



MILLENA CARVALHO BASTOS

**A VIDEOANIMAÇÃO E A FORMAÇÃO DE LEITORES:
POTENCIALIDADES DA VIDEOANIMAÇÃO “SAVE
RALPH” PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

LAVRAS – MG

2022

MILLENA CARVALHO BASTOS

**A VIDEOANIMAÇÃO E A FORMAÇÃO DE LEITORES: AS POTENCIALIDADES DA
VIDEOANIMAÇÃO “SAVE RALPH” PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Artigo apresentado à banca avaliadora para a
obtenção do título de Licenciado em Letras
Português/Inglês e suas Literaturas

Orientadora

Mauriceia Silva de Paula Vieira

LAVRAS – MG

2022

MILLENA CARVALHO BASTOS

A VIDEOANIMAÇÃO E A FORMAÇÃO DE LEITORES: AS POTENCIALIDADES DA VIDEOANIMAÇÃO “SAVE RALPH” PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Artigo apresentado à banca avaliadora para a obtenção do título de Licenciado em Letras Português/Inglês e suas Literaturas

APROVADO EM

Dr. xxxxxxxxx

Dr. xxxxxxxxx

Dr. xxxxxxxxx

Dr^a Mauriceia Silva de Paula Vieira

Orientador

LAVRAS- MG

2022

DEDICATÓRIA

Com gratidão, dedico este trabalho a Deus. Sem ele nada seria possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Senhor Deus que me deu força e resiliência, pois em “todas as coisas somos mais que vencedores, por meio daquele que nos amou” (Rom. 8:37).

Aos meus pais, Patrícia e Renato pela instrução, apoio e por sempre acreditarem em mim.

Ao meu noivo, Éricles sou grata pela parceria, compreensão e incentivo.

À minha orientadora, a professora Mauriceia Vieira pelo empenho, atenção e dedicação e disponibilização do seu tempo para me orientar neste trabalho.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar um estudo sobre as potencialidades da videoanimação “Save Ralph” para o trabalho docente nas aulas de Língua Portuguesa, com vistas analisar o referido gênero textual/discursivo, destacando suas contribuições como recurso didático em sala de aula. Para tal propósito, adotamos como procedimento metodológico o estudo bibliográfico sobre letramento digital (XAVIER, 2005) (SOARES, 2002), multimodalidade (SILVA; SOUZA; CIPRIANO, 2015) e videoanimação (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Em um segundo momento, realizamos a análise da videoanimação “Save Ralph”, no qual a escolha do material justifica-se por tratar de um tema bastante atual: o uso de animais como cobaias para testes de cosméticos. Após as análises, concluímos que essa abordagem pode contribuir para a leitura das múltiplas linguagens, em um contexto social marcado pelo constante uso de tecnologias digitais e, conseqüentemente, por novas formas de linguagem. Além disso, pode suscitar discussões sobre temas mais amplos que envolvem a sociedade.

Palavras - chave: Videoanimação. Letramento Digital. Multimodalidade. Tecnologias Digitais. Língua Portuguesa.

Abstract

This article aims to present a study on the potential of video animation “Save Ralph” for teaching work in Portuguese language classes, with a view to analyzing the aforementioned textual/discursive genre, highlighting its contributions as a didactic resource in the classroom. For this purpose, we adopted as a methodological procedure the bibliographic study on digital literacy (XAVIER, 2005) (SOARES, 2002), multimodality (SILVA; SOUZA; CIPRIANO, 2015) and video animation (THOMAS; JOHNSTON, 1995). The choice for the video animation Save Ralph is justified because it deals with a very current topic: the use of animals as guinea pigs for cosmetics testings. After the analysis, we concluded that this approach can contribute to the reading of multiple languages, in a social context marked by the constant use of digital technologies and, consequently, by new forms of language. In addition, it can raise discussions on broader issues which involve society.

Keywords: Video animation. Digital Literacy. Multimodality. Digital Technologies. Portuguese language.

SUMÁRIO

1. Introdução	8
2.1 Tecnologia e cultura	9
2.2. Letramento digital	13
2.3. Videoanimação e multimodalidade	15
2.4 Análise da videoanimação Save Ralph: Potencialidades para o ensino da língua	19
3. Considerações finais	26
Referências	29

1. Introdução

Nos últimos anos, muito se tem discutido sobre o termo letramento digital no campo da educação e no campo da linguagem. Impulsionado pelos grandes avanços das Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC), diversas mudanças se fazem presentes, não somente no tocante às formas de interação e as relações sociais, mas também no que se refere ao surgimento de novos gêneros textuais com características particulares que demandam novas formas de leitura.

A respeito do conjunto de habilidades essenciais que todo o aluno deve desenvolver durante a educação básica, a Base Nacional Comum Curricular (2018) prevê que, na área de linguagem e suas tecnologias, os alunos tenham acesso a uma formação voltada a possibilitar uma “participação mais plena [...] nas diferentes práticas socioculturais que envolvem o uso das linguagens” (BRASIL, 2018, p.481).

Neste sentido, a escola como instituição formadora precisa capacitar os alunos para a utilização das várias linguagens nos diferentes contextos sociocomunicativos. Por isso, ressalta-se que o ensino deve acompanhar as demandas sociais atuais, e por meio de ações pedagógicas proporcionar o contato dos discentes com as múltiplas linguagens presentes nos novos gêneros discursivos, que intercambiam em sua constituição uma grande variedade de recursos semióticos, tais como verbal, visual, sonora, imagética, gestual, entre outras (ROJO; 2013). Nesta perspectiva, a proposta deste artigo é objetivo apresentar um estudo sobre as potencialidades da videoanimação “Save Ralph” para o trabalho docente nas aulas de Língua Portuguesa, com vistas analisar o referido gênero textual/discursivo, destacando suas contribuições como recurso didático em sala de aula. A videoanimação “Save Ralph” foi lançada em 2021 e faz parte de uma campanha que discute sobre o uso de animais como cobaias para testes de produtos cosméticos em laboratório. Trata-se de um texto que articula várias semioses e que discute uma temática bastante atual.

Em virtude do contexto social e tecnológico contemporâneo, é notório que os textos multisemióticos estão presentes no cotidiano dos alunos para além dos muros da escola. Desta forma, mais do que a inclusão de novos recursos didáticos em sala de aula, é importante que o professor reflita sobre a formação de alunos proficientes e críticos em

relação ao mundo ao seu redor, e que sua prática docente esteja fundamentada na realidade do aluno enquanto cidadão-leitor.

Assim, a escola enquanto ambiente de sistematização e de difusão de conhecimentos adquiridos ao longo da humanidade, bem como a formação integral dos sujeitos não pode ficar alheia às transformações sociais e culturais pelas quais, inevitavelmente, a sociedade passa ao longo do tempo.

Portanto, o presente artigo reconhece a importância de refletir sobre o letramento digital em sala de aula, com foco nos textos multissemióticos, principalmente aqueles que circulam constantemente nos espaços digitais e tecnológicos e busca apresentar as potencialidades do gênero discursivo videoanimação para o trabalho com os multiletramentos em aulas de Língua Portuguesa, considerando-se as condições de produção, circulação e recepção que constituem “Save Ralph”.

2. Pressupostos teóricos

2.1. TECNOLOGIA E CULTURA

A etimologia da palavra tecnologia tem origem do grego "*tekhne*" que significa “técnica, arte, ofício” juntamente com o sufixo “logia” que significa “estudo”, sendo caracterizado pelo estudo das técnicas, instrumentos e métodos que visam, de forma ampla, aperfeiçoar, facilitar e solucionar problemas que afligem a humanidade em um determinado contexto histórico. Desta forma, essas técnicas trazem consigo saberes que impulsionam transformações sociais e práticas que se inserem à vida cotidiana, refletindo e condicionando novas formas de acesso à informação e ao conhecimento das sociedades humanas.

Em uma breve visita ao período da pré-história, estudos comprovam a presença de técnicas propositais e sistemáticas criadas pelo homem visando determinado fim, indo desde o domínio do fogo à invenção da roda e até mesmo à fundição de metais, que possibilitaram a sobrevivência dos homens na terra. Pierry Lévy ressalta que todas as tecnologias “antigas” possuem um papel fundamental no estabelecimento de referenciais intelectuais e espaço-temporais das sociedades e por isso, nenhum tipo de conhecimento deve ser considerado independente do uso das tecnologias intelectuais (LÉVY, 1993).

Conforme o teórico, se o desenvolvimento da humanidade proporcionou novas eras mais rápidas e com tecnologias mais consistentes e eficientes, é devido ao mecanismo da memória e de propagação das representações por meio da linguagem, e também, porque “cristalizou-se uma infinidade de informações nas coisas e em suas relações, de forma que pedras, madeira, terra, construtos de fibras ou ossos, metais, retêm informações em nome dos humanos. Ao conservar e reproduzir os artefatos materiais com os quais vivemos, conservamos ao mesmo tempo os agenciamentos sociais e as representações ligados a suas formas e seus usos.” (LÉVY, 1993, p.46). Em síntese, o filósofo explica que:

Seja nas mentes, através de processos mnemotécnicos, no bronze ou na argila pela arte do ferreiro ou do oleiro, seja sobre o papiro do escriba ou o pergaminho do copista, as inscrições de todos os tipos — e em primeiro lugar a própria escrita — desempenham o papel de travas de irreversibilidade. Obrigam o tempo a passar em apenas um sentido; produzem história, ou melhor, várias histórias com ritmos diversos. (LÉVY, 1993, p.46)

Sob um olhar para a nossa história, podemos observar o amplo campo de técnicas desenvolvidas ao longo da história até a contemporaneidade e constatar contínuas evoluções destes meios tecnológicos, nos quais tais técnicas crescem e se transformam em escala cada vez mais acelerada, no qual, com menos de dois séculos após a invenção da fotografia já se chegou hoje à internet móvel (SANTAELLA, 2008).

De acordo com estudiosos da área, do século XIX até os dias atuais, já alcançamos a quinta geração de tecnologias comunicacionais que coexistem e “entretecem uma rede cerrada de relações, em que nenhuma delas é ‘causa’ das demais, mas todas as configuram como “adjacências históricas” fortemente articuladas, que expressam e simultaneamente produzem mutações nos modos de se perceber, conceber e habitar o tempo” (FERRAZ, 2005, p. 52). A seguir, apresentaremos as cinco gerações de tecnologias comunicacionais, de acordo com os estudos da autora Lucia Santaella.

As tecnologias do reprodutível correspondem à primeira geração das tecnologias de linguagem. Para Santaella, esta é a era que “lançou sementes da cultura de massa” (SANTAELLA, 2008, p.33). Produzidas pelos meios de comunicação de massa eletromecânicos - foto, telégrafo, jornal, cinema - introduzem o automatismo e a mecanização ao cotidiano das pessoas, anunciando novos tempos de prazeres fugazes do consumo (SANTAELLA, 2008, p.33).

As tecnologias da difusão caracterizam a segunda geração das tecnologias de linguagem. Entram no mercado da indústria cultural o rádio e a televisão que se expandem velozmente pelo seu poder de difusão, responsável pela ascensão da cultura de massas, tem como destaque a transmissão via satélite (SANTAELLA, 2008)

A terceira geração é denominada por tecnologia do disponível, responsável pela emergência da chamada cultura das mídias. São caracterizadas pelas tecnologias de pequeno porte - gadgets - criados para atender demandas de determinados públicos e também para usos individuais, uma cultura que se distingue tanto da lógica que comanda a comunicação de massa, quanto da comunicação via digital atual. (SANTAELLA, 2008)

Na quarta geração, encontra-se a chamada tecnologia do acesso, em outras palavras, o surgimento do advento da internet que proporciona aos seres humanos um novo universo de informações ao seu alcance. Um - ciberespaço - explica ainda a autora, que nos traz um fluxo de linguagem multimídia, cujas características principais são a mutação e a multiplicidade. As tecnologias de acesso são tecnologias da inteligência que modificam os modos de armazenamento, manipulação e diálogo com as informações (SANTAELLA, 2008).

Na quinta geração das tecnologias comunicacionais encontramos as tecnologias de comunicação contínua. À medida em que as pessoas foram se desprendendo de recursos como os - modems, cabos e desktops - todo o ambiente urbano foi adquirindo um novo desenho resultante da interferência e intromissão do virtual na vida real (SANTAELLA, 2008). As tecnologias móveis com acesso à internet foram incorporadas aos diversos espaços sociais, constituindo "uma rede móvel de pessoas e tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos". (SANTAELLA, 2008, p.33).

Em virtude dessas grandes evoluções em um período relativamente “curto” sob o ponto de vista cronológico, a autora Lucia Santaella chama atenção para a hipercomplexidade cultural e comunicacional presente nas sociedades atuais, ao revelar uma simultaneidade de tecnologias de produção de linguagem resultante da “gradativa introdução histórica de novos meios de produção, armazenamento, transmissão e recepção de signos linguísticos no seio da vida social”. (SANTAELLA, 2008, p.95)

Para compreender melhor o conceito de hipercomplexidade cultural e comunicacional, a autora utiliza a hipótese da concomitante relação de seis formas de cultura que “coexistem, sobrepõe-se, intercambiam-se e misturam-se inextricavelmente:

a cultura oral, a escrita, a impressa, a cultura de massa, das mídias e cibercultura” (SANTAELLA, 2008, p.95). Santaella postula que o critério seguido para essa “divisão” se encontra na ordem gradativa de introdução de novos meios de comunicação empregados ao longo do percurso histórico, e não pelo fato de alguma modalidade ser superior a outra no tocante à importância social.

Neste sentido, é válido ressaltar que essa classificação de novos sistemas incorporados à sociedade não exclui o que veio antes, mas adere como uma nova camada, tornando a ecologia midiática ainda mais estratificada (SANTAELLA, 2008). Além disso, de acordo com Lévy, essa classificação apenas nos auxilia a localizar os polos, e não deve fazer com que nos esqueçamos que “cada grupo social, em dado instante, encontra-se em situação singular e transitória frente às tecnologias intelectuais, apenas podendo ser situado, portanto, sobre um continuum complexo.” (LÉVY, 1993, p. 47)

Cada uma das formações culturais proposta por Lúcia Santaella apresenta características que lhe são próprias, e essas diferenças entre si, evidenciam que as mídias não funcionam como um “monolito indistinto”. De acordo com a autora:

Embora misturada às outras, cada formação cultural funciona socialmente de maneiras diversas. A cultura dos meios de massa, do jornal à televisão, opera socialmente de modo muito diverso da cultura das mídias e de maneira ainda mais distinta do modo como opera a cibercultura. Quando isso é levado em consideração, evitam-se os equívocos correntes que nascem da imposição sobre uma formação cultural de critérios de julgamento e crítica que são empregados para uma formação cultural distinta. (SANTAELLA, 2008, p.95).

Concluimos, portanto, que não podemos caracterizar a cultura como algo pronto e estático, uma vez que ela está ligada ao desenvolvimento da humanidade e suas transformações sociais. Assim, o conceito de cultura tecnológica merece uma abordagem mais ampla, não se restringindo apenas ao uso de novos equipamentos e apetrechos eletrônicos. Muito para além disso, a tecnologia implica a modificação de pensamento e condutas, de certa forma, impondo-se à cultura existente e transformando indivíduos, grupos e sociedades (KENSKI, 2003). A partir desta abordagem, no próximo tópico do presente artigo, buscamos refletir sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), com foco na discussão sobre a importância do letramento digital na contemporaneidade.

2.2. LETRAMENTO DIGITAL

O advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em meados do século XX transformou profundamente a relação do ser humano com o mundo em diversas esferas sociais. O desenvolvimento de aparelhos eletrônicos como computadores, celulares e *tablets* proporcionou novas formas de interação e de troca de informações entre sujeitos em sociedade, evidenciou a ampliação das maneiras de lidar com a informação, desvelando um novo modo de pensar e de agir do homem.

Tais artefatos tecnológicos, impulsionados pela revolução digital, estão cada vez mais presentes no cotidiano da população, principalmente na vida de crianças e adolescentes que, nascidos na chamada “Era Digital”, formam uma nova geração que crescem em meio aos avanços tecnológicos, dos quais usam a internet desde muito jovens e, por isso, se sentem muito confortáveis com a tecnologia e próximos do mundo digital. Entretanto, há, ainda, desafios a serem vencidos, não só pelo fato de haver uma grande parcela da população que não possui acesso às tecnologias digitais, mas também pela necessidade de se formar leitores críticos para atuarem em sociedade.

Partindo desse pressuposto, Xavier (2005, p.1) ressalta que “o crescente aumento na utilização das novas ferramentas digitais têm exigido dos cidadãos a aprendizagem de novos comportamentos e raciocínios específicos”. Teóricos e estudiosos da área apontam para o surgimento do Letramento Digital, entendido como “o estado ou a condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento”. (SOARES, 2002, p. 145). O sujeito letrado consegue ir para além das capacidades de um sujeito apenas alfabetizado. Enquanto o alfabetizado seria aquele indivíduo que se apropria da leitura e da escrita apenas como um processo mecânico de codificação e decodificação dos signos linguísticos, o indivíduo letrado assume uma nova postura em relação à interpretação e ao domínio da língua, sendo capaz de fazer o uso da leitura e da escrita de acordo com as necessidades sociais.

No entanto, o letramento digital trouxe consigo novas concepções sobre a prática de leitura e escrita que se diferem tanto das práticas tradicionais de alfabetização, quanto das práticas tradicionais de letramento. Ainda conforme Soares (2002, p.151), o letramento no âmbito digital designa “Estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente

do estado ou condição do letramento dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel”.

O letramento digital está relacionado também à chegada de gêneros textuais/discursivos que apresentam transformações significativas nas formas de ler e escrever um texto, uma vez que o espaço de interação assume o formato de tela digital. Assim, é comum encontrar em um único texto: imagens, vídeos, sons e também o chamado hipertexto, que segundo Levy (1999, p.56) se caracteriza como um “texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”.

A respeito das transformações ocasionadas pelo advento da tecnologia, Kenski aponta para o surgimento de uma nova linguagem e postula que:

A linguagem digital, expressa em múltiplas TICs, impõe mudanças radicais nas formas de acesso à informação, à cultura e ao entretenimento. O poder da linguagem digital, baseado no acesso a computadores e todos os seus periféricos, à internet, aos jogos eletrônicos etc., com todas as possibilidades de convergência e sinergia entre as mais variadas aplicações dessas mídias, influencia cada vez mais a constituição de conhecimentos, valores e atitudes. Cria uma nova cultura e uma outra realidade informacional (KENSKI, 2008, p.33).

Sendo assim, em um contexto marcado pelas TDIC, o uso das ferramentas digitais implica mudanças na língua, no letramento, nos textos que circulam, na educação e na própria sociedade. Por essa razão, destacamos a necessidade de reformular a concepção de ensino-aprendizado da língua portuguesa no ambiente escolar, uma vez que, no contexto atual, é preciso ir além do letramento impresso e garantir aos aprendizes a leitura de gêneros textuais/discursivos que circulam em diferentes espaços e suportes. Nesse sentido, Heemann ressalta que:

A educação precisa evoluir para ir ao encontro da Geração Net e fazer com que eles aprendam a lidar com uma economia baseada na informação. A educação não pode mais estar baseada na transmissão do conhecimento, mas no ensinar a como aprender. Os professores deveriam mudar de aulas expositivas para aulas interativas, orientação colaborativa e deixar os alunos explorarem e descobrirem por si sós (HEEMANN, 2013, p.83).

Logo, constatamos que essa nova forma de ensino e de aprendizagem das práticas de leitura e da escrita no ambiente virtual carecem de uma abordagem pautada na independência, na autonomia, nas necessidades e nos interesses imediatos de cada indivíduo (XAVIER, 2005), uma vez que os alunos começam a procurar por novas fontes de informação, não se limitando apenas a figura do professor e do livro didático.

Portanto, letrar digitalmente os alunos frente aos recursos tecnológicos implica fornecer conhecimentos, habilidades e competências para que estes possam assimilar, avaliar e controlar a gama de informações encontradas na esfera virtual, além de proporcionar o desenvolvimento de saberes para utilizar adequadamente os gêneros textuais digitais, a fim de promover a formação de cidadãos críticos e conscientes no campo social, cultural, econômico e político, competentes frente à sociedade moderna da contemporaneidade. Além disso, esses mecanismos requerem de seus usuários a ampliação das práticas de leitura e escrita, diferentes daquelas exigidas, por exemplo, em textos que privilegiam a de semiose verbal. A próxima seção abordará sobre a videoanimação.

2.3. VIDEOANIMAÇÃO E MULTIMODALIDADE

Novos tempos pedem novos letramentos (ROJO, 2012). A revolução tecnológica, propiciada pelo advento das novas tecnologias de comunicação e informação, ocasionou um impacto significativo no setor educacional contemporâneo, evidenciando a necessidade de implementação de novos materiais auxiliares do aprendizado nas escolas de educação básica, com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa ao aluno contemporâneo, que convive com tantas informações, em um contexto em que predominam o imediatismo e a dinamicidade.

Neste sentido, é pertinente inserir ao fazer pedagógico as múltiplas linguagens como objeto de estudo. Como múltiplas linguagens podemos compreender o conceito de multimodalidade, que em síntese, apresenta uma comunicação estabelecida por dois ou mais modos de forma linguística, podendo envolver combinações de fala, gestos, visual, etc. Nesta perspectiva, “palavras e frases não são os únicos elementos que podem ser mobilizados na construção textual. Em um contexto paradigmático marcado por uma noção de texto diretamente atrelada à supremacia das palavras e das frases, os estudos da linguística vão carrear a efetivação de um novo conceito de texto” (SILVA; SOUZA; CIPRIANO, 2015, p.135).

A partir dos estudos de Silva, Souza e Cipriano (2015), a concepção do que constitui um texto foi amplamente expandida, bem como os processos de construção de sentido decorrentes da leitura. Nesta vertente, vários recursos linguísticos podem compor o texto e contribuir para a compreensão do leitor, em outras palavras, “o texto deixa de

ser unicamente verbal, podendo ser composto por uma multiplicidade de elementos proveniente do campo visual. O texto, agora, é algo multimodal, visto que consiste no corolário da mobilização de elementos de natureza diferenciada” (SILVA; SOUZA; CIPRIANO, 2015, p. 135).

Os recursos multimodais estão sendo cada vez mais incorporados ao âmbito pedagógico como material que auxilia o aprendizado dos alunos. É importante frisar que os textos multimodais passaram a fazer parte do material didático diante das transformações sociais decorrentes das novas tecnologias, no qual os indivíduos estão tendo contato cada vez mais cedo com as mídias digitais, e a partir dela, criando meios de comunicação. Assim, a escola, enquanto instituição formadora de sujeitos críticos, insere em sua prática pedagógica recursos didáticos que buscam auxiliar o desenvolvimento de novas percepções de leitura, de escrita, e principalmente de texto.

De acordo com Sant’Anna, pode-se considerar como recurso didático qualquer material que auxilie o aprendizado (SANT’ANNA e SANT’ANNA, 2004). Porém, em virtude da infinidade de recursos que podem ser utilizados para esse fim, definimos como objeto de estudo desta pesquisa o trabalho com as videoanimações gráficas. Por meio dos avanços tecnológicos, a animação ganhou destaque e se afirmou como linguagem auxiliada pelas tecnologias. Além disso, a videoanimação pode ser considerada um artefato multimídia, ao englobar em sua constituição a imagem e o som para a construção de sentido da história.

Conforme apontam Schnotz e Lowe (2008), a animação é construída com formas ou elementos que se transformam em relação ao tempo de maneira sequencial e contínua. Além disso, elas agregam em sua composição a presença de linguagens verbais, visuais e sonoras que combinam entre si para a construção do sentido, se caracterizando como “arte multimídia”, de forma que passam informações a partir das imagens em movimento em consonância com os demais elementos, dentro de um determinado período de tempo. Consistindo em suas principais características: imagem, movimentos e tempo, e principalmente, a possibilidade de manipulação do tempo, sua principal característica (WHITAKER E HALAS, 2001).

A seguir, com o objetivo de exemplificar cada uma das características e dos elementos da composição de uma videoanimação, apresentamos os 12 princípios de animação elencados pela Disney. Os 12 atributos formam um conjunto de recomendações

utilizadas pelos estúdios de animação que configuram a linguagem animada e conferem o estilo estético e de movimento, somados a outros elementos como a forma de animar, de narrar uma história e desenhar cada arte que formatam o padrão de qualidade que acompanha as produções da Disney (THOMAZ E JOHNSTON, 1991).

O surgimento dos 12 princípios de animação¹ se estabeleceu pela necessidade de um padrão mais técnico, que indicassem parâmetros e diretrizes para a construção da videoanimação, trazendo as diversas experiências acumuladas nas inúmeras animações do estúdio. Vale ressaltar que os princípios não devem ser interpretados como um paradigma obrigatório que essencialmente deve ser seguido, mas sim como um norteador de prática, que não exclui a liberdade do artista no processo de criação. Neste sentido, o modo com que cada animador emprega os princípios em sua obra dão origem a identidade visual e do movimento para as videoanimações. Os princípios podem ser divididos por temas principais, sendo eles: criação de personagem, movimento, linguagem da animação e tipos de animação.

Criação de personagem

Apelo: Os personagens possuem características humanas (físicas e fisiológicas) que geram empatia e envolvimento com o público, seja ele herói ou vilão.

Movimento

Continuidade e sobreposição: Os objetos em movimento, quando submetidos a uma determinada força, nunca param subitamente. Quando isso ocorre, a ação parece dura e não convincente ao telespectador. Isso se explica na física, pela lei da inércia e da ação/reação. Diante disso, foi encontrada uma forma para que todas as partes não parassem de se movimentar ao mesmo tempo (princípio de follow thru), no qual os elementos terão um tempo diferente de acordo com seu peso e características.

Ação secundária: A ideia estabelecida em uma cena pode ser fortalecida por ações secundárias, que são subordinadas à ação principal. Assim, o cenário não precisa ser

¹ Destacamos que o presente artigo não tem como objetivo fazer uma análise técnica sobre os 12 princípios de animação elencados pela Disney na videoanimação “Save Ralph”, mas propiciar um campo de reflexões sobre a importância do trabalho com gêneros discursivos multissemióticos, ou seja, textos que são constituídos por outras semioses, além da verbal

completamente estático, podendo contar com ações e movimentos de personagens e objetos secundários que visam dar autenticidade à cena.

Movimento em arco: A maioria dos seres vivos executam movimentos em uma trajetória circular, em “arco”, e não de maneira “rígida” e “reto”. Aplicar esse conceito aos personagens garante cenas mais flexíveis e reais.

Temporização: O controle do tempo é essencial para atingir o efeito desejado na animação, sendo feito pelo aumento ou diminuição do número de desenhos. A temporização pode ser utilizada como recurso narrativo, podendo definir a personalidade e os sentimentos dos personagens, como também significados e características a cena.

Aceleração e desaceleração: Os princípios de aceleração e desaceleração, simula a física dinâmica, delimitando massa e peso aos personagens ao sair/chegar em um ponto de repouso. Assim, esse recurso pode ser usado para auxiliar na compreensão da narrativa ou para dar ênfase a determinados momentos.

Linguagem da animação

Enquadramento: Posição que ocupa cada elemento que compõe a cena, como personagens, câmera e elementos secundários. Essa organização deve ser realizada com a finalidade de apresentar com clareza a ação que está sendo realizada e os objetivos da história que está sendo narrada.

Exagero: O exagero é empregado na videoanimação como um recurso que busca melhorar a comunicação visual. Desta forma, o uso de expressões e movimentos acentuados, com um exagero da realidade, pode ajudar a enfatizar a ação ou agregar comicidade ao fato.

Antecipação: Se refere a uma preparação para um movimento maior. Há uma sequência de ações que levam claramente uma atividade a outra.

Esticar e encolher: Qualquer figura viva demonstra mudanças consideráveis em sua forma ao se deslocar em uma ação. Esse conceito é responsável por representar elasticidade ao personagem ou de objetos que recebem algum impacto na cena. Trata-se de uma modificação de gestos e inserção do exagero a fim de enfatizar certos movimentos.

Tipos de animação

Pose a Pose: O animador planeja os extremos cuidadosamente, desenhando os quadros chaves e os quadros principais de cada movimento, bem como a quantidade de intervalos até o os extremos para conseguir o timing desejado. Neste caso, os intervalos entre os extremos são completados com quadros auxiliares para a definição do movimento. Neste método, há um maior controle e clareza, porém altera a representação real de um movimento quando o simplifica demais.

Animação direta: O animador desenha um movimento após o outro até o final da cena. Neste caso, a animação parece mais espontânea e a cena menos mecânica.

A aplicação de todos os princípios apresentados na videoanimação deve ser estabelecida a partir da intenção do animador, do foco da mensagem e pelas necessidades de comunicação de cada material. Portanto, não é necessário incluir todos os mecanismos em uma única cena.

A próxima seção apresentará potencialidades da videoanimação “Save Ralph” para o trabalho nas aulas de língua portuguesa, considerando-se as múltiplas linguagens presentes neste gênero textual/discursivo.

2.4 Uma análise da videoanimação “Save Ralph”: potencialidades para o ensino da língua

A videoanimação intitulada “Save Ralph” foi criada por Spencer Susser e lançada pela Humane Society International, em 6 de abril de 2021. Trata-se de uma peça audiovisual com duração de 3 minutos e 53 segundos, que aborda a história de um coelho que detalha sua vida enquanto é usado para testes de cosméticos e demonstra os danos que isso causou em seu corpo. O curta-metragem foi desenvolvido para uma campanha publicitária de conscientização em prol dos direitos dos animais, fazendo crítica às indústrias de cosméticos que fazem uso de seres vivos em testes laboratoriais. Trata-se de uma temática bastante atual, que pode ser explorada em sala de aula, com vistas à discussão sobre questões éticas da utilização de animais como cobaias para pesquisas.

Em primeiro lugar, antes de assistirmos a videoanimação com os alunos, compreendemos ser fundamental realizar um levantamento de conhecimentos prévios sobre o gênero discursivo a ser trabalhado. Para isso, o professor pode fazer uma intervenção pedagógica no sentido de levar os alunos a refletirem sobre o gênero em questão e argumentarem sobre seu ponto de vista.

1. Quais as características principais de uma videoanimação?
2. Onde uma videoanimação circula?
3. Quais são os objetivos de uma videoanimação?
4. Quem são os expectadores de uma videoanimação?

Neste momento, o professor poderá trabalhar questões referente ao contexto de produção/circulação da videoanimação. Assim, propor uma pesquisa sobre: Quem são os produtores da videoanimação? Quando foi produzido? Qual seu objetivo? O fato da produção ser elaborada para uma campanha da Humane Society International e difundida em vários países já sinaliza uma compreensão, por ser uma das maiores redes de proteção animal do mundo.

Neste sentido, pensar sobre o contexto de produção/circulação pode contribuir para uma discussão referente a complexidade de elaboração de uma videoanimação e, conseqüentemente, da importância de uma análise cuidadosa a respeito dos inúmeros recursos indicadores de sentidos. Desta forma, deixaremos evidente para os alunos a relevância dos produtores do texto para o processo de circulação e recepção das produções audiovisuais.

O curta-metragem simula as características gerais de um documentário ao apresentar uma entrevista com um simpático coelho chamado Ralph, que “trabalha” como cobaia em laboratório. Cego do olho direito, com a orelha surda e enfaixada e com várias queimaduras em seu corpo, o coelho se apresenta e começa a relatar sua rotina diária e as sequelas deixadas em sua saúde por consequência de seu trabalho.

Além da linguagem verbal, a produção fílmica explora diversos recursos semióticos como imagens, construção dos personagens, áudios, enquadramento, movimentos, que de modo articulado atribuem veracidade a história e visam alcançar o objetivo da publicidade. Por meio da escolha e articulação dos elementos semióticos, o diretor confere um tom de veracidade à narração, afinal Ralph representa a história de incontáveis animais que cruelmente são usados para testes laboratoriais.

Em sala de aula, o professor pode explorar os aspectos da construção do personagem principal, Ralph, um coelho simpático, calmo e humilde, que apesar de todas as consequências cruéis causadas pelas ações do ser humano em sua vida, continua sendo grato e tendo orgulho por, em sua visão, desempenhar uma função tão importante para chegar aos melhores resultados na criação de produtos cosméticos para os humanos. O carisma do personagem gera, o que é definido pelos 12 princípios da Disney, de apelo. É com base no apelo que são gerados a empatia e o envolvimento com o público, de forma com que este sejam receptivos ao que será apresentado.

Há muitas formas de criar um personagem, e para isso é necessário que o produtor tenha em mente os objetivos principais do curta-metragem, a fim de que o espectador consiga uma leitura correta das emoções dos personagens e de suas ações, ou seja, a leitura que o animador pretende que o público experimente. Em “Save Ralph” o objetivo principal é sensibilizar os consumidores de produtos testados em animais e conscientizá-los da crueldade em que estes são submetidos em prol do consumismo humano. Para isso, a construção do personagem Ralph, seja na dimensão física, seja na dimensão comportamental é essencial para a compreensão do texto.

A imagem 01, a seguir, mostra a apresentação do personagem Ralph:



Imagem 1: videoanimação Save Ralph (2021)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>

A imagem evidencia um coelho com a orelha direita em posição caída e o olho direito com um tom avermelhado em volta. O personagem encontra-se em um ambiente familiar e segura em suas mãos uma claquete. Em seguida, ele se apresenta e informa que não enxerga do olho direito e que sua audição do lado direito foi prejudicada, pois só ouve zumbidos.

Ao longo do vídeo podemos observar a imagem de um coelho decadente, misturada com uma tristeza escondida e relatada em forma de orgulho. Entretanto, apesar de todo seu sofrimento, o coelho apresenta uma personalidade gentil, com um jeito carismático e humilde, que geram empatia e envolvimento com o público. Além disso, as características humanas (físicas e fisiológicas) como, por exemplo, o jeito de falar, auxiliam e geram uma conexão emocional com o espectador, que tende a ficar comovido com a história de vida de um coelho tão amável.

Além dos recursos visuais, o professor pode chamar a atenção também para a ausência de uma trilha sonora na videoanimação, que conta apenas com os dizeres do coelho e alguns efeitos sonoros, sem música de fundo. Ao longo do curta observamos diversas cenas de silêncio que causam um desconforto nos espectadores ao visualizar a situação apresentada. Neste sentido, constatamos que o silêncio também é um processo instaurador de efeitos de sentidos, que articulados às imagens contribuem para a construção de sentido da propaganda. A respeito, Salaverría destaca que esse efeito “acentuam a intensidade emocional e acrescentam veracidade àquilo que se mostra através das imagens” (SALAVERRÍA, 2014, p. 37).

Após a apresentação de Ralph, os espectadores são levados para diferentes planos (enquadramentos) que precisam ser analisados a fim de garantir a compreensão do sentido e concretizar o propósito do curta, que busca aproximar o espectador da realidade dos animais que são usados como cobaias em experimentos laboratoriais. Esses planos também são considerados indicadores de sentidos, pois trazem em sua construção pistas que revelam um projeto de dizer do produtor. Assim, em sala de aula, o professor pode explorar os diferentes planos utilizados e o efeito de sentido provocado no leitor/espectador.

Sobre os planos, Xavier (2005, p.27) postula que essa noção pode ter dois sentidos: os planos, por um lado, podem ser considerados como cada sequência do filme compreendida entre dois cortes e, por outro lado, podem significar também a posição particular da câmera em relação ao objeto filmado, o que determina um ponto de vista.

Neste sentido, os planos definidos pelos produtores do curta-metragem não possuem somente o objetivo de indicar o ponto de vista, de modo que o público saiba para onde olhar durante as cenas, mas sugerir também relações e sentimentos que o

posicionamento da câmera provoca nos espectadores após acompanhar a rotina de um animal de testes químicos.

As imagens 02 e 03 mostram o personagem praticando ações típicas de uma rotina:



Imagem 2: videoanimação Save Ralph (2021)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>



Imagem 3: videoanimação Save Ralph (2021)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>

Ao longo de todas as cenas apresentadas no curta-metragem, o personagem principal relata sua história com tom de orgulho e normalidade, pois segundo ele, seu trabalho é apenas um esforço para chegar aos melhores resultados de produtos para seres humanos, que são vistos por ele como seres superiores. Além disso, Ralph conta sobre o histórico de sua família, no qual seu pai, sua mãe e seus irmãos foram coelhos de testes e morreram desempenhando sua função na indústria da beleza, final este que ele também terá. Assim, o coelho traz os maus-tratos como algo banal, traçando um paralelo com a grande parcela da sociedade que ainda adquire produtos cosméticos testados em animais.



Imagem 4: videoanimação Save Ralph (2021)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>

Tais questões podem suscitar discussões e debates em sala de aula sobre a utilização de animais para testes de laboratórios, de modo que os alunos pesquisem mais sobre o tema e possam construir um ponto de vista e argumentar sobre ele. Discussões assim contribuem para que os alunos se conscientizem sobre os problemas sociais e busquem soluções, além de favorecerem o trabalho com a linguagem oral.

Por fim, o curta mostra Ralph após um invasivo teste de produto. Por meio dos recursos auditivos podemos escutar os gemidos de dor do coelho, e pelo enquadramento da câmera visualizar a postura contraída e o andar lento do animal, que neste momento, não consegue mais enxergar e possui inúmeros machucados por todo seu corpo. No entanto, o coelho finaliza a história dirigindo-se e agradecendo a todos aqueles que ainda compram produtos cosméticos testados em animais, pois segundo ele, é por isso que ele ainda tem um emprego. Ao contrário, seria apenas mais um coelho “normal” que vive no campo.



Imagem 5: videoanimação Save Ralph (2021)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>

Ao longo da videoanimação, as diversas semioses contribuem para a sensibilização do público que, após o curta, passam a conhecer o que ocorre por trás dos

produtos nas prateleiras dos supermercados, e como consequência, se preocupam em aumentar a cobrança por leis em defesa dos animais. Neste sentido, há um diálogo dos enunciados que são fazeres, dizeres e compreensões externas ao contexto da videoanimação, possibilitando uma produção de sentidos que podem culminar em efeitos e transformações em nossa sociedade.

Ao explorarmos a relação das semioses com o objetivo da videoanimação “Save Ralph”, percebemos que sua composição é planejada com um propósito específico, de maneira que as compreensões são construídas não somente por meio de aspectos formais presos a obra, mas também por seu vínculo com os sujeitos e com suas intenções discursivas. Uma vez que, “não pode haver discurso separado do falante, de sua situação, de sua relação com o ouvinte e das situações que os vinculam” (BAKHTIN, 2017, p. 44-45).

A abordagem do gênero textual/ discursivo videoanimação como objeto de ensino e aprendizagem assume o papel de explicar conceitos, simular fatos, narrar acontecimentos, demonstrar o movimento, apresentar uma ação em um determinado tempo e facilitar a compreensão de fatos complexos (AINSWORTH, 2008). Desta forma, a vídeoanimação para fins pedagógicos pode culminar em dois pólos: pode ser um mecanismo facilitador do processo de conhecimento, ou por outro lado, causar a dispersão e o desinteresse dos alunos (ROHRER; OLIVEIRA, 2017). Assim, é fundamental que o docente planeje bem a aula, que escolha uma videoanimação que atenda aos objetivos de aprendizagem e que explore, criticamente, os recursos utilizados, bem como os efeitos de sentido.

Além disso, ao desenvolver uma proposta de trabalho com o gênero videoanimação, é importante que o educador reflita sobre os documentos que orientam a prática docente, a fim de desenvolver uma prática pedagógica fundamentada. Ao abordar especificamente a área de linguagens e suas tecnologias, a Base Nacional Comum Curricular aponta que:

Os conhecimentos sobre os gêneros, sobre os textos, sobre a língua, sobre a norma-padrão, sobre as diferentes linguagens (semioses) devem ser mobilizados em favor do desenvolvimento das capacidades de leitura, produção e tratamento das linguagens, que, por sua vez, devem estar a serviço da ampliação das possibilidades de participação em práticas de diferentes esferas/ campos de atividades humana (BRASIL, 2018, p.67)

A BNCC postula que o ensino da Língua Portuguesa deve acompanhar as novas práticas de linguagem produzidas nas últimas décadas, notadas em grande parte pelo desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Neste sentido, o ensino/aprendizagem deve garantir aos alunos a ampliação e a diversificação das suas atuações nos mais “diversos contextos sociocomunicativos, incluindo as tecnologias, a internet, a multimídia e as formas de compartilhamento” (BRASIL, 2018, p.481), sendo, por isso, uma das funções da escola “mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais” (p. 87).

A Base elege como uma das competências específicas da área de Língua Portuguesa para o ensino básico “ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo” (BRASIL, 2017 p. 85). Neste sentido, o trabalho com as videoanimações em sala de aula pode contribuir para a concretização de práticas educativas mais interativas que potencializem a formação de sujeitos mais proficientes e ativos, tal como preveem as diretrizes propostas pelos documentos oficiais.

Desta forma, todos os aspectos escolhidos pela produção fílmica do curta-metragem podem ser apontados pelos professores em sala de aula, de modo a potencializar a leitura das semioses presentes no documentário para a construção de sentidos e abrir espaços para discussão de uma temática pertinente em nossa sociedade, como o consumo consciente de produtos que não são testados em animais, sejam abordados de forma mais aberta e reflexiva, potencializando as discussões em sala de aula e demandando dos alunos uma posição mais crítica, reflexiva e ativa.

Considerações Finais

O presente estudo teve como objetivo propor uma leitura da videoanimação “Save Ralph” a partir da interpretação das múltiplas semioses que compõe esse gênero discursivo, em diálogo com as condições de produção, circulação e recepção que o

constituem, a fim de trazer para o ambiente da sala de aula o estudo de um enunciado concreto. Evidenciou-se que essa abordagem possui um caráter essencial, tendo em vista o contexto social tecnológico no qual vive a sociedade contemporânea, a qual faz-se presente na vida da maioria dos alunos.

Para a plena leitura e compreensão destes textos que requerem diversos letramentos, os alunos precisam estar respaldados por conhecimentos prévios que possibilitem a eles atuar nos diferentes contextos sociocomunicativos, isto é, o aluno deve ser preparado pelos professores para atuar de maneira ativa fora do âmbito escolar, na vida, em diálogo constante com as diversas semioses que, combinados ou não, produzem significado e auxiliam a compreender o discurso.

Sendo assim, a abordagem das videoanimações como recurso didático em sala de aula pode ser um instrumento potencializador para o aprendizado, que contribui para o ensino e para a construção de uma proposta que tem como objetivo levar os alunos a problematizarem as questões em sua volta. Neste sentido, o papel do professor é o de mediador, de (co)construtor desses sentidos, e não o de detentor e transmissor. Desta forma, a partir dos estímulos do professor, busca-se que o aluno assumam uma postura autônoma, ativa e responsiva de seu próprio aprendizado.

Perante isso, é de grande importância que o educador atue validando e valorizando todo o conhecimento prévio do aluno, agindo de forma receptiva às diversas interpretações e sugestões feitas com base na análise do gênero videoanimação, para que, desse modo, haja envolvimento dos alunos, desenvolvimento de habilidades de leitura e uma discussão rica em percepções e reflexões do conteúdo abordado, proporcionando autonomia aos alunos.

Para mais, ao utilizar recursos audiovisuais difundidos amplamente pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) como objeto de ensino em sala de aula, conseguimos aproximar a prática pedagógica da realidade dos alunos e promover um ensino mais significativo, que desperta um maior interesse e curiosidade para o conteúdo proposto, com práticas mais inovadoras e interativas, diferentes daquelas caracterizadas como tradicionais. Propiciar espaços para que os alunos compreendam as pluralidades das diferentes semioses, por exemplo, de recursos audiovisuais/imagéticos em consonância com a verbal, é possibilitar uma (co)construção do todo do enunciado que atente-se à escolha, seleção e composição desses recursos. Afinal, para além de uma mera

construção estrutural do gênero, os recursos são escolhidos com base em estabelecer a construção de sentidos almejados em determinado projeto de dizer do autor.

Portanto, concluímos que, ao incorporar as referidas práticas pedagógicas em sala de aula, além do professor estar contribuindo para o desenvolvimento das habilidades do letramento digital, estará também, proporcionando ao aluno experienciar e produzir a videoanimação e o texto multissemiótico como objeto de conhecimento, contribuindo para a formação de cidadãos-leitores críticos e reflexivo, a partir do uso dessas tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AINSWORTH, S. (2008) How do animations influence learning? In D. Robinson & G. Schraw (Eds.), *Current Perspectives on Cognition, Learning, and Instruction: Recent Innovations in Educational Technology that Facilitate Student Learning*. pp. 37-67. Information Age Publishing.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2QYcc45>. Acesso em 04 de maio 2022.
- BAKHTIN, Mikhail M. **Notas sobre literatura, cultura e ciências humanas**. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2017. 104 p.
- DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos digitais**. MARCIONILO, M. (Trad.). São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- FERRAZ, Maria Cristina Franco. Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade. *Revista Famecos* 27, agosto 2005, 49-56.
- HEEMANN/, C. A aprendizagem nas organizações: comunidades de prática e letramento digital. *Texto Livre: Linguagem e tecnologia*, pag.13. 2013.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2008.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo. Edutora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 1993.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LOWE, R e SCNHOUTZ, W. 2008. *Aprendendo com animação. Implicações da Pesquisa para o Design*. Cambridge University Press.
- KENSKI, V. M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, n. 8, mai./jun./jul./ago. 1998.
- ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p.264.
- ROJO, Roxane (Org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2013.
- ROHRER, Cleber Vanderlei; OLIVEIRA, Cesar Augusto Alencar. A utilização de recursos audiovisuais em sala de aula. *Revista da Universidade de, São Paulo*, v. 14, n.6, p.46-50, dez. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2YeJNxO>. Acesso em: 04 maio 2022.

SALAVERRÍA, Ramón. Multimedialidade: informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João. (Org.). Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: Livros Labcom, 2014. p. 25-51.

SANTAELLA, Lucia. **Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas.** Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, núm. 35, abril, 2008, pp. 95-101. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul Porto Alegre, Brasil.

SANT'ANNA, I.M. SANT'ANNA, V.M. Recursos educacionais para o ensino: quando e por quê? Petrópolis: Vozes, 2004.

SILVA, Silvio Profirio; SOUZA, Francisco Ernandes Braga; CIPRIANO, Luis Carlos. Textos Multimodais: um novo formato de leitura. Linguagem em (Re)vista, vol. 10, n. 19. Niterói, jan.- jun./2015. Disponível em: <https://bit.ly/2Hnvw7W>. Acesso em: 104 de maio de 2019.

SOARES, Magda. Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002

THOMAS, Frank; OLLIE, Johnston. A Ilusão da Vida: Animação da Disney. 1991.

WHITAKER, H; HALAS, J. 2001. Tempo para Animação. Oxford: Focal Pressa.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. 2005. Disponível em < [Microsoft Word - Letramento digital e ensino.doc \(wordpress.com\)](#) >. Acesso em Agosto, 2021.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.