

A linguagem da Animação como Instrumental de Ensino: Iniciativas Pedagógicas da Animação

Érika Rodrigues S. Duran - Mestranda de Design

Departamento de Artes @ Design

e-mail: earte@oi.com.br

A educação vai além do quadro negro, do giz e da própria sala de aula, ela depende da iniciativa de professores e representantes educacionais engajados verdadeiramente no processo de ensino-aprendizagem e não somente na transmissão de conteúdos. A educação deve ser transformadora.

Resumo

O presente artigo destina-se a analisar as iniciativas baseadas na utilização da animação no âmbito escolar, observando as metodologias adotadas por entidades públicas, privadas e projetos individuais de professores, verificando a real contribuição desta prática a educação, observando também a sua aplicabilidade em qualquer realidade sócio-educativa.

Palavra chave: educação, iniciativas pedagógicas e animação

1. Introdução

“A linguagem é a soma do que se diz com a maneira como se diz”
(Bullara e Monteiro, 1991)

O presente artigo é resultado da pesquisa sobre as relações da tecnologia com a educação, observando por um viés analítico as iniciativas pedagógicas com o uso da animação e as metodologias utilizadas nestas práticas.

Esta investigação surgiu a partir da observação do avanço tecnológico em nossa sociedade. Este fenômeno aconteceu de forma rápida e constante, mas se analisarmos esta influência no âmbito educacional (apesar de estar inserido na sociedade como um todo), iremos perceber que este desenvolvimento não aconteceu em iguais proporções, principalmente em se tratando da educação básica¹. Este déficit, no entanto, gera esforços que já está sendo revertido, já podemos ver a presença de computadores, televisão, aparelhos de DVD, câmeras filmadoras e câmeras fotográficas nas salas de aula, seja como ferramenta metodológica ou didática. Esta inserção tem acontecido de forma gradativa, mas adequada.

Falaremos da introdução dessas tecnologias utilizando a linguagem da animação como objeto de estudo, analisando o uso desta técnica como instrumental de ensino, examinando os projetos desenvolvidos por empresas e professores das redes públicas e privadas.

Analisando o campo educacional, percebemos o quanto professores e escolas diariamente são desafiados a criar estratégias pedagógicas que se adéquem ao dinamismo da sociedade atual que, em sua grande maioria, convive diariamente com ferramentas tecnológicas. Olhando por este aspecto, vemos que o formato tradicional de ensino² não consegue mais abranger de forma ampla o processo de ensino-aprendizagem.

-
1. Educação Básica se refere ao 1º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio.
 2. Iniciativas Pedagógicas com o uso da Animação

Acreditamos que um sistema híbrido de ensino, que alie a tecnologia à educação, consiga suscitar o modelo adequado de transmissão de conteúdo, tendo em vista à comunidade no qual está inserido. Falando deste hibridismo, destacamos a afirmação do professor do Departamento de Estudos da Comunicação de Guadalajara no México, Guillermo Orozco Gómez em que diz:

“As novas tecnologias devem se articular como suporte de uma comunicação educativa mais diversificada, através do aproveitamento de várias linguagens, formatações e canais de produção e circulação de novos conhecimentos. Por outra parte, as novas tecnologias devem constituir-se também em objetos de análise e estudo, através de processos de pesquisa e dos seus efeitos, usos e representações culturais, através do planejamento de estratégias de educação dos usuários que tenham como objetivo formar interlocutores capacitados para uma recepção e produção comunicativa ao mesmo tempo múltipla, seletiva e crítica.”³ (GÓMEZ, G. O – 2002)

Analisando a educação pelo ponto de vista de Gómez, abordaremos as iniciativas pedagógicas como o uso da animação, classificando-as em duas categorias: a primeira, são as *Iniciativas realizadas por empresas públicas e privadas*, cujo objetivo é se integrarem à escola ministrando oficinas de animação e levando o conhecimento técnico a professores e alunos. Nesta primeira categoria, foram analisadas as seguintes empresas: A *Multirio* (Empresa de Múltiplos da Prefeitura do Rio de Janeiro) com o projeto *Juro que vi*⁴ e o *Anima Mundi* com a proposta do *Animaescola*. A segunda categoria é embasada nas *Iniciativas de professores autônomos*, cujas propostas são realizadas de forma autoral.

² Formatos tradicionais de ensino - São baseados na didática aplicada por professores com suas explicações, e cujas ferramentas de ensino são: o quadro negro e o livro didático.

³ Trecho retirado do Artigo Comunicação, Educação e Novas Tecnologias: Tríade do século XXI (2002) por Guillermo Orozco Gómez, professor do Departamento de Estudos da Comunicação Social da Universidade de Guadalajara, México.

⁴ O projeto Juro que Vi foi desenvolvido na Escola Municipal George Sumner, do bairro Riachuelo no Rio de Janeiro.

2.1. Iniciativas realizadas por empresas públicas, privadas e seus multiplicadores

Dentre os diversos projetos pedagógicos e iniciativas extra-escolares observados, os mais representativos são realizados direta ou indiretamente em escolas públicas. Podemos destacar duas grandes iniciativas que estão servindo de incentivo a professores e alunos na produção audiovisual, são eles: O projeto *Juro que Vi*, da Multirio, que a partir da releitura das histórias do folclore brasileiro feita por alunos da rede pública⁴, produziu quatro filmes de animação, que se tornaram material de apoio didático, são eles: *O Curupira (2003)*, *O Boto (2005)*, *Iara (2005)* e *Matinta Pereira (2006/2007)*. Os filmes do Juro que Vi já receberam vários prêmios de festivais nacionais e internacionais, os de maior destaque são: **II Prix Jeunesse**

Iberoamericano do Rio de Janeiro - O Boto, melhor animação brasileira/ júri popular; **28º Guarnicê de São Luiz, Maranhão, 2005 -**, **2005 - O Boto**, 2º lugar ficção para 0 a 6 anos; **Anima Mundi 2005 de São Paulo e O Boto**, melhor animação brasileira; **Anima Mundi 2004 de São Paulo - O Curupira**, melhor animação brasileira/ júri popular; **Anima Mundi 2004 do Rio de Janeiro - O Curupira**, 3º lugar/ júri popular; **Cine PE – Festival do Audiovisual de Pernambuco 2004 - O Curupira**, melhor filme de animação e melhor direção; **XXXI Jornada Internacional de Cinema da Bahia 2004 - O Curupira**, Tatu de Prata/melhor som; **15º Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, 2004 - O Curupira**, prêmio Espaço Unibanco de Cinema/ Preferidos do público nacional e **Festival Amazonas Filmes-Curta Brasil, 2004 - O Curupira**, melhor animação (<http://www.multirio.rj.gov.br/juroquevi> - 17/09/2008)

O projeto Juro que Vi tratou o folclore brasileiro como o próprio o é, oferecendo a possibilidade de interferência do narrador. Esta afirmação se dá através do relato do processo de produção pelas autoras Solange Jobim e Souza, Maria Cecília C. M. Pires e Fernanda Passarelli Hamann⁵:

⁵ Souza, S. J. e; Pires, M. C. C. M; Hamann, F. P. Juro que Vi: Lendas Brasileiras. Rio de Janeiro, Multirio, 2004.

Trata-se de histórias reinventadas a cada recontar. Dessa forma, em torno de cada lenda constrói-se um rico e ilimitado acervo de versões que se constituem como testemunhos espontâneos e dinâmicos de um povo registrando idéias, mentalidades e costumes característicos de sua cultura.(SOUZA,S.J.; PIRES, M. C. C. M.; HAMANN, F.P.-2004, p.33)

Os participantes deram uma nova leitura aos contos populares a partir da construção do roteiro, dos estudos dos personagens e dos cenários. Estas crianças foram estimuladas a criarem sua própria linguagem narrativa e imagética.

Além deste projeto, a Multirio habilita professores na área de animação, para que estes se tornem multiplicadores da técnica, criando suas próprias metodologias de forma autoral.

A segunda iniciativa empresarial a destacar é o Animaescola, criado pelo Animamundi com parceria com o instituto IDEIA (Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação), que desde 2002 atuam no campo de ações sociais de formação em animação.

A proposta do grupo é capacitar tecnicamente professores e alunos da rede pública na área de animação. O projeto Animaescola propõe o uso da técnica como ferramenta didática, incentivando os alunos a participação ativa, e crítica quanto à linguagem audiovisual, além de dar subsídios aos professores da rede pública para criarem seus próprios projetos.

O Animamundi juntamente com o instituto IDEIA, utilizam as seguintes estratégias de desenvolvimento do projeto *Animaescola*⁶:

1ª fase – Curso básico de introdução à animação para professores.

2ª fase – Oficinas práticas de animação com alunos.

3ª fase – Curso de aprofundamento com produção de filmes para professores e alunos.

4ª fase – Capacitação tecnológica para professores. (www.animamundi.com.br - 2008)

⁶ As estratégias de desenvolvimento do projeto Animaescola citada à cima, foi retirada do site do Anima Mundi (www.animamundi.com.br), onde há uma descrição sobre o que é o projeto, seus objetivos e processos de desenvolvimento.

Outros projetos estão em processo de análise, por isso, não foram citados neste artigo. E ao finalizar esta etapa investigativa, faremos uma catalogação dos professores oriundos dos projetos observados.

2.2. Iniciativas de Professores Autônomos - Relatando nossa própria experiência com o uso da animação

Todos já perceberam o potencial da comunicação visual, a sua força em conquistar a mente humana, condicionando-a para a consolidação de conceitos sociais já estabelecidos (...) A imagem mesmo que naturalista, nunca é a reprodução do real, e sim a visão de alguém sobre esse real. O autor seleciona o aspecto do real que lhe interessa mostrar ou que mais o impressionou. Ele utiliza vários efeitos de enquadramento, angulação ou movimento de câmera para mexer com nossas emoções (...). (BULLARA e MONTEIRO, 1991)

Há algum tempo percebemos a inquietude dos jovens estudantes em relação às imagens paradas (réplicas de obras de arte ou outras expressões imagéticas). Estes estudantes já não perpassam pela experiência da observação e decodificação das formas, nada mais previsível, pois estamos na era das imagens em movimento, das formas dinâmicas que a todo tempo se metamorfoseiam. Sendo assim, por que não apresentá-los um formato diferente (da habitual) de ver e lidar com as representações visuais?

Percebendo as necessidades destes jovens no âmbito educacional, decidimos dinamizar as aulas de Artes Visuais (matéria escolhida para introdução do projeto aqui mencionado) e as próprias formas imagéticas com as quais trabalhamos na disciplina através da linguagem da animação. Criamos então, o projeto Arte Animada, cuja proposta inicial era apresentar aos alunos a animação como material didático, com abordagem expositiva das obras de arte em movimento, mas esta estratégia evoluiu para o envolvimento mais intenso dos alunos na produção da animação, dando-lhes a possibilidade de produzir suas próprias narrativas a partir da observação dos registros em questão⁷, enfatizando cada símbolo e signo apresentados nas mesmas.

⁷ Registros em questão: réplicas de obras de arte ou outras expressões imagéticas.

Esta ação foi desenvolvida em três segmentos da Educação Básica, ou seja, primeiro segmento do ensino fundamental, segundo segmento do ensino fundamental e ensino médio, e os resultados foram relevantes em todos os três segmentos, no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem, na assimilação de conteúdos e na participação efetiva dos alunos nas aulas. Por meio da linguagem da animação buscamos também desenvolver nos alunos o espírito crítico para aquilo que vêem diariamente nos meios de comunicação de massa, assim como, para a leitura e compreensão das diversas expressões imagéticas. Dessa forma o processo viabiliza condições suficientes para analisar, julgar, e acima de tudo, de ter subsídios para transformar esta análise em uma nova linguagem.

É desta forma que o aluno, ao entrar em contato com a produção da animação, deve olhar as coisas, porque todos os detalhes de uma imagem têm relevância, principalmente quando tratamos de imagens que já existem, no caso, a obra de arte.

2.2.1. Metodologia utilizada no Projeto Arte Animada

O método do projeto Arte Animada possui duas abordagens em momentos distintos:

A primeira abordagem é a apresentação de vídeos animados relativos ao tema de aula, ou seja, através da animação como material didático.

A segunda, é o estudo da imagem para a produção dos vídeos de animação pelos alunos, fazendo uso de obras de arte ou afins, como base para o desenvolvimento da atividade. O processo produtivo se inicia na observação dos registros (imagens) para a construção narrativa através do roteiro, do “storyboard”⁸ e do “layout”⁹.

⁸ Story board: Roteiro representado através de imagens ou desenhos esboçados.

⁹ Layout: Estudo e composição dos cenários, observado as cores, as proporções e a perspectiva (se for o caso).

A seguir, são apresentadas as técnicas de animação clássica de forma expositiva, para que os alunos escolham a técnica mais adequada a sua narrativa.

Após a fase de estudo da composição da atividade, partimos para produção da animação, registrando os quadros da seqüência através da fotografia.

Para que o processo de registro das imagens sejam realizados de forma adequada, evidenciamos os conceitos técnicos de produção audiovisual que são: iluminação, enquadramento, movimentação de câmera, posição de câmera, angulação e sonorização. E por fim, concluímos a atividade com a edição do vídeo.

2.2.2. – Principais resultados obtidos com o Projeto

A relevância do projeto veio através da assimilação dos símbolos e signos das imagens pelos alunos, que os ajudaram a compreender o processo criativo por trás da produção imagética e os capacitaram a uma produção mais significativa.

Esta prática se legitima no processo empírico do sujeito (aluno) perante o objeto (imagem) de forma analítica para posteriormente criar uma nova linguagem e narrativa para objeto de estudo através das técnicas de animação.

Esta experiência cognitiva corrobora autenticamente com o processo de ensino-aprendizagem através do resultado conquistado com a atividade (os vídeos produzidos pelos alunos), mas principalmente no processo construtivista de conhecimento.

Dentre os vídeos produzidos neste projeto destacam-se: o curta de animação *Vida e obra de Aleijadinho*, baseado na Arte Barroca Brasileira, produzido por alunos 5º ano do Ensino Fundamental em 2006; *A cor na propaganda*, baseado na influência psicológica da cor, produzido por alunos da 7º ano do Ensino Fundamental em 2006; *Movimento Modernista Brasileiro*, baseado na Arte Moderna Brasileira, produzido por alunos do 6º ano do Ensino Fundamental em 2007; *Brasilidades*, baseado nas obras de Tarsila do Amaral, produzido

por alunos do 6º ano do Ensino Fundamental em 2007; dentre outras produções realizadas nos anos de 2007 a 2008 em outros Segmentos de Ensino.

Apresentaremos a seguir algumas imagens de obras de arte que serviram de referência para a produção das animações citadas, com as respectivas representações visuais realizadas pelos educandos, não como mera releitura de imagens, mas sim como uma nova linguagem narrativa.

OBRAS DE ARTE



Cândido Portinari
Café, 1935
óleo sobre tela, 130 x 195,4 cm

REPRESENTAÇÕES VISUAIS



Imagem do curta de animação tradicional
"Mensagens de Portinari" – Colégio Araújo
Pinho - RJ (7ª série)



Tarsila do Amaral
Vendedor de frutas - 1925



Imagem do curta de animação
"Mov. Modernista Brasileiro" – Colégio de
Aplicação da UFRJ – RJ (5ª série)



Tarsila do Amaral – 1924
O morro da favela



Imagem do curta de animação “Brasilidades” –
Colégio de Aplicação da UFRJ – RJ (4ª série)

4. Referencial Teórico

Arte do real, arte das imagens, indissociavelmente, a pintura como o cinema, ou vice-versa. Não se escapa disso: o olho, o olhar mobilizado, entregue ao tempo, explora o espaço, o investe, o enquadra, instala nele uma profundidade ficcional, faz dele uma cena, e a deposita sobre uma tela, a do cinema ou do quadro.

(Jacques Aumont - 2004)

Para legitimarmos a linguagem da animação como instrumental de ensino, buscamos referenciais que relatam a produção audiovisual no âmbito educacional, assim como, o cinema, por serem áreas conexas.

Com relação à linguagem cinematográfica, vale ressaltar Jean-Claude Carrière:

“Das primeiras seqüências de desenhos dos artistas pré-históricos até a sucessão das chapas de projeção da Lanterna Mágica, a mão e o olho humanos trabalharam incansavelmente, e às

vezes com surpreendente sucesso, para nos mostrar o impossível — para nos mostrar movimento numa imagem estática”.

(CARRIÈRE, J. C. – 2006, p.17)

Segundo Carrière, esta linguagem começou a ser concebida no princípio da década de 1920, criando os processos narrativos através do deslocamento e associações de imagens.

A todo o momento lidamos com as expressões imagéticas na animação, mas para compreendê-las, devemos analisá-las individualmente. Pois é, como destaca Pier Paolo Pasolini em *Gennariello: a linguagem pedagógica das coisas* que, “... Imagem é um signo e, para sermos exatos, um signo lingüístico. Portanto, se é um signo lingüístico, comunica ou expressa alguma coisa “(PASOLINI, P.P. 1990 - p.125)

Quanto à linguagem, ela está intrinsecamente ligada às imagens, relacionada com a forma que as vemos e as compreendemos e durante uma produção, cada imagem tem a sua importância narrativa. Pasolini descreve como nosso olhar tem uma influência direta em nossa produção:

“Nada como fazer um filme obriga a olhar as coisas. O olhar de um literato sobre uma paisagem, campestre ou urbana, pode excluir uma infinidade de coisas, recortando do conjunto só as que o emocionam ou lhe servem. O olhar de um cineasta — sobre a mesma paisagem — não pode deixar, pelo contrário, de tomar consciência de todas as coisas que ali se encontram, quase enumerando-as” (PASOLINI, P.P. 1990 - p.128).

Walter Benjamin no texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* diz que, “(...) a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situação impossível para o próprio original” (BENJAMIN, W. 1986 - p.168).

Fazendo ainda uma comparação da produção da animação com a reprodução técnica abordada por Walter Benjamin, destacamos:

“As imagens que cada um produz são, por isso, essencialmente diferentes. A imagem do pintor é total, a do operador é composta de inúmeros fragmentos, que se recompõe segundo novas leis. Assim, a descrição cinematográfica da realidade é para o homem moderno infinitamente mais significativa que a pictórica, porque ela lhe oferece o que temos o direito de exigir da arte: um aspecto da realidade livre de qualquer manipulação pelos aparelhos, precisamente graças ao procedimento de penetrar, com os aparelhos, no âmago da realidade” (BENJAMIN, W. 1986 - p.187).

Gómez relata que, na área educacional:

“A falta de uma estratégia para o uso educativo de novos meios e tecnologias provoca a perda de seu potencial para os fins que se procuram, pois o processo através do qual os educandos e os professores devem apropriar-se adequadamente dos novos meios e tecnologias, não é um processo automático nem autodidata. O trânsito de um determinado uso dos meios e tecnologias da diversão e entretenimento para um uso destinado a objetivos de aprendizado e análise também não é espontâneo. Requer capacitação específica e especializada. (...) Com o uso do vídeo educativo, atinentes ao fato de que a situação de aprendizagem em contato com o vídeo é diferente da que se necessita para o contato com o livro ou materiais impressos. Isto não obstante a universalidade do código visual” (GÓMEZ, G. O. 2002 - p.66).

4. Conclusão

Este artigo é oriundo de uma investigação que está em fase de finalização, portanto, buscamos um caminho que norteie de forma eficaz a hipótese de nossa pesquisa.

O interesse por este tema surgiu quando percebemos que a técnica da animação vinha sendo utilizada como atividade pedagógica de forma muito ampla, e nem sempre adequada.

Até o momento, analisamos mais profundamente as iniciativas criadas por empresas públicas e particulares como a Multirio e o Animamundi, devido seu maior destaque no campo educacional. Esta prática vem sendo difundida por professores e alunos através da capacitação dada por estas empresas e, devido a sua amplitude, ainda estão em processo investigativo.

O artigo possui também uma reflexão sobre a nossa própria experiência com o tema de pesquisa, descrevendo os objetivos, a metodologia e o resultado obtido com esta prática, que nomeamos como Arte Animada. A implementação deste projeto nos ajudou a definir estratégias mais adequadas quanto ao uso da animação em sala de aula, de acordo com às técnicas, à realidade escolar e à sua aplicabilidade e, nos forneceu subsídios para analisarmos reflexivamente as outras iniciativas existentes.

Durante este período investigativo, percebemos o quanto a utilização de novos métodos didáticos influenciam positivamente o ambiente escolar, tanto o corpo docente que media estas práticas obtendo resultados no índice de aprendizagem e na participação mais ampla dos educandos nas aulas, mas principalmente, os alunos que são os maiores beneficiados, pois além de aprenderem de forma mais dinâmica, são estimulados a analisar e transmitir informação de forma crítica e consciente.

Mas para atender as premissas do setor educacional atual, percebemos a necessidade de incentivo e fomento para a capacitação e formação dos professores quanto às novas tecnologias, para que possam empregá-las de forma competente e produtiva, mediando e educando.

O desafio desta sociedade educacional globalizada é justamente saber dosar o emprego dos novos métodos tecnológicos, pois acreditamos que a forma de educação ideal não é aquela que só utiliza de instrumentos tecnológicos, mas sim aquela que equilibra as metodologias tradicionais (livros didáticos, livros para-didáticos, quadro negro, giz e professor) com as tecnológicas. Pois o objetivo não é trocar um método pelo outro e sim uni-los em prol da melhoria do processo educativo.

Como nosso objeto de estudo é a animação, um dos fragmentos dessas novas tecnologias, interamos que a mesma contribui de forma relevante para a melhoria do cenário educacional e, principalmente, para o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, sendo acompanhada de outras metodologias no decorrer do procedimento ensino, pois a

educação contemporânea se dá através da atualização ininterrupta das práticas pedagógicas, dos conteúdos e da própria relação entre professor e aluno.

A relevância desta pesquisa se deu na análise das contribuições das novas práticas educacionais para uma categorização e uma futura catalogação destas iniciativas na busca por um modelo de educação mais adequado às exigências da sociedade brasileira atual. Esta catalogação poderá auxiliar outras pesquisas e competências no campo da tecnologia da informação e comunicação no âmbito educacional, atuando como adendo à procura por inovações metodológicas.

5. Bibliografia

AGEL, H. *O cinema*. Livraria Civilizações Editora, 1972.

AUMONT, J. *O olho interminável: Cinema e Pintura*; tradução Eloisa Araújo Ribeiro. —São Paulo: Cosac & Naif, 2004. Coleção cinema, teatro e modernidade.

BARBOSA, A. M. *Inquietações e mudanças no Ensino da Arte*. SP – Cortez, 2003.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo, ed. Brasiliense, 1986. ed. 2 coleção Obras Escolhidas.

BULLARA, B. e MONTEIRO M. *Cinema: uma janela mágica*. Memórias Futuras: Cineduc, 1991. 2ed.

BUORO, A. B. *Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte*, SP – Ed. Cortez / EDUC / FAPESP, 2002.

COELHO, R. *A arte da Animação*. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000. Coleção Caminho das artes.

DUFRESNE, C. *A magia da imagem em movimento*. São Paulo: História Viva (15): 72-80, 2005.

FELICIANO, A. L. A. *Texto e ilustração: O papel da imagem nos livros – a linha é o contexto*. Rio de Janeiro, 2004: Revista Nós da Escola – Ano 2, nº 20 p. 14/15.

HALAS, J. e MANVELL, R. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro, 1979: Ed. Civilização brasileira – RJ.

JÚNIOR, A.L. *Arte da Animação – Técnica e Estética através da história*. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*, São Paulo: Cortez, 1994.

MORENO, A. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro – 1978: Embrafilme, Ed. Arte Nova, RJ

NEIVA JR., E. *A imagem*. São Paulo, 2002. Editora Ática – Série Princípios.

PASOLINI, P.P. *Os jovens Infelizes*. São Paulo - Editora Brasiliense, 1990.

SANTOS, R. *Manual de vídeo*. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 1993.

Artigos e Teses:

CONFORTI, G. *Das veredas das palavras às imagens figuradas: O processo de criação de imagens a partir de um texto literário*. Universidade Federal Fluminense – Niterói - RJ, 2001.

GÓMEZ, G. O. *Comunicação, Educação e Novas Tecnologias: Tríade do século XXI*. Guadalajara, México – 2002.

Sites:

www.animacao.com.br

www.animamundi.com.br

www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/stop/princip1.html