con afinidad a algún eje temático, que les guste mucho; películas, series, libros, videojuegos y otros. Esos espacios pueden ser virtuales o no.

multialfabetización. Las preguntas que guían nuestro trabajo son las siguientes:

1. ¿Cuáles son las prácticas letradas digitales en español de jóvenes brasileños del nordeste por medio de la plataforma *Spirit Fanfic*?
2. ¿Cuáles son los hábitos de escrita de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic*?
3. ¿Cómo las prácticas digitales escritas en español en la plataforma *Spirit Fanfic* pueden ser utilizadas para la enseñanza del español en medio virtuales?

A partir de las preguntas de partida se ha formulado el objetivo general de la investigación: explorar las nuevas prácticas escritoras y lectoras surgidas en la era digital en torno al español como lengua extranjera en el ámbito brasileño. Se desea hacer una identificación y descripción de estas nuevas prácticas letradas vernáculas en la región del nordeste del país dentro de la plataforma *Spirit Fanfic*.

Este objetivo se desgrana en dos específicos; a saber:

- 1) Identificar los hábitos de escrita en español de los jóvenes lectores brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic*.
- 2) Analizar los hábitos de escritas en español de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic*.
- 3) Proponer posibles modelos de actividades para las clases de lengua española vuelta para el medio digital.

Lo novedoso de la propuesta reside, por un lado, en el estudio de los procesos de interacción comunicativa entre usuarios de espacios letrados informales y, por otro, en la acotación espaciotemporal de estas en tanto que corpus de análisis. Se focaliza la atención en los espacios de afinidad en lengua española en los que participan los jóvenes brasileños del nordeste. Se busca cartografiar los escenarios (medios digitales o plataformas, sitios webs, blogs...) con el propósito de elaborar propuestas formativas que tengan en cuenta esos contextos comunicativos específicos.

Desde esta perspectiva, esta investigación posee un carácter marcadamente exploratorio que supone un primer acercamiento al fenómeno seleccionado, identificando posibles maneras de abordarlo. La formación digital es necesaria para saber cómo los recursos digitales están relacionados con el ambiente escolar y como se puede utilizar en las clases, principalmente de español. Pero nuestra investigación es innovadora y distinta pues vamos a conocer las prácticas

digitales de los jóvenes del nordeste del Brasil en el contexto de afinidad con la lengua española y después de eso proponer posibles modelos de actividades vueltas para el medio digital y que las escuelas, los profesores y estudiantes posan enseñar/aprender por medio de ellas de acuerdo con nuestro segundo objetivo específico.

Este presente trabajo se estructura en seis secciones claramente diferenciadas. En la primera se formulan los objetivos e interrogantes que guían la investigación. A continuación, y con el fin de contextualizar los hallazgos y comprender su alcance, se presenta un marco teórico en el que se hace un extenso análisis evolutivo y conceptual acerca de qué se entiende en la actualidad por lectura y escritura.

Asimismo, se hace una revisión selectiva de trabajos previos sobre el tema con el fin de conocer el punto concreto del que parte esta investigación. Se ofrece en el tercer apartado el diseño metodológico elegido para la consecución de los propósitos del estudio, así como una descripción de sus diferentes fases de implementación. El cuarto está dedicado a mostrar la organización, análisis e interpretación de la información obtenida, proceso para el cual se ha hecho uso del programa informático *Atlas.ti*.

La sucesiva sección presenta las conclusiones del estudio, situándolas en el contexto de los hallazgos de investigaciones previas y explicando lo que estas suponen para estudios futuros. El sexto apartado contiene las entradas bibliográficas referenciadas a lo largo del documento. Cierra el trabajo una sección reservada a los anexos explicativos de la investigación.

2 MARCO TEÓRICO

Entendemos el marco teórico como la recopilación de antecedentes, investigaciones previas y consideraciones teóricas que sirvan para situar el estudio en el área de conocimiento y para mostrar el alcance novedoso de la investigación en el ámbito académico.

En la Sociedad de la Comunicación resulta imprescindible aprender a usar de manera creativa, crítica y segura las tecnologías de la información y la comunicación para poder desenvolverse en un mundo cambiante, complejo, plurilingüe y altamente tecnologizado (Lankshear y Knobel). En este sentido el desarrollo de la competencia digital se convierte en uno de los objetivos educativos prioritarios. En este proceso de multialfabetización en entornos digitales, el centro educativo desempeña un rol decisivo. De acuerdo con Pereira, Fillol y Moura (2019),

Las escuelas son instituciones socioculturales: su organización y la acreditación de su papel «dependen cultural e históricamente de la visión de las sociedades sobre el propósito educativo» (Livingstone & Sefton-Green, 2016: 30). Por ello, en la definición de qué es la escuela, en cuanto ejemplo más importante de la educación formal, intervienen varios agentes. Entre estos agentes también se encuentran los alumnos, cuya voz se escucha, casi siempre, por último. (p. 42)

Desde esta perspectiva, la escuela está íntimamente relacionada con su contexto sociocultural. Por ello, las prácticas que los jóvenes hacen fuera de la escuela o incluso dentro de ella con sus teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos electrónicos son prácticas que pueden ser valoradas en el ámbito de aprendizaje, pues podemos aprender de todo en la red. Con un simple clic de ratón tenemos acceso al más diverso tipo de contenido, desde cómo hacer una receta hasta cómo resolver un problema, leer, escribir un libro, aprender un idioma entre tantas otras cosas.

Sin embargo, la institución educativa aún no ha asumido del todo estas prácticas digitales como material y recursos formativos específicos para el proceso de multialfabetización. Esta cautela puede ser debida a diversos motivos. Algunas escuelas no cuentan con una plantilla docente con una formación digital adecuada para su desarrollo profesional. Una de las prácticas que podemos hacer en el medio virtual es la lectura, pero la manera que leemos en medio virtual es distinta de un libro físico, pues la lectura en línea presenta una forma linear o estructurada de leer. Eso sucede a causa de las características presentes en la lectura virtual, los llamados hipertextos.

Según Sánchez- Fortún (2019), el desarrollo tecnológico ha favorecido un cambio no solo en el soporte y en la manera de crear, reproducir y difundir textos, sino también en el modo en que nos relacionamos e interactuamos con lo escrito.

2.1 ¿QUÉ SON LOS HIPERTEXTOS?

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), los hipertextos son conjuntos estructurados de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas. Esos enlaces garantizan y posibilitan la interacción con otros contenidos relacionados a la búsqueda. En el sitio significados.com tenemos un ejemplo claro de cómo funciona eso.

Imagen-1 Ejemplo hipertexto



Fuente: <https://www.significados.com/hipertexto/>

El concepto de los hipertextos fue creado por el filósofo y sociólogo Theodor Holm Nelson para designar la nueva lectura no lineal e interactiva que surgió con la revolución tecnológica y la internet. Como se aprecia en la imagen anterior, es posible cambiar de pestaña y leer otro contenido en simultáneo o en fragmentos eso va a depender del usuario.

Esos cambios fueron significativos y, de acuerdo con Sánchez-Fortún (2019), “en este sentido, el término lector no refleja conceptualmente las nuevas dimensiones o campos de acción específicos de los internautas en el mundo líquido” (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019, p.16). A lo que se refiere al concepto de hipertexto algunos autores creen que la lectura en el modo virtual/ hipertexto no tiene un valor cualitativo y sí cuantitativo u ocurre demasiado rápido y que no se detiene la atención en estas lecturas.

Como apunta el autor, la realidad de los hipertextos posee en su naturaleza una manera ligera de leer, así como de pensamiento superficial y muchas veces desatento. La lectura es realizada como un escaneo o zapeo y con diversos saltos entre los términos, por causa de la existencia de los hipertextos, todas esas formas de interactuar con el texto digital tienen como consecuencia el privilegio de algunas acciones en relación con otras.

Frente a la linealidad, se halla la fragmentación; esta, además, puede muchas veces implicar la ausencia de coherencia, la rapidez en detrimento de la solidez (SCOLARI, 2008; CASSANY, 2013; MORDUCHOWICZ, 2013). Por el contrario, hay otros especialistas que difieren de esta idea. Según Sánchez-Fortún:

No obstante, como señala Fernández Mallo, entender la fragmentación a partir de esta perspectiva implica no haber cambiado “la óptica de nuestro instrumento de visión” (2018: 25). Los fragmentos no son fracciones de texto inconexas y sin sentido, sino que están hiperconectadas en múltiples redes formando sistemas semióticos complejos. Algunos investigadores, a este respecto, han analizado la manera en que se simultanean y coexisten los textos impresos y aquellos otros nacidos para ser recibidos en pantalla, ya que desarrollan formas distintas de lectura. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019, p.17.a)

Creemos que la lectura en línea es un tipo específico de lectura que tiene sus propias reglas que pueden ser aprendidas y enseñadas, pues realmente la necesidad de saber qué cosas deseamos cuando hacemos una búsqueda sobre un determinado contenido; cómo hacer el cribado de información o cómo hacer las lecturas con base en nuestro objetivo. Esas cuestiones nos despiertan el interés por conocer e investigar las mejores maneras de hacer eso. De acuerdo con Sánchez-Fortún:

[...] Rowe (2013) parte de la distinción entre lectura lineal o intensiva, requerida y desarrollada por la ficción narrativa, y lectura tabular, centrada en el fragmento en red y la búsqueda de información. En su estudio se llega a la conclusión de que la primera desarrolla habilidades relacionadas con el pensamiento analítico profundo; la otra, las concernientes a la toma de decisiones rápidas en la selección de datos. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019, p. 18.b).

Percibimos que hay divergencias entre el mismo objeto de investigación que son los hipertextos o los nuevos alfabetismos y la lectura de ellos. Sea la lectura analógica o digital, son dos procesos complementarios que deben desarrollarse para ser ciudadanos competentes en la actualidad. Hay algunos autores como Scolari, Cassany que son de gran referencia del área que afirman los beneficios y las características de las nuevas prácticas.

Según (LANKSHEAR y KNOBEL, 2010. P 98) es necesario comprender estas nuevas prácticas no de una forma reduccionista pero sí desde una visión profundizada de la sociedad y sus cambios con el paso del tiempo. Pero ¿qué viene a caracterizar los “Nuevos” Alfabetismos?

2.2 LOS NUEVOS ALFABETISMOS Y LAS PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES

De acuerdo con Lankshear y Knobel (2010), los alfabetismos son “formas socialmente reconocidas de generar, comunicar y negociar contenidos significativos por medio de textos codificados en contextos de participación en Discursos (o como miembros de Discursos)”. La palabra “nuevos” lleva comillas pues está situada frente a los avances tecnológicos que impactan en las formas en que hacemos las lecturas y eso se convierte en nuevo, una vez que no comprendemos ese fenómeno en su totalidad y aplicaciones.

Pero no hay solamente un tipo de caracterización de Nuevos alfabetismos. En la obra Nuevos alfabetismos.: Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula (Capítulo III), los autores mapean más de una forma de caracterizar los nuevos alfabetismos; a saber: Formas reconocidas; Contenidos significativos; Textos codificados; Participación en (o como miembros de) los Discursos.

Para profundizar en el conocimiento acerca de esos nuevos términos, se ha realizado una revisión bibliográfica. Los resultados de la búsqueda pueden sintetizarse de manera sencilla en las aplicaciones de los nuevos alfabetismos y las prácticas letradas digitales. A continuación, presentaremos una tabla donde Cassany (2022) hace un análisis contrastivo entre las funciones de las corrientes teóricas del NEL - Nuevos Estudios de Literacidad (NEL en adelante; *New Literacy Studies*) y la corriente del alfabetismo en una concepción psicológica, es importante resaltar que en NEL tenemos una óptica sociocultural.

Tabla 1: Análisis contrastivo de corrientes teóricas

Perspectiva psicolingüística	Perspectiva sociocultural (NEL)
Alfabetización = actividad cognitiva, lingüística	Alfabetismo = práctica letrada, inserta en prácticas sociales
Escrito = unidad comunicativa, un mensaje	Texto = artefacto social y político
Mensaje neutro que refleja la realidad	Mensaje situado que muestra el punto de vista del autor
Leemos y escribimos letras	Usamos textos multimodales
(Des)codificamos, inferimos, comprendemos	cosas con textos, asumimos roles, construimos identidades
Leer y escribir es procesar datos	Leer y escribir es ejercer el poder
Aprendemos al adquirir el código y desarrollar estrategias	Nos apropiamos de las prácticas sociales preestablecidas

Fuente: Adaptado de Cassany (2022, p 7).

Podemos observar que hay muchas diferencias con respecto a los mismos procesos cognitivos relacionados con las prácticas de alfabetismos, donde en la perspectiva NEL contiene más complejidad y abarca las prácticas sociales de manera casi holística, destacando sus puntos positivos y características que nos parece más inclusiva, pues esto nos hace reflexionar sobre las complejas acciones que están dentro o cerca del acto de escribir o leer, algo que la perspectiva NEL considera más allá de los procesos formales.

En este sentido, Cassany argumenta que en: [...] los NEL enfatizan el carácter social del letrismo, integrado en el conjunto de las prácticas sociales (hablar, mirarse, gesticular, etc.), con la incorporación de otros códigos o modos (imagen, vídeo, música). (CASSANY, 2022, p 7.a)

De esa forma, tenemos la integración de las prácticas sociales en las estructuras seguidas en los diferentes medios tecnológicos de los espacios virtuales realizados por los usuarios. Un elemento relevante en esas prácticas y en el ámbito general de los nuevos alfabetismos es su accesibilidad, pues son prácticas que necesitan, por lo menos, de un dispositivo electrónico (un móvil) con acceso a internet.

En el proceso de multialfabetización puede generarse exclusión social, principalmente entre los individuos de nivel socioeconómico bajo que carezcan de los medios necesarios para su plena participación en la sociedad-red. La globalización puede haber potenciado la hiperconectividad, pero no las cuestiones económicas de los usuarios con relación a su competencia digital, al menos en Brasil, donde hay desgraciadamente muchas personas que no pueden acceder de manera regular al mundo digital.

De acuerdo con el sitio G1³, cerca de 33 millones de brasileños no tienen acceso a internet. Lo deseable sería que las diferentes dimensiones de la competencia digital pudieran ser adquiridas y desarrolladas por la totalidad de la población con el fin de formar ciudadanos libres y críticos que participen en sociedad con todas las garantías de inclusión.

Por tanto, los nuevos alfabetismos encuentran apoyo en las corrientes teóricas que hablan de una educación pensada para los ambientes virtuales y que hay la posibilidad de aprendizaje en esos nuevos espacios. Prueba de esto son los matices que hace Cassany (2022.b) con relación a los espacios formales e informales, podemos verificar la comparación:

³Vea la noticia en: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/03/21/mais-de-33-milhoes-de-brasileiros-nao-tem-acesso-a-internet-diz-pesquisa.ghtml>

Tabla 2: Aprendizaje formal e informal

Enseñanza formal	Aprendizaje informal
ma, libro de texto, examen, certificado)	∅
Docente > aprendiz	Igual < igual
Individual	Grupal, cooperativo
Intencional	Incidental o secundario
Tareas y evaluación escolares	Prácticas e interacción auténticas
Enseñanza presencial	Aprendizaje digital y presencial
Disciplinas, monolingüe	Naturalista autodirigido
Énfasis en los conocimientos y las destrezas	Énfasis en la motivación y la identidad
Aprendizaje comunicativo, lingüístico-cognitivo, aulas y plataformas en línea	Aprendizaje situado, sociocultural, comunidades de aprendizaje, espacios de afinidad

Fuente: Adaptado de Cassany (2022, p 9).

El autor hace una comparación entre las diferencias que hay en los tipos de aprendizaje y por más que los individuos se encuentren en esos espacios informales /virtuales para la finalidad de alguna acción sea ella juzgar, escuchar una canción o escribir en alguna comunidad, ellos aprenden el idioma para acceder a esas actividades. El especialista catalán afirma, a este respecto, que

[...]Brevemente, el aprendizaje informal carece de programa, materiales didácticos o certificación, sucede entre iguales de manera cooperativa, gracias a la participación en prácticas auténticas, digitales y presenciales, de manera natural, aprovechando los recursos disponibles en la red. Es incidental o secundario, ya que la motivación básica del sujeto no es aprender, sino divertirse, afiliarse a una comunidad y ser reconocido como miembro de la misma. El aprendizaje del idioma es entonces solo un medio para poder obtener estos propósitos (CASSANY, 2022, p 9.c).

Es importante resaltar que el aprendizaje analizado en los escritos de Cassany es para lengua española como ELE o para otras lenguas que el individuo tenga interés. Ahora bien, el autor advierte que, en los espacios informales, se tiene la necesidad de reglas o acciones que orienten a los usuarios.

2.3 PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES

Para la definición de estos términos, es necesario tener en cuenta los distintos rasgos según cada autor, en el contenido abordado, pero aquí vamos a hacer uso de autores que son referencias cuando hablamos de prácticas letradas digitales. Estamos de acuerdo Lankshear cuando indica que hay que

[...] entenderse en relación con el concepto de “práctica”, tal como se utiliza de manera generalizada con referencia al alfabetismo. SCRIBNER y COLE (1981) introdujeron el concepto técnico de “práctica” en la teoría del alfabetismo, basándose en su investigación sobre la relación entre alfabetismo y cognición. Empezaron esta investigación en un momento en el que era corriente pensar en el alfabetismo como una “herramienta” o “tecnología” —un sistema escrito— que produce resultados valiosos cuando la aplican las personas. En contra de este punto de vista, SCRIBNER y COLE conceptualizaron el alfabetismo como práctica. (LANKSHEAR, 2010, p. 93.a).

Para los autores Scribner y Cole (1981), la práctica del alfabetismo tiene más de una acción incluida en ella, como si fueran subclases y, por ese motivo, ellos parten de una perspectiva pragmática del alfabetismo. Los estudiosos la definen como:

[Una] sucesión de actividades, recurrente y orientada a un objetivo, utilizando una determinada tecnología y un determinado sistema de conocimientos... [Se] refiere siempre a formas socialmente desarrolladas y configuradas de utilizar la tecnología y los conocimientos para realizar tareas... (SCRIBNER Y COLE, 1981, apud LANKSHEAR, 2010.b),

Según los términos de alfabetismos y prácticas letradas digitales presentados por los autores, tanto las tecnologías como el alfabetismo como sistema de lectura y escritura no tienen solamente una relación de causa y efecto, sino también una relación de simultaneidad y evolución a medida que la sociedad cambia sus ideas, formas de hacer las tareas a causa de la tecnología o a través de ella las formas como tendremos a comprender los textos y la escrita también sufre cambios o sea ese fenómeno solamente parece sencillo, pero tiene diversas fases y está presente en diversas áreas del conocimiento. Un ejemplo práctico de esa explicación son los Memes⁴ que muchos de nosotros conocemos y que están presentes en la comunicación virtual y presencial incluso en contextos en que los más jóvenes están. Las prácticas son diversas: desde

⁴ Meme: Del inglés. meme, palabra acuñada en 1976 por R. Dawkins, biólogo inglés, sobre el modelo de gene 'gen' y a partir del gr. μίμημα mímēma 'cosa que se imita'.

1 m. Rasgo cultural o de conducta que se transmite por imitación de persona a persona o de generación en generación
 2 m. Imagen, vídeo o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de Internet. Fuente: Real Academia Española © Todos los derechos reservados.

escribir una carta, un recado, un aviso, un diario hasta participar de foros en internet, componer un *fanfic*, etcétera. Son prácticas sociales y están presentes en la sociedad. Sufren interferencias en función de la tecnología utilizada para desarrollarlas.

Con relación a los contenidos significativos, comprendemos que participar de foros en internet, componer un *fanfic*, etcétera. Son prácticas sociales y están presentes en la sociedad. Sufren interferencias en función de la tecnología utilizada para desarrollarlas. Con relación a los contenidos significativos, comprendemos que

Aunque los alfabetismos nos piden que generemos y comuniquemos significados y que invitemos a otros a que extraigan un significado de nuestros textos, esto sólo puede hacerse si tenemos algo de lo que extraer un significado, por ejemplo, un tipo de contenido que el texto transmita como “potencial” y que se actualice mediante la interacción de sus receptores con el texto. Si no hay texto, no hay alfabetismo y, por definición, todo texto lleva consigo un contenido. (KRESS, LANKSHEAR y KNOBEL, 2010, p.102.d)

Para escribir o crear algo tenemos la necesidad de una fuente en potencial formativo. De acuerdo con Kress (2019), el individuo realiza dos procesos con base en el texto de potencial formativo, que son la articulación e interpretación. Estos procesos se producen después de que el sujeto entre en contacto con los textos. Para Scribner y Cole (1981), el contenido significativo posee una característica más crítica y ocupa un campo mayor en la parte práctica. Los individuos tienen un papel crucial para eso, una vez que

Cuando miramos el blog de alguien, es fácil que encontremos que gran parte del significado que extraer tiene que ver con quien creamos que es el autor o autora del blog: cómo es, cómo quiere que pensemos de él o ella y cómo queremos pensar de ella o él. De igual modo, un texto concreto que elabora alguien ha de entenderse como una expresión de la voluntad de sentirse “conectado” o “relacionado” ahora mismo. El significado que podemos “dar” puede ser mucho más relacional que literal. Puede tener más que ver con la expresión de solidaridad o afinidad con determinada persona que con otra cosa. Nuestra idea de “contenido significativo” pretende ser suficientemente elástica para adaptarse a estas posibilidades. (LANKSHEAR; KNOBEL, 2010, p.103.e).

Para Lankshear y Knobel (2010), los textos disponibles en línea deben tener en cuenta los gustos y afinidades de las personas, pues de acuerdo con sus afinidades interactúan con el texto y sus respuestas estarán íntimamente ligadas a ellas. En este sentido, proporcionan un ejemplo: al leer en un blog, tenemos ya localizadas algunas informaciones importantes como: la autora, sobre qué escribe, sus gustos y otros aspectos. Además, hablamos de esas aplicaciones y relaciones de afinidad con los animes que son la prueba práctica de los contenidos significativos, pues el interés de las personas que consumen animes es porque de alguna manera se identifican con algún

aspecto de la historia. Para los textos codificados,ellos afirman que:

Al definir los alfabetismos en relación con “textos codificados”, nos referimos a textos que se han vertido en una forma que permite recuperarlos, trabajar con ellos y tenerlos a nuestra disposición con independencia de la presencia física de otra persona. Los “textos codificados” son textos que se han “congelado” o “recogido” de un modo que los libera de su contexto inmediato de producción y los hace “transportables”. Desde un punto de vista cultural, el aspecto más destacado con respecto al alfabetismo es lo que atañe al alcance y la escala de la producción cultural que permiten los textos codificados (en comparación con los textos “no codificados” que “expiran” en el punto y momento de su producción salvo en la medida en la que pervivan en el recuerdo de las personas que estuvieran allí en aquel momento) [...] (LANKSHEAR Y KNOBEL, 2019, p.105.f).

Para ejemplificar, los autores citan el *podcast* y la acción de hacer adaptaciones como una imagen con Photoshop. Esas acciones quedan congeladas y pueden sufrir cambios. Con relación a los textos de Participación en (o como miembros de) los Discursos de los usuarios (Photoshop, Podcast), los autores afirman que:

[...] Como elementos constitutivos de la participación en un Discurso o de la pertenencia al mismo, los alfabetismos son siempre mucho más e implican mucho más que la simple producción de textos. Son (también) contextos o pretextos para activar o refinar pertenencias a Discursos con dimensiones tales como retroinformar, prestar apoyo, compartir conocimientos y pericia, explicar reglas, contar chistes, compadecer, hacer el trabajo propio, expresar opiniones, mostrar solidaridad, reflejar una afinidad (GEE, 2004), etcétera. (LANKSHEAR Y KNOBEL, 2010, p.109.g).

Con respecto al multialfabetismo y la participación de usuarios en uno o más discursos, es importante recordar que las personas ya participaban de las producciones en la sociedad, pero con la aparición de algunas formas de lectura y producciones en medios totalmente digitales podemos decir que ocurrió una transferencia de las actividades tradicionales hacia el medio digital; las actividades o quehaceres continúan siendo tradicionales, pero las herramientas que las comportan no son las mismas. Hoy en día las cartas pueden ser escritas en un bloc de notas en su móvil, las charlas en grupos de *WhatsApp*. Todo eso representa participaciones en Discursos en que las personas son miembros productores de contenido.

En pocas palabras, los alfabetismos son “formas socialmente reconocidas de generar, comunicar y negociar contenidos significativos mediante textos cifrados en contextos de participación en Discursos (o como miembros de Discursos)”. Por eso, las actividades de bloguear, escribir fanfic, producir manga, utilizar memes, photoshopear, prácticas de vídeo anime de música (AMV), utilizar podcasts y participar en juegos son alfabetismos, igual que escribir cartas, redactar un diario, mantener grabaciones, hacer un cine en papel, leer novelas, tomar notas durante conferencias o presentaciones y leer horarios de autobuses. (LANKSHEAR Y KNOBEL, 2010, p.109.h).

Tales definiciones de participación y recreación nos llevan hasta las características que tienen las *Fanfiction* que es el tema que tratamos a continuación.

2.4 ¿QUÉ SON LOS FANFICS?

Imagen 2- portada del sitio querido clásico



Fuente: <https://www.queridoclassico.com/2021/11/a-historia-da-fanfic.html>

La palabra *fanfic* es la versión abreviada de *Fanfiction*, que significa de forma literal “ficción de fan” (término de lengua inglesa): la actividad creativa de los fans de un libro, película, canción... puede materializarse en la producción de historias a partir de otras ya existentes. Según el sitio *techtudo.com*, los *fanfics* fueron una tendencia en la década de 1960 y ganaron fuerza con el advenimiento del internet. Hay diversas categorías y tipos de *fanfics* que vamos a explorar más adelante.

Pero una cosa muy relevante con el advenimiento de ese fenómeno y otros que surgían, fue la forma como leemos y escribimos en la internet. Entre el término *Fanfiction* hay una vasta categorización y subclases y tipologías textuales, y vamos a presentar algunas de ellas, las que conceptuamos más básicas, pero importantes, para los que van a empezar a estudiar ese universo de prácticas letradas digitales o utilizarlas para hacer una práctica de producción textual. Pues, así como las películas que contienen clasificaciones e indicaciones, ocurre lo mismo con los *fanfics*.

De manera sencilla, podemos decir que los *fanfics* son cuentos de ficciones escritos por personas que se inspiran en franquías ya existentes de libros, series, películas o videojuegos de otros autores. Una de las teorías, es que la práctica empezó en los finales de la década de 1960, con la creación de un fan magazine (también llamada de “fanzine”) de título “Spockanalia”,⁵ cuyo contenido era basado en textos escritos por aficionados e inspirados en la saga *Star Trek*.

⁵ revista destinada a los aficionados por la serie *Star Trek*.

Tabla 3- categorización y recomendación de los *fanfics*

Clasificación/Siglas	Descripción	Nivel de indicación
G (Libre o K/K+)	Contenido libre para todas las edades. El sitio web de Ficción Ratings subdivide esta calificación en dos categorías: K y K+.	Todas las edades
KE	Contenido libre de lenguaje grosera, violencia y temas para adultos.	Destinada a todas las edades y públicos.
K+	Contenido con un menor grado de violencia, insinuaciones de lenguaje grosero y ausencia de temas adultos.	Recomendado para niños mayores de 9 años.
PG-13 (NC-13 o T)	No recomendado para niños menores de trece años, hay contenidos de violencia, lenguaje un poco grosero y sugerencias de temas para adultos, escenas leves.	Para los de 14 /15 años
PG-15 (PG o NC-15)	No recomendado para niños menores de quince años, hay contenido y escenas de violencia, lenguaje grosero y temas para adultos. Escenas de estilo medio	Para los de 15/16 años
PG-17 (NC-17, M/MA o R)	No recomendado para niños menores de diecisiete años porque contiene escenas de descripción explícita de violencia, uso liberal de lenguaje fuerte y un poco vulgar.	Para los de 17/18 años
Hentai (o K-18)	Contiene escenas íntimas entre personajes no recomendado para menores de 18 años.	Para los de 18 adelante

Fuente: adaptado de Amino disponible en: APP: https://aminoapps.com/c/wattpadespirit-brasil/page/blog/tipos-de-fanfics/kVGR_xofGup7QgbPzMYJ1GmmkRBZwM3DLR (2017).

Creemos que es importante conocer las categorías de los *fanfics*, pues cada una de ellas sirve para una fase etaria diferente con relación a los temas de cada categoría, es necesario la comprensión de las clasificaciones para el momento de la producción del *fanfic*, así como el género que vas a escribir o enseñar sobre *Fanfic*. Las que hay en la tabla de arriba son de conocimiento general, para ejemplificar veamos la imagen abajo:

Imagen 3- captura de la pantalla- clasificación indicativa

Sinopse:
El gran viaje de Alan para convertirse en héroe, su gran lucha contra su hermano y poco a poco revelando el pasado de Alan.

Iniciado em 28/04/2021 11:32
Atualizada em 28/04/2021 12:04
Idioma **Espanhol**
Visualizações **20**
Favoritos **1**
Comentários **1**
Listas de leitura **0**
Palavras **2.030**
Concluído **Não**
Categorias **Histórias Originais**
Tags **Drama** **Heróis** **Revelações**

10 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS
Gêneros: **Ação**, **Aventura**, **Comédia**, **Drama** / **Tragédia**, **Luta**

Fuente: plataforma Spirit Fanfic

Podemos observar en la captura de pantalla, una ficha técnica en relación con los datos de la fanfic creada; la sinopsis, fecha de actualizaciones, idioma, categoría y el más importante la clasificación indicativa. Esas descripciones técnicas son generalmente comunes en las plataformas de las Fanfiction, pero se puede encontrar sitios en que no haya esas descripciones.

Tabla 4- Los géneros de los *fanfics*

Género	Descripción
Doujinshi	Doujinshi significa que el fanfic creada tiene origen en los <i>mangás</i> , escritos y dibujados por aficionados de esas series, como se fuera una zona llamada de <i>fanzine</i> de un <i>mangá</i> . El término deriva de <i>doujin</i> o grupo literario, que era la forma tradicional de producción y <i>shi</i> , que significa revista o distribución. Llamados por algunos frikis de <i>fanwork</i> . o mangás de corta duración. En general, el término suele referirse a manga/fanzines de artistas no profesionales, y puede contener tanto historias originales como historias basadas en un manga o anime de moda o muy popular. Sin embargo, los escritores de <i>fanfics</i> que se dedican a crear historias inspiradas en el anime y el manga clasifican sus obras como doujinshi, incluso cuando son solo textos, sin ilustraciones.
Mary Sue	Algunos tipos de <i>Fanfiction</i> son del estilo llamado Mary Sue, un formato más "azucarado", en forma de cuento, novela o novela melodramática y atractiva. El nombre del estilo es un tributo a la teniente Mary Sue, un personaje de <i>Fanfiction</i> de la serie <i>Star Trek</i> de la década de 1980 que definió el arquetipo del personaje perfecto altamente idealizado. También llamados Mary Sue (o Gary Stu, en la versión masculina) son <i>fanfiction</i> donde el personaje principal es prácticamente omnipresente, siendo completamente inalcanzable.
Crossover	Los <i>fanfics</i> en que se mezclan diferentes universos (<i>fandoms</i>). Ejemplos: Universo Marvel y DC, Harry Potter y Crespúsculo.
Darkfic / Deathfic	<i>Fanfic</i> en que hay escenas deprimentes, atmósferas sombrías y situaciones angustiosas. Es lo opuesto a los <i>Fanfics</i> definidos como " <i>waffy</i> ". Deathfic -Donde al menos un personaje principal muere.

Durable/Double Drabble	Drabble: un fanfic que contiene 100 palabras, sin embargo, algunas personas consideran <i>Drabble</i> , cualquier historia de menos de 1000 palabras. Double Drabble: Es una fanfic con el máximo de 200 palabras.
Fanon	Indican la presencia de ideas ya divulgadas en otras <i>fanfiction</i> y se tornaran tan populares cuanto la obra original.
OC /OOC	OC: <i>Original Character</i> "Personaje original". Es cuando el fanfic tiene un personaje creado por el autor del fanfic. OOC: " <i>Out of Character</i> ". De manera general podemos traducir como; Fuera de lugar. Cuando la personalidad o el comportamiento de un personaje es inconsistente y diferente de lo que se esperaba de la obra original.
Saga	Son <i>fanfics</i> con muchos capítulos, normalmente más de 20/25. o incluso con temporadas, que pueden oscilar entre 2 y 3 temporadas.
Self Inserction	Cuando el <i>ficwriter</i> (escritor/escritora) participa en la trama, interactuando con los personajes.
Fluffy	Fanfic extremadamente azucarado. Se convierte en algo más que una novela, donde los personajes son muy cariñosos.
What If y POV	What If ¿Qué pasaría si la historia tomara un giro diferente? (Ej. <i>Harry Potter</i> regresa al pasado para salvar el mundo mágico, etc.) Point of View: Punto de vista (punto de vista). Indica de quién es el punto de vista de la escena o de la historia, es decir, quién la narra. Puede ser un personaje principal o secundario. También hay la abreviación POV.
Canon	Siga el "Canon". Se refiere a los <i>fanfics</i> que siguen fielmente la historia, principalmente en cuanto a junción de parejas como <i>Gil Grissom y Sara Sidle</i> , <i>Harry Potter y Ginna Weasley</i> y la caracterización de los personajes.
Oneshot, Shortfic Songfic, Longfic	Oneshot: fanfic que contiene solamente un capítulo (<i>one-shot</i> : un tiro) puede ser una lectura rápida, para ese tipo de fic hay la posibilidad de subir a la plataforma de una sola vez o en partes. Shortfic: Fanfic de pocos capítulos (del 3 al 15). Estos <i>fanfics</i> son como miniserias y los capítulos pueden ser largos o cortos. Songfic: Cuando el fanfic va acompañado de la letra (y/o traducción) de la canción, elegida por el autor, como banda sonora. Usualmente su género es drama y son <i>Oneshot</i> o <i>Shortfic</i> . Longfic: Cuando la historia tiene capitulos largos y generalmente hay muchas vueltas en la narración.
R.A. (Realidad Alternativa) o universo alternativo	Cuando el <i>fanfiction</i> tiene lugar con los mismos personajes y lugares que los creados por el autor original, pero, uno de los hechos cambia. (Ej. Draco y Harry luchan juntos contra <i>Voldemort</i> o Draco se enamora de una sangre mala).

Fuente: adaptado de Amino APP: https://aminoapps.com/c/wattpadespirit-brasil/page/blog/tipos-de-fanfics/kVGR_xofGup7QgbPzMYJ1GmmkRBZwM3DLR (2017).

Según Sánchez-Fortún (2019.d), los verdaderos cambios que se han producido en el modo de leer en el siglo XXI están vinculados, más que al uso de otros soportes o formatos, a los hábitos, usos y comportamientos lectores en pantalla. O sea, los hábitos cambiaron de acuerdo con el nuevo contexto y sobre eso el autor afirma que

Sin embargo, en este apartado centraremos nuestra atención en aquellas obras electrónicas con contenido textual de naturaleza multimodal e interactiva, precisamente con la intención de mostrar una radiografía general de las propuestas creativas surgidas gracias a los avances tecnológicos actuales. SÁNCHEZ- FORTÚN, 2019, p.31.e)

La integración entre los usuarios en sus ambientes de afinidad posibilita una realidad de producción distinta de las formas tradicionales, pues tenemos a presencia en la mayoría dos casos una mayor participación de los miembros de la comunidad, la relación entre los miembros ocurre en línea, eso permite que haya una mayor colaboración del público interesado sin la necesidad u obligatoriedad de estar presente o producir algo, esa carga de responsabilidad no hay, pues participan los que tienen interés eso es uno de los determinantes del espacio de afinidad.

[...] Compartimos la idea de (Fernández Mallo 2018. P 19) de que la integración de productos multimedia y la incorporación de enlaces o conexiones a lexías externas a la propia obra suponen la creación de algo distinto al libro tradicional. Por ello, los artefactos resultantes necesitan otra forma de ser abordados. Se generan texturas más atrayentes para la audiencia al requerir mayor grado de participación, implicación e interacción en su proceso de recepción y al hacer uso de propuestas expresivas más próximas a su realidad comunicativa. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019f, p. 19).

Creemos en la misma perspectiva del autor, el cambio en la lectura ocurrió por causa de los medios dónde estamos haciendo esa lectura. Pues las versiones virtuales de libros, sitios, blogs y otros; asumen una nueva perspectiva en la manera de leer, no hay una obligación con la linealidad característica presente en los textos no virtuales. Sumado a esto también hay las interacciones que las lecturas virtuales nos proporcionan. Esos cambios en la lectura también hacen modificaciones en los lectores de acuerdo con Sánchez-Fortún (2019.f)

[...] El lector se hace translector. Además de receptor de textos escritos, consume obras multimodales, donde se imbrican diferentes sistemas semióticos, formatos y medios. En este sentido, muchos de los artefactos creativos actuales son productos que expanden un universo narrativo determinado (Scolari, 2013). El usuario es capaz, gracias a las herramientas proporcionadas por la revolución tecnológica y la nueva ecología de los medios, de producir o generar nuevos contenidos basados en la lógica de la cultura participativa: los fans cooperan activamente en el ensanchamiento narrativo y mantienen actualizado el fervor por la obra original. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019.g, p. 31).

Tales proposiciones y la evolución por parte de la tecnología y de la lectura implican de forma directa en los procesos educativos, la escuela y los maestros, una vez que el ambiente escolar está compuesto por los jóvenes estudiantes que tienen un contacto significativo con la internet y sobre eso, Sánchez-Fortún (2019.h) afirma que:

[...] la alfabetización ha de ir más allá de la lectura y la escritura de un texto impreso para abordar y dominar otros lenguajes, otras tecnologías, otras prácticas socioculturales y otros escenarios educativos. Debe hablarse, entonces, de multialfabetización, multilateralidad o transliteracidad. En este último término se

agrupan las competencias que un individuo pone en funcionamiento a la hora de interactuar, así como recibir y producir textos en diferentes plataformas, soportes y medios de comunicación. Integraría, por consiguiente, la *alfabetización digital*, es decir, la relacionada con los medios y tecnologías de la comunicación en red. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019.i, p. 19).

El último término llamado transliteracidad que el autor cita nos trae una cuestión muy importante que es la preparación para ese tipo de lectura e interacción letradas que son nuevas y ponen en jaque las formas existentes de prácticas literarias no de forma a subyúgalas, pero como una forma de que prepararnos para los cambios de la sociedad mediante a los avances de la tecnología. Conforme Sánchez-Fortún (2019.j)

[...] Si focalizamos nuestro interés en el espacio dinámico y emergente de la formación del translector en la sociedad de la información, hemos de reivindicar la elaboración de propuestas teóricas y prácticas que aúnen aspectos tan interrelacionados como la nueva textualidad multimodal, la hipermedia, el modelo de pensamiento en red y las corrientes pedagógicas que ponen el acento en ese conocimiento conectivo (Downes, 2012), en el *navegacionismo* (Brown, 2005) y en la estética de la interactividad (Borràs, 2005). Y todo ello reivindicando ese conocimiento de frontera que se genera en enfoques innovadores y de carácter interdisciplinario que desean superar y ensanchar los límites impuestos por el utilaje metodológico o analítico de las áreas tradicionales. Desde esta perspectiva, se intenta dar respuesta a si la experiencia de lectura en soporte electrónico o medio digital necesita habilidades mucho más complejas y sofisticadas que las requeridas por un texto impreso. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019.k p. 20).

Hay muchos ejemplos prácticos de los términos que el autor cita anteriormente tales como: libros y películas interactivas, videojuegos en metadatos y metaverso. Incluso posibilidades que están en desarrollo en el ámbito tecnológico. Un fragmento que justifica nuestra afirmación es:

2. Libros interactivos que incluyen propuestas de realidad aumentada gracias a las cuales se intensifica la experiencia estética del receptor. Por ejemplo, la novela gráfica *Modern Polaxis*, donde los lectores deben hacer uso de su dispositivo electrónico (móvil o tableta) para combinar la realidad material del mundo físico con otra de carácter virtual. Así pueden descubrir información oculta y acceder a los contenidos digitales interactivos.

3. Las hay en las que, para poder conocer la trama narrativa completa, los jóvenes deben visitar páginas web o blogs, oír canciones, ver vídeos, etc.

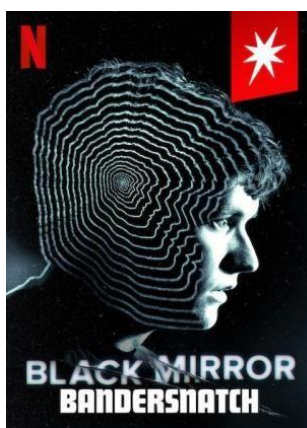
4. Propuestas narrativas *transmedia* (o transmediáticas) en las que la historia se esparce y expande en diferentes medios, dispositivos y plataformas y en las que una parte de los consumidores participa activamente en la circulación del contenido y el encarecimiento de su valor simbólico y cultural (Scolari, 2013). En cada medio o plataforma, el contenido es único y original: aparición, por ejemplo, de nuevos personajes o acciones narrativas que amplían el universo ficcional. (SÁNCHEZ-FORTÚN 2019.l, p. 19).

Un ejemplo que vale la pena presentar aquí es la película/videojuego *Black Mirror: Bandersnatch* disponible en el Plataforma de *Streaming Netflix* que habla de acuerdo con sitio tecnoblog.net dice

Oficialmente, *Black Mirror: Bandersnatch* es una película interactiva de unos 90 minutos que tiene múltiples finales y escenas difíciles de desbloquear. Tan difícil que incluso David Slade, director de la película, confirmó que en *Bandersnatch* hay huevos de Pascua y escenas ocultas que nunca se desbloquearán (al menos para los que no tengan mucha paciencia). "*Bandersnatch*" está ambientado en 1984 y es la historia del joven Stefan (Fionn Whitehead) que quiere convertir un libro interactivo del mismo título en un juego de computadora. El autor del libro original "*Bandersnatch*" se volvió loco y mató a su esposa mientras escribía su libro. No es un gran spoiler decir que Stefan está luchando solo contra sus propios demonios para convertir el libro de un loco en un juego de computadora y no se ve exactamente bien para su salud mental. Netflix permite que los más creativos construyan narrativas complejas que incluyen bucles, guiando a los espectadores de regreso a la historia principal cuando se han desviado demasiado del guión, dándoles la oportunidad de hacerlo todo de nuevo. En un momento, uno de los personajes le dice a Stefan que eligió el camino equivocado (inténtalo de nuevo). (Tecnoblog, COSSETTI, Melissa Cruz. ¿Cuántos finales tiene Black Mirror: Bandersnatch? Tecnoblog, 2019, s/p

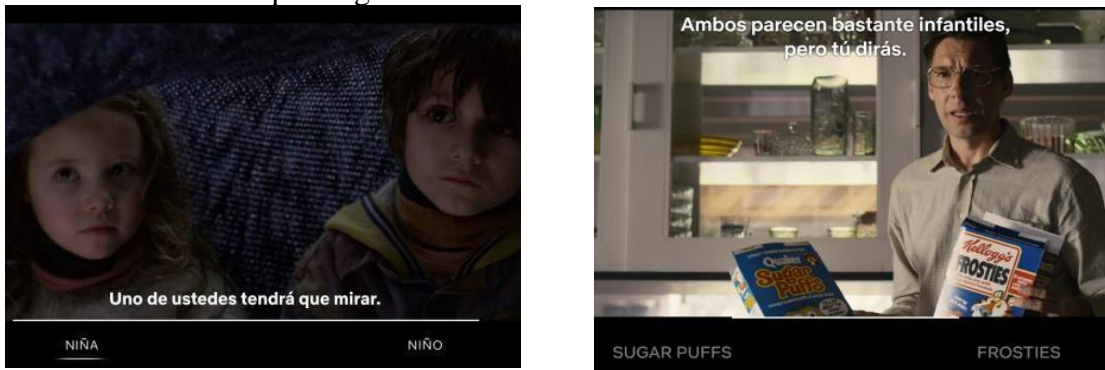
Un excelente ejemplo de *transmedia* (o transmediáticas) son las películas interactivas, en ellas los telespectadores pueden interactuar con la narrativa y de formas diversas, sea en películas descargadas o en plataformas de Streaming ⁶A continuación, se exponen algunas imágenes de una película interactiva:

Imagen 4- Portada de la película



⁶ **Streaming** es la tecnología de transmisión de datos por el internet, principalmente audio y vídeo, sin la necesidad de descargar el contenido. El archivo, que puede ser un vídeo o una música, es accedido por el usuario de forma online. Para más vea: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>.

Imagen 5 y 6 - acciones cotidianas para decidir y esas van a llegar a tu final con base en las cosas que elegiste.



De acuerdo con (Scolari 2012, p. 24), las Narrativas Transmedias (NT) son [...] “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”.

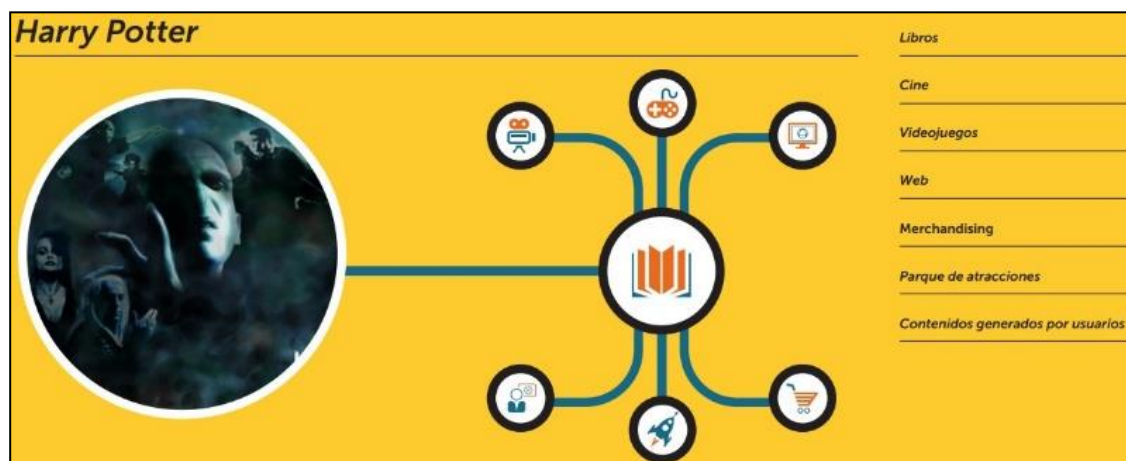
O sea, es decir que son adaptaciones de lenguajes de acuerdo con los medios que van a estar disponibles, como el propio nombre del libro de lo autor Carlos Scolari, Transmedias: cuando todos los medios hablan, es justamente cuando diversos medios con el mismo contenido canónico tienen distintas maneras de hablar. Veamos algunos otros ejemplos de Narrativas Transmedias en las imágenes abajo

Imagen 7- Transmedias en el universo Matrix



Fuente: Scolari (2013)

Imagen 8- Transmedia en el universo de Harry Potter



Fuente: Scolari (2013)

En las imágenes podemos observar claramente que un mismo tipo de producción puede estar presente en más de un medio de comunicación o interacción, sean ellos; libros, películas, videojuegos, web, cómics, animación, mercadotecnia, parques de atracciones y por último y no menos importante los contenidos generados por los usuarios y en ese último están ubicadas las *fanfics*.

3 METODOLOGÍA

Para la realización de la investigación en nuestra metodología, recordamos las cuestiones que orientan ese trabajo, que son: 1) ¿Cuáles son las prácticas letradas digitales en español de jóvenes brasileños del nordeste por medio de la plataforma Spirit Fanfic? 2) ¿Cuáles son los hábitos de escrita de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma Spirit Fanfic? 3) ¿Cómo las prácticas digitales escritas en español en la plataforma Spirit Fanfic puedan ser utilizadas para la enseñanza del español en medio virtuales?. Y más específicamente dentro de esas cuestiones amplias, tenemos nuestros objetivos específicos; un identificar las prácticas letradas digitales en español de jóvenes lectores brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic* y; dos analizar los hábitos lectores y de escrita de los jóvenes lectores brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic*, e por tercero, proponer posibles modelos de actividades para el medio digital, basados en las investigaciones hechas en la plataforma *Spirit Fanfic*.

3.1. Tipo de investigación

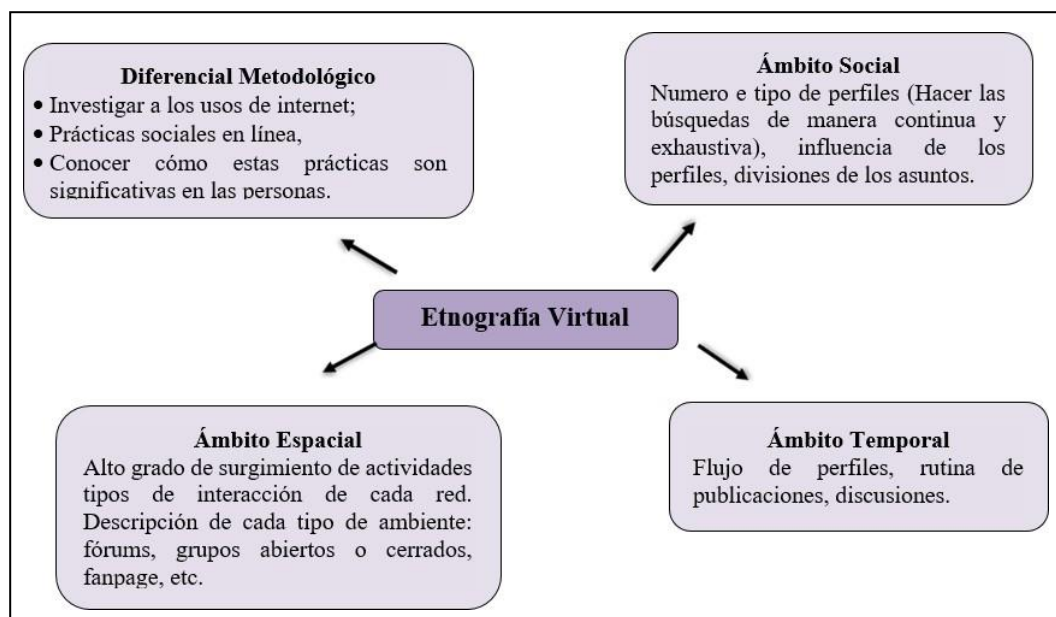
Se ha realizado una investigación cualitativa interpretativa de corte etnográfico en la que se estudian aspectos concretos de comunidades en su contexto natural con objeto de conocerlas y comprenderlas (Hine, 2004). Partiendo de la idea de interpretación como práctica social, interesa observar los procesos de interacción comunicativa de sus miembros, los tipos de prácticas letradas, sus reglas de negociación de sentido y su canon de lectura. Creemos que hay una fuerte potencialidad en utilizar los *fanfics* para las clases de lengua española y más específicamente por su naturaleza de escritura creativa en los espacios virtuales.

Dentro del área etnográfica nuestra investigación está ubicada en la Etnografía Virtual (etnografía)⁷ que tiene como objetivo la estrategia de investigación para estudiar temas como la identidad y la sociabilidad en línea, el establecimiento de categorías en online, reglas de comportamiento, sentimientos de pertenencia al grupo, resumidamente explorar diferentes aspectos de la vida social en la red.

Las novedades que contribuyen para esa metodología de investigación actual es que podemos comprender de manera significativa, los usos de la internet, prácticas sociales en línea, saber cómo esas prácticas son significativas en las personas. En esa metodología la web es tratada como un contexto y artefacto cultural (Hine, 2000, 2005). En la imagen abajo tenemos un resumen de cómo funciona la etnografía virtual.

⁷ El método netnográfico comenzó a desarrollarse en la década de 1990 en el campo del marketing y la investigación del consumidor, área interdisciplinaria que se caracteriza por incorporar puntos de vista de diferentes campos, como la antropología, la sociología y los estudios culturales (KOZINETS, 2014).

Imagen- 9 Resumen de la Etnografía Virtual



Fuente: Adaptado de Silva (2015)

3.2 Justificación de selección del corpus

Necesitamos justificar y aclarar nuestra elección. La primera acción que debemos justificar está relacionada con el origen de los escritores de *fanfic*: requerimos en ese trabajo solamente personas de la región del nordeste del Brasil. El primer escollo ha sido comprobar que una gran parte de los usuarios no muestra su provincia o región de procedencia. Para acreditar que el escritor participante pertenece al Noreste, se indagó en cada perfil del hablante del portugués y se accedió a su chat privado para solicitarle su nacionalidad y provincia, justificando que nuestro trabajo tiene como objetivo analizar algunos *fanfics* de escritores *nordestinos*. Así pues, los *fanfics* analizados todos los escritores son de la región noreste del país (Paraíba, Pernambuco e Ceará).

3.3 Corpus de la investigación

La plataforma *Spirit Fanfic* presenta algunas características que son muy importantes para obtener una mejor comprensión del universo de los *fanfics* y de las relaciones interpersonales que suceden en la plataforma. A continuación, apuntaremos algunos de los rasgos distintivos exploradas en nuestra investigación.

En primer lugar, se encuentran los recursos tecnológicos que están presentes en Spirit Fanfic. Existen categorías y subcategorías muy bien delimitadas: los *tags* tienen una grande capacidad de ayudar a realizar las búsquedas, o sea los resultados son diversos e específicos de

acuerdo con sus búsquedas y los resultados no están fuera del campo léxico buscado. Las categorías presentes unen a las personas con gustos comunes.

El segundo punto relevante de la plataforma es su funcionalidad como medio de comunicación social media. Funciona como una red social y agrega comunidades en el *Facebook*. Todo su sistema proporciona inspiración para sus escritores y lectores. Es un espacio que incentiva la colaboración entre sus miembros; hay más visibilidad para los comentarios más elaborados en las historias, la plataforma pone algunas estrellas en los comentarios más detallados.

El tercer rasgo significativo son las clases de lengua portuguesa que están ubicadas en la plataforma para ayudar a los escritores a mejorar las dimensiones lingüísticas, sociopragmáticas, discursivo-textuales y estratégicas. Desde esta perspectiva, *Spirit Fanfic* está concebida para ayudar a desarrollar las competencias creativas de sus usuarios. Desgraciadamente, solo hay clases para la lengua portuguesa; sería aconsejable para la plataforma tener por lo menos algunas clases básicas de español e inglés, teniendo en cuenta que los usuarios escriben en más de un idioma además del suyo.

3.4 Recogida y análisis de los datos

Analizamos las producciones de algunos *fanfictions* (escritos en lengua española) en la plataforma *Spirit Fanfic* con la finalidad de identificar las relaciones de afinidad con la lengua española y cómo los escritores producen el contenido que suben a la plataforma.

¿Ellos aplican de forma correcta los tiempos verbales de las narrativas? ¿Saben aplicar de manera correcta las estructuras de los géneros textuales que se disponen a escribir? Esas cuestiones van a orientarnos en los análisis de los *fanfics*.

Además, vamos a comprobar si los tipos de materiales disponibles en los espacios virtuales (*Spirit Fanfic*) pueden contribuir a la enseñanza de la lengua española, la selección y análisis del corpus favorece la construcción de un modelo formativo para la clase de español. Se ha tomado una muestra de *fanfics* comprendidas entre 2019-2020 en la plataforma de escritura creativa: *Spirit Fanfic*. Para la selección de la muestra, se ha optado por los *fanfics* más relevantes según el criterio de selección de los *fanfics*, que son: a) producción escrita en lengua española; b) los escritores pertenecientes a la región Noreste del Brasil y c) la acotación temporal (2019 - 2022).

En el proceso de búsqueda y recogida de datos, se han utilizado el archivo digital *Maybach Machine* de *Archive.org* y la herramienta de búsqueda de *Google* con el fin de analizar

los *fanfics* en el momento de su publicación en relación con el canon. Téngase en cuenta que, por un lado, las narrativas seleccionadas se iniciaron hace más de veinte años, y, por otro, las teorías *fans* suelen ser fenómenos con una efervescencia temporal limitada.

Con respecto al análisis de los datos, se ha basado en un proceso de codificación y categorización holístico y emergente con ayuda del programa de análisis de datos *ATLAS.ti*. A pesar de que se ha partido de unas categorías predeterminadas extraídas de la revisión bibliográfica, han sido desarrolladas y resignificadas a lo largo del proceso de investigación. El análisis ha girado en torno a tres ejes: 1) competencia en comunicación lingüística; 2) competencia literaria (género literario, elementos narratológicos, etc.) y 3) análisis del tipo de relaciones hipertextuales.

De entre los procedimientos hipertextuales más habituales en esta plataforma pueden señalarse, siguiendo las categorías establecidas por G. Genette (1989), los relacionados con la *transposición temática*, es decir, reescritura en la que se ha operado un cambio en la historia o plano del contenido. Si bien es cierto que estos no son compartimentos estancos, ya que diferentes estrategias creativas pueden darse de manera simultánea en un mismo hipertexto, por razones obvias se indicarán aquí las prácticas transformativas que revisten mayor importancia en el conjunto de la obra.

Para minimizar el sesgo subjetivo del proceso de análisis de datos, se ha realizado una triangulación de investigador con la ayuda de expertos en el ámbito de investigación con quienes se discutieron y ajustaron los mecanismos de codificación, categorización y elaboración de modelos hermenéuticos.

De acuerdo con Gil (2019), a partir de finales de la década de los noventa se empezó a discutir la [...] posibilidad y conveniencia de la investigación de métodos mixtos, es decir, una investigación que combine elementos de un enfoque de investigación cualitativa con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento y con la corroboración de los resultados (JOHNSON; ONWUEGBUZIE; TURNER, 2007). Aunque todavía hay mucha discusión sobre esta mezcla en la investigación, es posible identificar situaciones que requieren acción:

- 1) Cuando una sola fuente de datos cuantitativos o cualitativos es insuficiente.
- 2) Cuando se percibe la necesidad de explicar los resultados iniciales de una investigación cuantitativa o cualitativa.
- 3) Cuando sea necesario generalizar los hallazgos exploratorios.
- 4) Cuando existe la necesidad de mejorar el estudio como segundo método.
- 5) Cuando existe la necesidad de emplear mejor una postura teórica.
- 6) Cuando existe la necesidad de comprender un objetivo de investigación a través

de múltiples caras de investigación (CRESSEWELL; CLARK, 2013, p.40).

De esa forma, nuestra investigación se caracteriza de naturaleza mixta, exploratoria y descriptiva. En nuestro estudio, son los criterios de número cinco, seis y dos de la metodología indicada por Gil los que más se adecuan a nuestro interés. Otro punto es la complejidad de la temática abordada, esta exige una mayor atención, para desarrollar y aplicar los conceptos, así como averiguar las acciones para la colecta de datos.

3.5 Fases de la investigación

En la primera fase se hicieron búsquedas para identificar jóvenes lectores y escritores que pertenecen a la región Nordeste de Brasil, en los propios buscadores y *Tags* de la plataforma. Se realizaron básicamente con los siguientes descriptores: *fanfics* en español; *fanfics* en Nordeste; Jóvenes escritores en Nordeste; *Espanhol*.

A continuación, se obtuvieron algunos resultados en los últimos términos señalados y ellos nos indicaron algunas producciones de jóvenes lectores/escritores que produjeron historias originales o *fics* en lengua española, pero pocos perfiles tenían sus respectivas provincias. Así pues, en aquellas que elegimos para analizar tuvimos que ir en sus privados a preguntar en qué provincia viven, solamente cinco escritores nos contestaron a las preguntas: dos de ellos no eran del nordeste. Por resultante, dos escritores fueron analizados.

Como acabamos de señalar, la metodología de investigación que se plantea en este estudio es consecuencia directa de los objetivos formulados. Se ha diseñado una investigación de carácter mixto estructurada en tres fases diferenciadas. La segunda parte se dedicó a la revisión conceptual del constructo de lectura en el ámbito digital. Para tal fin, se ha realizado un análisis de la literatura científica en las principales bases de datos científicas (SCOPUS, WOS, DIALNET, Google Académico, etc.). Se ha seguido la metodología de revisiones sistematizadas para trabajos académicos elaborada por Lluís Codina (2008).

La tercera fase se vinculó a la identificación de las prácticas letradas que los jóvenes desarrollan en contextos personales y privados. Para tal fin, se ha realizado una búsqueda exhaustiva de las comunidades virtuales más visitadas vinculadas a la lectura para explorar aquellas interacciones discursivas más populares entre los jóvenes usuarios. Se ha hecho un barrido en las siguientes plataformas y páginas webs: *Wattpad*, *Goodreads*, *Fanfiction.net*, *la Wiki de Hielo y fuego*, *Fanfiction Brasil*, *Spirit Fanfics*, *¡Nyah! Fanfiction*, *Tumblr* y *Amino*.

Nos interesaba desde esta perspectiva un estudio descriptivo de la cultura de una comunidad virtual de prácticas. Por ello, hemos optado por adherirnos a una nueva propuesta de

investigación reciente, etiquetada de etnografía de la lectura digital, centrada en la interpretación y descripción de un sistema social, cultural o un grupo de individuos hiperconectados en torno a un espacio de afinidad apasionada, la lectura de textos literarios.

La cuarta fase de la investigación se ha centrado en la descripción del perfil sociodemográfico de los jóvenes en la plataforma (*Spirit Fanfic*), así como de sus hábitos y comportamientos lectores en escenarios virtuales informales.

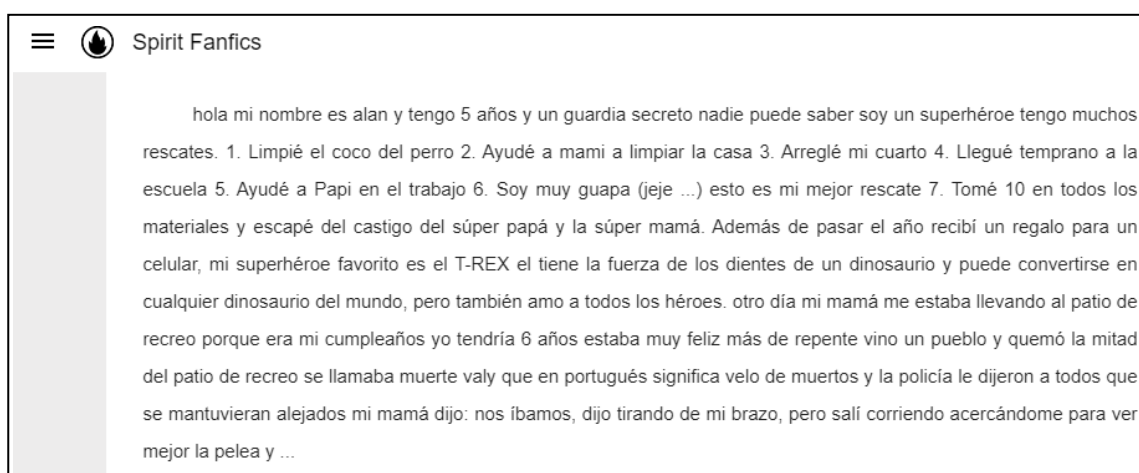
En esa última fase, percibimos que el perfil de los jóvenes del nordeste en la plataforma analizada es un perfil multicultural y fragmentado, multicultural pues hay diversas temáticas a que les tocan a escribir, y fragmentado pues no hay una preocupación en las continuidades de publicaciones de *Fanfics* en la plataforma, pero eso hablaremos en los próximos pasos de la investigación.

4 DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS

4.1 Prácticas letradas digitales dentro de la plataforma *SPIRIT FANFIC*

Nuestro primer *fanfic* analizado forma parte de una secuencia de cinco capítulos. Elegimos el capítulo uno y dos para hacer el análisis. 1-SuperhéroesSuperHerois- Espanhol: capítulo un lleva el título de “Todo empieza”. La justificativa para selección de los fics analizados fue aquellas que presentaron de modo general una estructura narrativa lineal (con inicio, medio y fin).

Imagen-9 Parte I “Todo empieza”



Fuente: Spirit Fanfics Talesson1 (2021).

La imagen capturada corresponde al inicio del *fanfic*. Podemos observar que el escritor no utiliza letras mayúsculas en los nombres propios, como, por ejemplo: **Alan y Valle de los Muertos**. Y el uso de las mayúsculas en inicio de frases como en el caso de hola, que debería ser **¡Hola!** O sea, ya podemos identificar errores ortográficos. Otro error identificado es el uso inadecuado del verbo ser en español, **cuando el habla que es un superhéroe dice, y y un guardia secreto nadie puede saber soy un superhéroe**. Por el contrario, la temática del primero párrafo tiene elementos narrativos vinculados a una secuencia de acciones que el superhéroe secreto hace en su vida de no héroe.

Además de los errores cometidos por el escritor, sabemos que el objetivo principal no es el ejercicio de la escrita en lengua española, incluso los escritores pueden utilizar el *Google Translation*. Pero el objetivo es la inclusión en las comunidades virtuales como dice Cassany (2022)

[...] “Es incidental o secundario, ya que la motivación básica del sujeto no es aprender, sino divertirse, afiliarse a una comunidad y ser reconocido como miembro de la misma. El aprendizaje del idioma es entonces solo un medio para poder obtener estos propósitos.” (CASSANY, 2022, pág.9)

Asimismo, el escritor hace la caracterización de los personajes creados con un repertorio diverso, en el caso del T-REX personaje que es un superhéroe. Podemos señalar que es el momento justo para que los docentes de lengua española pudieran hacer una intervención con el objetivo de señalar que la estructura de una narración contiene elementos que necesitan ser utilizados adecuadamente, independiente de cuál sea el idioma estudiado.

Observamos aquí que las posibilidades de clases de lengua española para las estructuras gramaticales narratológicas simples, así como reglas de ortografía. Una sugerencia es que los profesores soliciten un párrafo de un *fic* solamente el inicio o una *one-shot* (*fanfic* que contiene solamente un capítulo, *one-shot*: un tiro puede ser una lectura rápida). Para enseñar esos contenidos, creemos que utilizar esa plataforma u otras es también captar el espíritu de colaboración que ocurre en ese medio. Según Cassany (2022)

[...] “el aprendizaje informal carece de programa, materiales didácticos o certificación, sucede entre iguales de manera cooperativa, gracias a la participación en prácticas auténticas, digitales y presenciales, de manera natural, aprovechando los recursos disponibles en la red”. (CASSANY, 2022, pág. 10)

La parte inicial del *fanfic* analizada nos presenta un nudo narrativo y hay un trayecto en la historia, o sea, el escritor ya tiene conocimientos previos de las divisiones de la narración o géneros textuales. Habitualmente los usuarios de las plataformas ya saben de eso y de algunos otros conocimientos relacionados con las narrativas. Eso pasa también con los alumnos; muchas veces saben aplicar bien las estructuras gramaticales, pero muchas otras no saben por qué se utilizan o en qué contextos utilizarlas.

En relación con el uso de los verbos, percibimos que el escritor utiliza de manera correcta. Puede ser que utilice alguna herramienta de traducción, como el propio *Google traductor*. No hay forma de saberlo, pero es posible una intervención por parte de los docentes de lengua española. Al cuestionar el uso de los verbos utilizados (¿Son verbos regulares? ¿Son

verbos reflexivos? ¿De acción? ¿Cuáles son las reglas gramaticales para utilizarlos en la producción textual?), pueden ser aplicados y utilizados en clases de lengua mediante las TIC. Es una forma de motivar hacia la escrita de los estudiantes que están aprendiendo una lengua extranjera. Ahora veamos la parte dos de la historia en la imagen abajo:

Imagen-10 Parte: II La lucha

valle de los muertos que en portugués significa valle de los muertos, valle de los muertos escupen fuego mientras hacen aparecer la tierra varios guerreros de piedra y T-REX con un poderoso ataque se transforma en un tiranosaurio-rex y ataca con su cola cortando a los terrestres en medio valle de la muerte hizo surgir cráneos de humanos cráneos de animales y dinosaurios y atacaron a T-REX, inmediatamente T-REX se convirtió en 20 velociraptores 10 pteroda ctiyl 5 triceratops 1 tyrannosaurus rex y atacaron el valle de los muertos, el valle de los muertos vio que no tenía posibilidades de ganar y gritó:

-si crees que terminará entonces está completamente mal, te paso mi legado, a ti dije señalándome por qué estaba más cerca y de repente me vino un disparo sentí un dolor enorme más seguí de pie con lo que podría pasar Miré a mi madre de repente muerta de miedo mi madre empezó a incendiarse vi la muerte de mi madre por todo lo que miraba se incendiaba la gente estaba aterrorizada y todos empezaron a gritar:

- monstruo, demonio, fenómeno

los " grandes héroes " no hicieron nada, también estaban aterrorizados, pero T-REX se transformó en persona me dio un abrazo y me dijo:

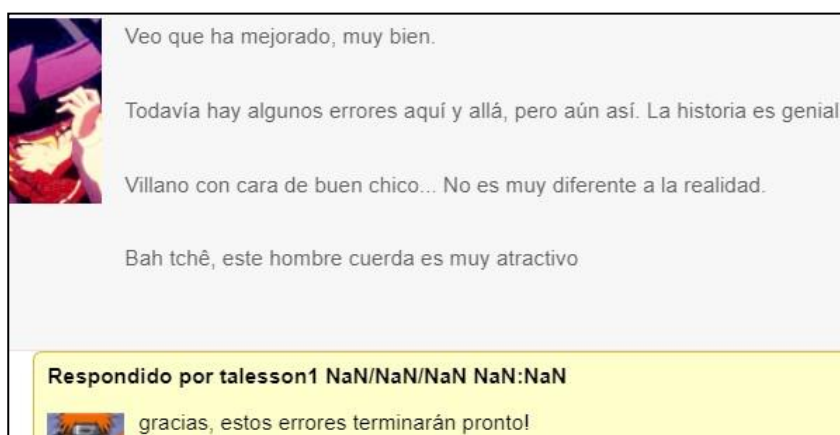
-¡No tengas miedo!

Fuente: Captura de la pantalla- Spirit Fanfics Talesson1 (2021).

En el segundo capítulo de la historia, La Lucha, el escritor narra una pelea entre los muertos vivos y el T-REX. Hay en ese momento una descripción calificativa de los personajes, hablando de cosas que ellos hacen o podrían hacer. Otro punto relevante en la historia es la muerte de su madre y la aproximación del superhéroe con el niño.

De modo general, la historia creada por el *Ficwriter* contiene las estructuras básicas del género narrativo: personajes, acción en espacio tiempo, inicio, medio y fin, descripción de los personajes y clímax. Pero hay considerables errores gramaticales que podrían ser solucionados que ayudarían a otorgarle mayor prestigio a la historia creada.

Imagen-11 Comentario de un lector



Fuente: Talesson1 (2021)

El lector hace un elogio de la historia creada, pero comenta los errores gramaticales cometidos por el escritor. En la observación hay algunas mejoras por parte del escritor. No obstante, no es posible afirmar si el lector pertenece a algún país hispanohablante, pero es posible inferir que conoce más de las estructuras gramaticales de la lengua española que el escritor del *fanfic*.

Lluch (2014) afirma que, si entendemos la lectura como un placer solitario, se contradice con la necesidad que tienen los adolescentes de compartir con otros sus aficiones. En esa línea de pensamiento, comprendemos la lectura o escritura como algo social y que en los espacios virtuales hay una potencialización de esa parte social y espacios colaborativos en que ambos los sujetos aprenden al mismo tiempo, compartiendo sus aficiones.

Imagen-12 Capítulo 3 El lado oscuro de los héroes

De repente mi cuerpo se congeló y fui jalado por una cuerda de acero, la cual soltó lentamente un tipo de líquido que no me permitía moverme, pero como yo era un héroe fanático, pronto me di cuenta que él era el increíble hombre cuerda que podía soltar más de un millón de cuerdas, y cada una con su función, una te congelaría, otra te apretaría tan fuerte que te rompería todos los huesos, otra haría que la cuerda se convirtiera en varios tipos de culebras y culebras, y muchas otras, pues la cuerda que soltaba el líquido bloqueaba cualquier tipo de poder, la cuerda me jalo a un lugar..., un lugar oscuro, y fue allí donde conocí el lado oscuro de los heroes, un heroe se quitó el disfraz de villano y dijo :

-esta fantasía estaba arruinando mi belleza, no pude evitar decir:

- tienes belleza?

-sí y mucho, respondió el héroe

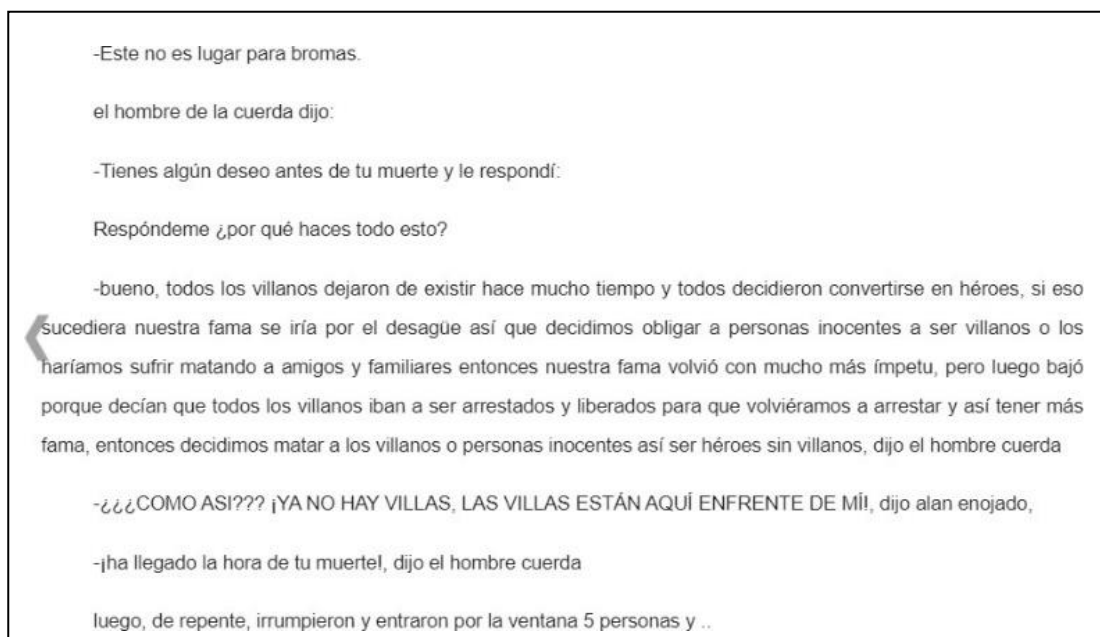
De repente, una cuerda que me estaba atando me apretó tan fuerte que me rompió los huesos del brazo, y el hombre de la cuerda dijo:

-Este no es lugar para bromas.

Fuente: Captura de la pantalla Talesson1 (2021).

En la tercera parte de la historia, el lado oscuro de los héroes, podemos observar que hay un esfuerzo por parte del escritor por variar su repertorio lingüístico eligiendo algunas palabras y expresiones en español como por ejemplo “pronto me di cuenta”, “jalado”, “culebras”. Estas y otras palabras demuestran esa preocupación por los detalles de la historia, preocupación que puede servir para desarrollar o ampliar el campo léxico por medio de la escritura creativa, en el aprendizaje de un nuevo idioma E/LE, pues para decir lo que uno quiere es muy importante y necesario que sepa lo que está poniendo en la historia, los significados de las palabras, sus usos y aplicaciones.

Imagen-13 cambios en la narrativa



Fuente: Talesson1 (2021).

En ese momento de la historia, el autor hace un *Plot twist* con relación a los héroes y sus creencias sobre cómo deben ser los superhéroes. Hay una desconstrucción de ese imaginario colectivo, pero eso es algo común en algunas historias famosas: el hermano de Thor, por ejemplo, es un villano-Loki, un buen chico que se vuelve un archienemigo por cuestiones de falta de dinero, enfermedades o injusticias de la vida. Pero vemos el esfuerzo del escritor en hacer algo que llame la atención de sus lectores en la caracterización de los personajes.

Podemos concluir que su historia atiende de manera razonable a los criterios que son del universo de los *fanfics*. Aunque su categoría no corresponde a algo canónico o a una realidad alternativa, hay siempre la posibilidad de mejorar cuando hablamos de la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso el español.

La presencia de los profesores de lengua española es fundamental para orientar al camino hacia el éxito en la composición escrita. Que es el aprendizaje de una segunda lengua, para lograr sus objetivos sea participar de una comunidad, escribir *fanfics*, el profesor puede identificar los errores en los *fanfics* escritos por sus alumnos, saber qué contenidos gramaticales y culturales pueden desarrollarse con esas herramientas (prácticas letradas digitales), en qué temáticas los alumnos tienen más dificultad en la hora de crear sus *fanfics*, etc.

4.2 Hábitos de escrita en español de jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic* ⁴⁶

Un posible trabajo para el potencial formativo de esas prácticas letradas digitales en español es el carácter colaborativo, o sea, ese mismo movimiento de colaboración puede ser llevado para las clases de lengua española, como un posible ejemplo de actividad (la lectura de sus *fanfics*) para que los demás puedan identificar errores gramaticales, comentar, elogiar, cambiar, discutir si les gustaron los cambios hechos o no, todo eso claro en la lengua meta. De acuerdo con Lankshear (2010 P. 236), las tareas que emprenden los humanos constituyen una práctica social cuando están dirigidas a objetivos socialmente reconocidos y hacen uso de un sistema compartido de tecnología y conocimientos.

O sea, las cuestiones temáticas, los intereses en común serán responsables por esa promoción de la colaboración, pero es necesario saber las preferencias de sus alumnos, hacer un puente de diálogos, buscar comprender un poco, los espacios que disfruta el alumnado, qué cosas les gusta ver en sus móviles durante su tiempo libre, cuáles son sus géneros literarios favoritos, qué tipos de películas o series están viendo en ese momento... Esas y algunas otras cuestiones nos ayudan a acercarnos a los alumnos y entender los motivos que los llevan a estudiar y aprender una segunda lengua.

Ahora vamos a analizar el último *fanfic* elegido. De él nos interesan ciertos fragmentos (se trata de textos con numerosos capítulos), pero puede continuarse su lectura en los enlaces del anexo de este trabajo. La historia lleva el título de historia Country Máfias y la sinopsis en la plataforma dice lo siguiente:

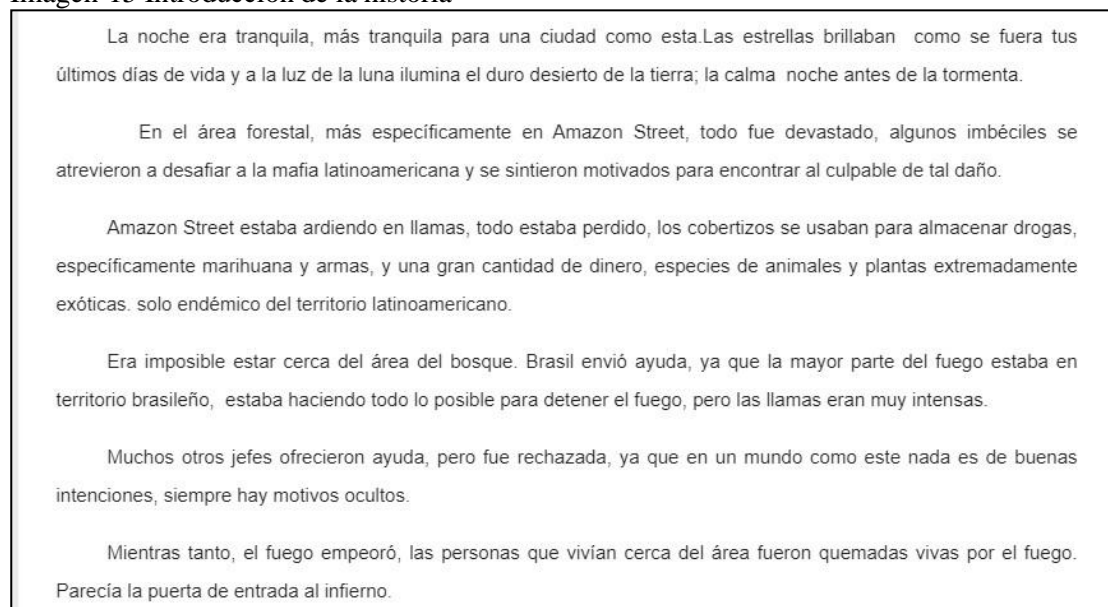
En una ciudad llamada Terra, hay varias mafias que luchan por territorios, un mercado de consumo (drogas, armas, personas), los jefes de estas mafias son países representados, pero representados como si se tratara de una lucha de la mafia, con disputas sobre territorios, secuestros, muertes. Algunos capítulos tendrán una calificación de +18, debido a violencia, muerte, tortura e incluso contenido sexual. Brasil, tiene trastornos psicológicos en el que tiene varias personalidades dentro de él, cada personalidad es de un periodo de un periodo histórico, (según los autores) (Spirit Fanfic 2021).

Imagen-14 Portada del *fanfic* dos

(Spirit Fanfic 2020)

El primer capítulo se llama “La entrada Para Lo Infernó”. La historia sigue una línea narrativa muy descriptiva y llama la atención por hacer una buena introducción, a pesar de cometer ciertos errores gramaticales. En él se narra:

Imagen-15 Introducción de la historia

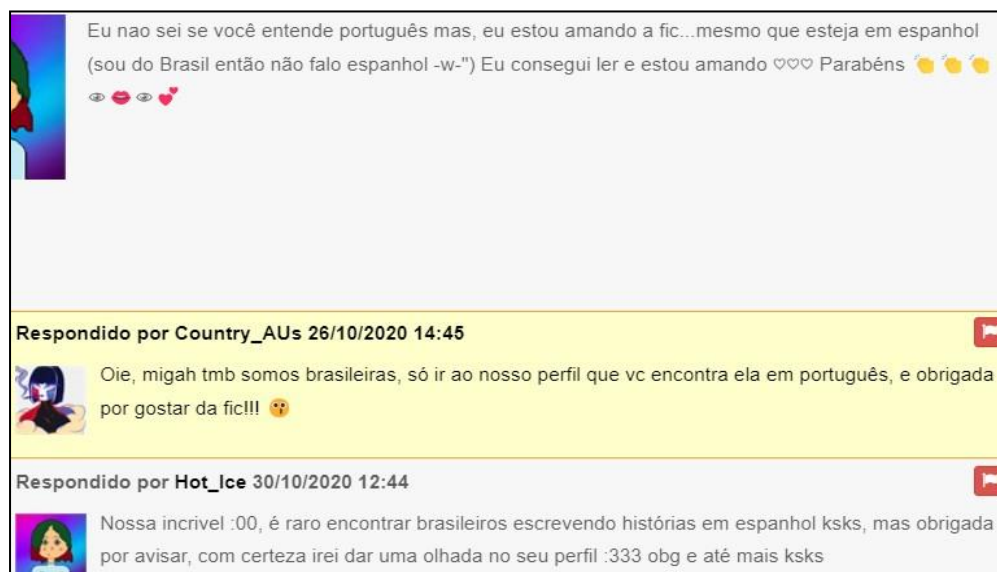


(Spirit Fanfic 2020)

En el inicio de la historia podemos percibir el uso incorrecto de algunos demostrativos: “tus últimos días” en lugar de “sus últimos días”. Un punto positivo es el uso de los nombres propios escritos con inicial mayúscula.

De manera general, la historia presenta los criterios básicos de los elementos narratológicos: hogar, tiempo, personajes, inicio, medio y fin, así como elementos que hace referencias a momentos históricos de Brasil relacionados con problemas económicos, políticos y sociales. Está presente el humor inteligente, que para ser captado por el lector este debe aportar algún conocimiento del mundo previo. Vamos a analizar algunos comentarios que nos llamó a la atención.

Imagen-16 Comentarios de los lectores



(Spirit Fanfic 2020)

En la interacción en línea podemos observar que el lector puede valorar el trabajo del escritor, incluso conocer su origen. En ese caso de la captura de pantalla la lectora brasileña sabía que el *fanfic* fue escrito por otra brasileña por el hecho de que el *fanfic* estaba en español. La lectora afirma haber conseguido leer un *fanfic* en español y comenta que es raro encontrar brasileños que escriban historias en lengua española. Así como hay la posibilidad de conocer personas de su país, también es posible conocer nativos de países hispanohablantes comentando sus escritos. Hemos conseguido algunos momentos de esos pequeños intercambios culturales. En la imagen que prestamos a continuación

Imagen-17 Comentarios de los lectores



(Spirit Fanfic 2020)

Los *feedbacks* son muy importantes para el escritor, incluso la plataforma incentiva a los usuarios a que participen en los comentarios. Es aquí donde él puede saber las cosas que tuvieron éxito o aquellas que no, a lo que hay que añadir el conocimiento intercultural que supone hablar con nativos o personas que sepan español más que el escritor y así poder ayudar en las construcciones de las narrativas.

Imagen-18 Comentarios de los lectores



(Spirit Fanfic 2020)

En nuestra investigación logramos nuestros objetivos propuestos. Identificamos que las prácticas letradas digitales en español de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma Spirit Fanfic se presentan de manera multicultural, heterogénea y fragmentada con relación al cuantitativo de las publicaciones y el periodo temporal entre cada una de las publicaciones. En referencia a los aspectos lingüísticos y gramaticales de las publicaciones de los *fanfics*, hay características lingüísticas y gramaticales más que razonables en la escritura de la lengua española, ellos emplean de forma adecuada los tiempos verbales, los elementos narratológicos están presentes en las historias.

Percibimos por medio de las interacciones y las fanfics que hay un esfuerzo por parte de los jóvenes brasileños del nordeste en estar en sintonía con las demandas de la globalización de aprender una segunda lengua, ya sea para su entretenimiento ya sea para ejercitar su aprendizaje formal fuera de las clases o participar de comunidades virtuales con intereses comunes y que tienen su público en la mayoría de los usuarios hispanohablantes.

Las prácticas letradas digitales escritas en español por parte de los jóvenes del nordeste giran en torno a temáticas que son de interés. Identificamos las siguientes temáticas: Comunidades con intereses comunes de producciones hispánicas, (películas, series, telenovelas, videojuegos, animes y otras producciones como microcuentos o relatos personales de contacto con la lengua española).

Podemos citar algunas de ellas para ejemplificar: RBD, Elite, Animes, Telenovelas que son exhibidas nuevamente en los sistemas de comunicación brasileños. Esas informaciones fueron conseguidas durante las observaciones de búsqueda que casi siempre el término *espanhol* estaba asociado a las temáticas citadas anteriormente.

Con relación a los hábitos de escritura en español de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic* están ubicados en las escrituras creativas (*fanfics*), comunidades en torno a producciones audiovisuales de países hispanohablantes, interacción con las temáticas: romance, terror, política, cuestiones sociales, fantasía; en espacios de afinidad con la lengua española. En nuestros análisis, hemos percibido que hay relaciones en los espacios de afinidad de los jóvenes lectores del nordeste en español en las prácticas letradas digitales. Aunque sea espacios de prácticas heterogéneas y fragmentadas.

Esas relaciones existen y pueden ser desarrolladas para los espacios de aprendizaje educativos formales. Las relaciones son de un aprendizaje horizontal donde todos pueden aprender la lengua española por medio de la escritura creativa y hay un espíritu de cooperación y participación de lo escrito por parte de los lectores que pueden apuntar errores de naturaleza gramatical en los *fanfics* u orientar al escritor si este no sabe utilizar el géneronarrativo u otro que está escribiendo.

En nuestras investigaciones percibimos que los escritores y lectores brasileños del nordeste demuestran una capacidad más que razonable de participar en los espacios de afinidad con la lengua española en medios virtuales y temáticas común. Saben emplear y utilizar el género textual narrativo, así como los elementos narratológicos.

Hacen uso de inferencias lógicas e historias que de hecho ejercitan durante la escritura creativa. Los análisis nos muestran que hay algunas posibilidades de desarrollar recursos didácticos para las clases de lengua española, pues en las prácticas letradas digitales de los jóvenes lectores del nordeste se genera un espacio de colaboración e integración de las escrituras creativas. Aunque hayamos identificado errores básicos en la lengua española, esos errores pueden representar posibilidades de identificar qué tipos de aspectos gramaticales se necesita mejorar.

Vemos aquí una opción de llevar esos *fanfics* a las clases de español con la finalidad de que los alumnos identifiquen los errores y sepan reescribir las historias y, por consiguiente, mejorar su aprendizaje en la lengua meta. Además de eso, es totalmente posible desarrollar o ampliar las competencias plurilingües y culturales por medio de pequeños intercambios de mediación cultural hechos a través de los chats, comentarios y lared de conectados al entorno de un mismo tema, teniendo siempre en cuenta que los otros usuarios sean hispanohablantes.

Una perspectiva que sustenta nuestras ideas son los escritos del autor Cassany (2020). En la tabla de abajo tenemos una síntesis de algunos de sus criterios para elegir algunas prácticas que giren en torno al medio virtual para llevar a las clases de lengua española.

Tabla 5- Criterios para las actividades

Criterios
<p><u>I Análisis de intereses:</u> Los intereses del alumnado varían entre grupos y cambian con el tiempo. Los aprendices de hoy no tienen los mismos gustos que los de antaño. Por ello, la primera recomendación consiste en averiguar qué interesa del mundo hispano a nuestro alumnado o, si no conocen nada, qué tipo de prácticas culturales (música, videojuegos, deporte) realizan en lengua materna que potencialmente puedan encontrar equivalentes en español. Podemos realizar este análisis con un intercambio improvisado e informal con un alumno durante un tiempo muerto, con un test más formal o con una tarea de exposición oral o de redacción, al inicio de un curso, usando los puntos y las preguntas de este cuestionario: Preguntas para explorar los intereses culturales del aprendiz. tema? ¿Cómo sigues su contenido?</p> <p>Música y baile: ¿Escuchas música hispana (flamenco, salsa, merengue, reggaetón, tango, etc.)? ¿Sigues algún grupo, canal o estilo? ¿Bailas esta música? ¿Participas en algún tipo de actividades al respecto? ¿Escuchas o bailas en otros idiomas?</p> <p>Cine: ¿Sigues series hispanas (La casa de papel, Betty la fea, La casa de las flores, etc.) ¿Te interesa algún intérprete o director hispano? ¿Cómo los sigues (versión original, subtitulada, doblada)? ¿Participas en sus foros de debate?</p> <p>Cómic y anime: ¿Sigues cómics, dibujos animados o novelas gráficas hispanas? ¿Cuáles? ¿Dónde y cómo las sigues? ¿Qué repositorios y webs utilizas?</p> <p>Literatura y arte: ¿Sigues a algún escritor o artista hispano? ¿Dónde buscas información y qué haces?</p> <p>Otros: ¿Te interesa algún otro producto, actividad o contenido hispano? ¿Cuál? ¿Qué actividades realizas al respecto?</p>
<p><u>II Curación de contenidos:</u> Una tarea importante del docente de español es actuar como curador entre la cultura española y los aprendices. Entendemos aquí el término ‘curador’ en el sentido de ‘curador de una exposición’, de elegir lo mejor de la producción de un ámbito determinado para una audiencia concreta. Con los resultados del cuestionario anterior, podemos recomendar obras hispanas a cada aprendiz, según su perfil, que permita incrementar su contacto con la lengua y la cultura fuera del aula.</p>
<p><u>III Mediación de contenidos:</u> La curación debe acompañarse también de una mediación adecuada entre el contenido y el aprendiz, en la que el docente muestra al aprendiz la manera adecuada de consumir o aprovechar cada recurso, de modo que pueda luego utilizarlo de manera más autónoma.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) fomentar que los aprendices presenten brevemente sus actividades de ocio favoritas, tengan o no contacto con el mundo hispano (pero que lo hagan en español); 2) visualizar en clase fragmentos de series hispanas para mostrar todas las opciones de audio y subtítulos que ofrecen o para presentar las estrategias fansubbers de comprensión (apartado 2.2); 3) pedir a los estudiantes que busquen en la red los clubs y las comunidades de fans hispanos de sus músicos favoritos en cualquier idioma, para relacionarse con ellos en español, o 4) animar a los alumnos jugadores a buscar colegas y contrincantes hispanohablantes del mismo juego para practicar. Estrategias de este tipo permiten incorporar las prácticas informales de aprendizaje de nuestros alumnos al aula, ofrecer una propuesta más global y potente de enseñanza de este idioma y motivar a la clase con sus propias aportaciones.

Fuente: Adaptado de Cassany (2020)

4.3 Posibilidades de prácticas letradas digitales para clases de español como lengua extranjera (E/LE)

Las prácticas letradas digitales escritas en español observadas en los contextos de neutras investigaciones nos permiten formular algunas posibilidades de propuestas para las clases de lengua española utilizando los espacios virtuales. Para fines didácticos construimos una tabla con las posibilidades de actividades:

Tabla 6- Propuestas para las clases de lengua española

Posibilidad I	Competencias	Diferencial
<p>Escritura creativa (Fanfic): En lengua española utilizando algún tipo de transmedias- Cinematografía, juego, literatura, música etc.</p> <p>Criterios: El material de la transmedias debe ser un material auténtico de la lengua española. Recomendado para los años de la enseñanza secundaria; La categoría del <i>fanfic</i> el maestro debe decidir; la publicación del <i>fanfic</i> y la plataforma queda a criterio del maestro.</p>	<p>Lingüística: Uso de empleo de los tiempos verbales, (pretérito simple) modos verbales, elementos Narratológicos. Ortografía: saber utilizar la acentuación de las palabras en lengua española.</p>	<p>La práctica de la escritura creativa sobre un tema que el alumno tenga interés, e puede ser en diversos medios: película, serie, juegos etc. El carácter novedoso en esa actividad está en utilizar las más diversas transmedias.</p>
Posibilidad II	Competencias	Diferencial
<p>Microrrelatos: Con las temáticas que giren entorno del primero contacto que los alumnos tuvieron con la lengua española. Recomendado para los años de la enseñanza secundaria; La publicación de la producción y la plataforma queda a criterio del maestro.</p>	<p>Lingüística: Uso de empleo de los tiempos verbales, (pretérito simple) modos verbales, elementos narratológicos.</p> <p>Oralidad: antes de la publicación la actividad producida ella puede ser hablada como práctica de la oralidad en lengua española.</p>	<p>El carácter novedoso de esa propuesta es la exploración de los motivos que los alumnos tuvieron para tener el interés o contacto por la lengua española.</p>
Posibilidad III	Competencias	Diferencial
<p>Tendencia/Trend⁹: En el ámbito de la literatura o cinematografía de producciones auténticas en lengua española. Las publicaciones o medios donde estarán dispuestas esas actividades están más adecuadas para las plataformas audiovisuales: YouTube, TikTok, Podcast, Instagram y otras.</p>	<p>Oralidad: Practicar la oralidad en la lengua española, por medio de la producción de algún medio audiovisual, con las impresiones a respecto de del material consumido.</p> <p>Interculturalidad: Ampliar los conocimientos acerca de la cultura de países hispanohablantes, por medio de sus producciones culturales.</p>	<p>El diferencial de esa posibilidad de actividad está en ampliar los conocimientos culturales que dicen respecto a los países hispanohablantes por medio de sus producciones, películas, series, literatura y otras.</p>

Fuente: Elaboración propia (2022)

⁹ tendencia, corriente, nivel de popularidad sobre temas de interés, moda, películas, artistas, noticias y estilo de vida, seguidos por los usuarios.

5 CONSIDERACIONES FINALES

Llegamos al final de ese trabajo con los objetivos alcanzados y con algunas consideraciones pertinentes sobre la temática investigada. En nuestros análisis comprobamos que hay la presencia de relaciones en los espacios de afinidad de los jóvenes lectores del nordeste respecto a la lengua española en las prácticas letradas digitales. Aunque esas prácticas parezcan en una menor cantidad o no tengan periodicidad en las publicaciones, hay un gran potencial formativo en esas prácticas letradas digitales escritas en lengua española.

Además, las búsquedas indicaron una gran variedad de posibilidades para trabajar esas prácticas en las clases de español. La investigación también arroja datos que corroboran que las búsquedas constituyen la necesidad real de proyectos y maestros en las formulaciones y construcciones de esas prácticas letradas digitales para las clases de lengua española.

Con relación a nuestra primera cuestión de investigación, que fue ¿Cuáles son las prácticas letradas digitales en español de jóvenes brasileños del nordeste por medio de la plataforma *Spirit Fanfic?*, podemos afirmar que identificamos las prácticas letradas digitales escritas en español de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma analizada y las prácticas son múltiples en las tipologías de escrituras creativas, *fanfic*, historias originales, microrrelatos con temáticas que giran en torno a la lengua española, aunque no están escritas en español forman parte de los temas que despiertan interés en los jóvenes. Si bien es cierto que esas tipologías se mostraron de manera fragmenta y heterogénea en relación con las publicaciones y la cantidad, las que encontramos poseen un gran potencial formativo para la enseñanza de la lengua española como lengua extranjera.

Con relación a nuestra segunda cuestión de investigación, que aborda el siguiente cuestionamiento, ¿Cuáles son los hábitos de escritura de los jóvenes brasileños del nordeste en la plataforma *Spirit Fanfic?*. Por medio de nuestras investigaciones comprobamos que los hábitos de escritura de los jóvenes están ubicados existen y están en torno a ejes temáticos de producciones auténticas en lengua española, los más diversos medios, libros, series, telenovelas, músicas y otros. Y cuestiones sociales también están presentes en las escrituras de los jóvenes sobre comunidades hispanohablantes, los jóvenes brasileños, en la plataforma analizada, demostraron interés por saber cómo son las cosas en los países hispanohablantes.

Las investigaciones señalaron la necesidad de ampliar las relaciones interculturales con la lengua española en esos espacios, pues con relación a las demás partes del país el nordeste presenta poca participación cuando miramos la cantidad de las publicaciones de las *fanfics*. Eso puede estar causado por diversos motivos; entre ellos señalamos el siguiente: la ausencia de

proyectos formativos o incentivos en la promoción de la participación, preparación en esos espacios de afinidad con la lengua española. Pero esas cuestiones fueron indicaciones de las búsquedas y comparaciones explícitas que solamente estamos ratificando. Se trata de una cuestión más amplia que no dejaremos para futuras investigaciones.

A respecto a nuestra tercera cuestión de investigación que dice, ¿Cómo las prácticas digitales escritas en español en la plataforma *Spirit Fanfic* puedan ser utilizadas para la enseñanza del español en medio virtuales?. Con relación a las posibilidades de actividades para las clases de lengua española como lengua extranjera en los espacios virtuales, podemos apuntar que son ideas basadas en nuestras observaciones e investigaciones de los espacios de afinidad en la plataforma analizada, que dejamos aquí para posibles aplicaciones y, quizá, profundizaremos en una investigación en el curso de posgrado. Una cuestión que no analizamos en nuestra investigación fue la vinculada a las otras prácticas letradas digitales en los espacios virtuales ubicadas en diferentes plataformas pueden contribuir para la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua.

Dejamos acá, que, basados en esas observaciones de las posibilidades de actividades, podríamos pensar en la creación o la elaboración de un guión general para la enseñanza de segundas lenguas en los espacios virtuales para promover o servir de sugerencias para los maestros de filología, sea hispánica, portuguesa, inglesa u otras. Para volver esas posibilidades de actividades en propuestas generales para que las clases queden más dinámicas y en sintonía con las demandas de una sociedad que camina cada vez más para la utilización de los medios digitales en los contextos educativos.

Cumplimos nuestros objetivos de investigación identificando, verificando y mapeando las prácticas letradas digitales escritas en español de los jóvenes del nordeste en espacios de afinidad. Podemos considerar que hay una participación, aunque no sea expresada en términos cuantitativos, pero sí cualitativos, así como una gran voluntad de hacer entender y ser entendido por los hablantes nativos del español. Y a respecto a nuestro tercer objetivo, que buscaba posibilidades de prácticas letradas digitales en español entorno a la plataforma analizada, creemos que logramos este objetivo, cuando elegimos y seleccionamos algunas posibilidades de actividades para las clases de lengua española, basados en las investigaciones realizadas a lo largo de ese trabajo

REFERENCIAS

CASSANY, Daniel. Aprender ELE (y otras L2) en contextos informales. **Confederación Académica Nipona, Española y Latinoamericana**, Barcelona, España, año 2022, v. 10-V, ed. 10, pág. 5-23, 2022. Disponible en: <https://cuadernoscanela.org/index.php/cuadernos/article/view/232/118>. Acceso en: 5 jul. 2022.

CHARTIER, R. Las revoluciones de la cultura escrita. Barcelona: Gedisa, 2018. CHARTIER, Rocher; SCOLARI, Carlos A. Cultura Escrita y Textos en Red. 1. ed. Barcelona, España: Editora: GEDISA, 2019. p. 1-1444.

COLLADO, José Rovira. Redes sociales de lectura: del libro de caras a la LIJ 2.0. ISL Investigaciones Sobre Lectura, Universidad de Alicante, v. 1, n. 3, p. 106-122, jan./2015. Disponible em: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/46664>. Acceso em: 10 mar. 2022.

CRESWELL, J. W. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Thousand Oaks, California: Sage, 2009.

CRESWELL, J. W.; PLANO CLARK, V. L. Designing and conducting mixed methods research. 2nd. Los Angeles: SAGE Publications, 2011. FUENTE, C. *et al.* La educación mediática en España: artículos seleccionados. 1. ed. Madrid: EDITORIAL UNIVERSITAS, S.A, 2018. p. 1-465.

GARCÍA-ROCA, Anastasio; SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel. Jóvenes escritores en la red: un estudio exploratorio sobre perfiles de Wattpad. Ocnos, Universidad de Castilla-La Mancha, v. 1, n. 1, p. 1-11, nov./2019. Disponible em: https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2019.18.3.1968. Acceso em: 9 mar. 2022.

GARCÍA-ROCA, Anastasio; SÁNCHEZ-FORTÚN, Y. J. M. D. A. Juvenile Literary Hypertextual Fanfiction: evolution, analysis and educational possibilities. Psychology, Society, & Education, University of Almería, v. 11, n. 2, p. 241-251, jan./2019. Disponible em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7282876.pdf>. Acceso em: 15 mar. 2022.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JANKS, H. Critical literacy in teaching and research. Education enquiry, v. 4, n. 2, p. 225-242, 2013.

KRESS, G. Multiliteracies: designs for social future. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2000.

LAMY, M.N.; HAMPEL, R. Online communication in language learning and teaching. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula (2ª ed.). Madrid: MEPSYD y Morata, 2008, 272 pp. Disponible en: < <https://br1lib.org/book/11905438/1fbd2a> >. Acceso en 09 de enero de 2022. LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Novos letramentos Práticas diárias e Aprendizagem em Sala de Aula. 2. ed. EUA, New York: Imprensa Universitária Aberta, 2006. p. 1-269.

Lluch, G. (2014). Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, (11), 7-20. https://doi.org/10.18239/ocnos_2014.11.01

PEREIRA, Sara Pereira; FILLLOL, Joana Fillol; MOURA, Pedro Moura. El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. *Comunicar*, no 58, v. XXVII, 2019 | Revista Científica de Educomunicación, [s. l.], v. 58, n. v. XXVII, ed. 58, p. 41-50, 1 Jan. 2019. DOI <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>. Disponible en < <https://www.revistacomunicar.com/index.php?&idioma=pt>>. Acceso en: 9 Jan. 2022.

RIBAS, Fernanda Costa; TAGATA, William Mineo. Novos letramentos e formação continuada de professores de inglês na rede municipal de Uberlândia . *SOLETRAS*, Uberlândia, v. 1, n. 1, p. 1-24, mai./2018. Disponível em:< <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/viewFile/32319/24782>> . Acceso en: 15 mar. 2022.

SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo; DOMÍNGUEZ, María del Mar Ruiz. La lectura hipertextual en la formación literaria: aplicaciones didácticas. In: SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo. **Literatura 2.0 en aula**: Propuestas y experiencias. Universidad de Almería: Octaedro Recursos, 2019. cap. 2, p. 21-41. ISBN 9788499215174.

SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo. Nuevos modos de leer en la era digital. Departamento: Educación UAL Universidad de Almería, Madrid, p. 1/27, 2019. Disponible en: < <https://periodicos.ufes.br/poscom/article/view/32141> > Acceso en: 15.mar. 2022.

SANTOS, Raquel La Corte. O uso da tecnologia/ metodologia WebQuest em práticas pedagógicas no contexto de uma Licenciatura em Letras/Espanhol. *Caracol*, Universidade de São Paulo, año 13, v. 13, p. 56-77, 6 mar. 2017. Disponible en:< <https://www.redalyc.org/journal/5837/583766778003/html/#:~:text=Essa%20pr%C3%A1tica%20pedag%C3%B3gica%20de%20desenvolvimento,consumidores%20de%20informa%C3%A7%C3%A3o%20produtores> .> Acceso en: 3 mar. 2022.

SCOLARI, Carlos Alberto. **NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan**. España: Planeta de Libros, 2013. 365 p. v. 1. ISBN 978-84-234-13362. Disponible en >https://books.google.com/books/about/Narrativas_transmedia.html?hl=pt-BR&id=TkLbMpQbK0YC> Visitado en 01 nov. 2022.

SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones : Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. 1. ed. Barcelona, España: Editora: Gedisa, S.A., 2008. p. 1-304.

SCRIBNER, Sylvia; COLE, Michael. *The psychology of literacy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1981. Pp. x + 335. Disponible en:<https://www.researchgate.net/publication/273840042_Sylvia_Scribner_and_Michael_Cole_The_psychology_of_literacy_Cambridge_Mass_Harvard_University_Press_1981_Pp_x_335> Acceso en 09 de enero de 2022.

SILVA, Elizabeth Corrêa. **APLICATIVOS DIGITAIS E ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL/LE: um estudo com alunos do Instituto Federal do Maranhão**. Orientador: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista RODRIGUES, Sannya Fernanda Nunes. 16-Jul-2019. 249 f. Dissertação (Mestre em Interdisciplinaridade) - Mestrado

Interdisciplinar,UFMA-Maranhão,16-Jul-2019.Disponible en:<<https://tede2.ufma.br/jspui/bitstream/tede/2854/2/Elizabeth%20Correa%20da%20Silva.pdf>.> Visitado en: 11 mar. 2022.

SILVA, T. **Etnografia x Etnografia Digital**. Disponible en: <https://tarciziosilva.com.br/blog/etnografia-x-etnografia-digital/> . Aceso en: 7 dez. 2022.

ANEXOS

Tabla con los enlaces de los *fanfics*

PLATAFORMAS	ENLACES	FECHAS DE CONSULTAS
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/superheroessuper-herois-espanhol-22192716/capitulo1	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/superheroessuper-herois-espanhol-22192716/capitulo2	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/superheroessuper-herois-espanhol-22192716/capitulo3	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/superheroessuper-herois-espanhol-22192716/capitulo4	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/country-mafias--espanhol-18470650	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/country-mafias--espanhol-18470650/capitulo1	19/05/2022
<i>Spirit Fanfics</i>	https://www.spiritfanfiction.com/historia/country-mafias--espanhol-18470650/capitulo2	19/05/2022

Fuente: Elaboración propia 2023

GLOSARIO

Mangá: Mangá es el nombre que se le da a los cómics de origen japonés. La palabra surgió de la unión de dos palabras: “man” (involuntario) y “gá” (dibujo, imagen). Es decir, manga significa literalmente "dibujos involuntarios”.

Frikis/Friqui: Geek o friqui es un término coloquial para una persona cuyos pasatiempos, comportamiento o vestuario son inusuales. El grupo de aficiones minoritarias de los geeks se denomina frikiismo o cultura geek como la ciencia ficción, la fantasía, los cómics, el manga y la animación, entre otras. En Brasil es común utilizar ese término en inglés.

Fandoms: Fandom es el diminutivo de la expresión en inglés fan kingdom, que significa “reino de los fans”, traducida literalmente al portugués. Un Fandom es un grupo de personas que son fanáticos de algo en común, como un programa de televisión, una canción, un artista, una película, un libro, etc. Este término se hizo popular a través de la internet, principalmente incluso de las redes sociales, como *Twitter* y *Facebook*, por ejemplo.

Ficwriter: Es la persona que escribe una Fanfic, una obra alternativa con base en algún contenido original, libros, películas, músicas y etc.

Usuario: Alguien que es utilizador de alguna plataforma o aplicativo de forma periódica, término es generalmente usado en Brasil.

Amino: Amino es un sitio y aplicación *agregador* de comunidades virtuales, donde los usuarios pueden compartir sus gustos e intereses en común. Como las lecturas de una obra, series, películas y música. Solamente es necesario seleccionar las comunidades que le apetece y pasar a participar en los foros y eventos virtuales con respecto a los temas que el individuo selecciono anteriormente.

Otaku: Persona que es muy aficionado por la cultura de los animes y en general por la cultura japonesa moderna.

Spirit Fanfic, ¡Nyah! Fanfiction, Fanfiction Brasil, Fancition.net:

Todas son plataformas para subir *fanfics* o Historias originales y de acceso gratuito, donde los usuarios pueden ejercer su lado creativo y momentos de entretenimiento.

WEB 2.0: Esa sigla representa la revolución en la web de la transición de las actividades tradicionales para las virtuales que hoy son de modo online.

AVA: Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

NEL: New Studios Literacy, nuevos estudios de alfabetización que comprende la alfabetización frente a los contextos de informatización tecnológica de la

sociedad.

Trend: En redes sociales, el *Trending Topic* o *TT* son los hashtags o palabras clave que más se están debatiendo entre los usuarios en este momento concreto. Pueden ser un tema, fraseo palabra que se menciona y comparte a un ritmo.