



Estudo de Caso do Curso Experimental de Inglês *Early Bird* na Cidade de Bauru¹

Prof. Dr. Antonio Francisco MAGNONI¹
Sandra Regina SILVA²
UNESP, Bauru, SP

RESUMO

O curso piloto *Early Bird* (“madrugador”) é um dos objetos de estudo da mestranda na pós-graduação em TV Digital na Unesp, Bauru/SP, e foi implantado em 50 escolas do estado de São Paulo em 2014. Em Bauru, funciona na E.E. Prof. Marta Aparecida Hjertquist Barbosa (CAIC), no bairro de baixa renda Vila Nova Esperança. O curso é lúdico e fundamentado na oralidade disponibilizado para o ensino fundamental, com a produção do material didático pelas professoras, a partir dos fundamentos *Early Bird*. A escola tem 1.436 alunos do ensino fundamental e 781 tiveram acesso ao *Early Bird* em 2014, com uma média de 30 alunos por sala o que põe à prova a eficácia do curso baseado na oralidade presencial para classes numerosas. Mas a escolha de uma unidade em um bairro popular de Bauru possibilita a participação de alunos que não teriam acesso às aulas particulares de língua estrangeira.

PALAVRAS-CHAVE

Early Bird; inglês, CAIC, ensino fundamental, TIC

INTRODUÇÃO

O projeto *Early Bird* nasceu na cidade de Roterdã (Holanda) em 2003, como uma iniciativa do Conselho de Educação Pública da cidade e fundamentado no princípio “Mais Inglês, Melhor e Mais Cedo”, que prevê o ensino-aprendizado de inglês para crianças a partir dos seis anos. No Brasil a partir de 2014, houve a implantação experimental do *Early Bird* em escolas públicas estaduais de São Paulo, com pilotos para introduzir conteúdos do projeto em 50 cidades paulistas, uma atividade resultante de uma parceria entre a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo e a Universidade de Ciências Aplicadas de Roterdã (Holanda) e do Ministério de Educação e Cultura da Holanda.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho da V Conferência Sul-Americana e X Conferência Brasileira de Mídia Cidadã.

Orientador. Professor do Curso de Comunicação Social e do Curso de Pós-Graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento da UNESP, email: afmagnoni@faac.unesp.br

² Mestranda do Curso de Pós-Graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento da UNESP, email: sandra.silva@gmail.com

O *Early Bird* trabalha com a motivação do aprendizado natural dos conhecimentos de inglês utilizando atividades lúdicas na pré-escola e nos primeiros anos do ensino fundamental, seguindo as etapas de desenvolvimento da criança com atividades progressivamente mais formais de aprendizagem de línguas nos anos seguintes. A ênfase do projeto está no estímulo das habilidades de ouvir (sons e palavras) e falar (palavras para completar frases e histórias) e converge com a libertação dos alunos de um ensino-aprendizagem constituído apenas pela gramática e tradução. O método holandês promove o fim da fragmentação das habilidades (audição, fala, escrita, leitura) e prioriza a imersão cultural dos alunos na prática natural da linguagem estrangeira estimulando as situações reais de interação dialógica e cultural (CAMERON, 2001). O objetivo deste artigo é o de investigar se o curso *Early Bird* está adequado para propiciar aos alunos a apropriação natural da linguagem e a introjeção dos valores colaborativos do século XXI, alguns dos pressupostos adequados para a construção de uma escola da sociedade do conhecimento.

A metodologia utilizada para a investigação em andamento é a pedagogia histórico-crítica, que rechaça o uso do ensino de língua inglesa como mero instrumento de divulgação da supremacia cultural e comercial dos Estados Unidos (MAGNONI; SILVA, 2014). Os procedimentos metodológicos serão complementados com técnicas de observação em sala de aula, que serão realizadas durante a pesquisa de campo na E.E. Profª Marta Aparecida Hjertquist Barbosa (CAIC), na Zona Oeste da cidade de Bauru. As observações acontecerão quinzenalmente durante o primeiro semestre de 2015, uma atividade feita para subsidiar o estudo empírico indutivo.

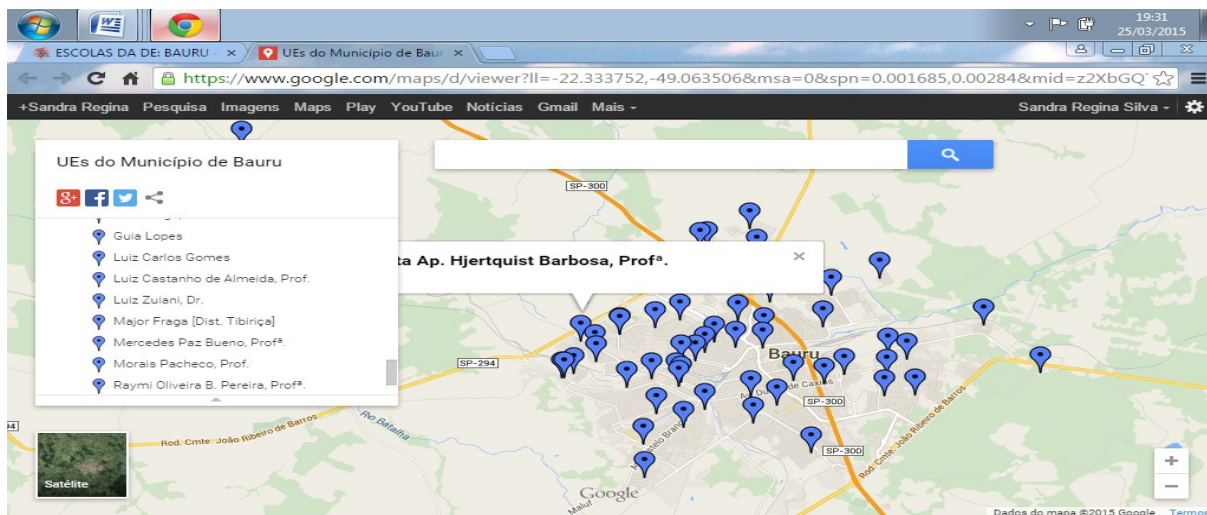


Figura 1: Localização da E.E. Profª Marta Aparecida Hjertquist Barbosa (CAIC) na Zona Oeste de Bauru, em mapa das escolas estaduais de Bauru

Fonte: Google Maps

Oportunidade para o uso das TICs em sala de aula

O livro 1 do curso *Early Bird*, que serviu de referência para a criação do programa de aulas de inglês na escola E.E. Profª Marta Aparecida Hjertquist Barbosa (CAIC), é bastante



flexível e permite a divisão das atividades de ensino-aprendizagem até em 10 sessões, cada uma com 90 minutos de duração, o que permite a introdução de um ou dois temas por sessão. No material didático holandês distribuído à coordenação do Núcleo Pedagógico de Língua Estrangeira Moderna (PCNP-LEM) em Bauru, o estudante é incentivado à apropriação de vocabulário de língua inglesa por meio de jogos, que são intensificados a partir da lição 2, num aprendizado lúdico e fundamentado na teoria das múltiplas inteligências, que foram conceituadas por Howard Gardner, com dicas práticas de atividades indicadas para o desenvolvimento de cada uma das competências de aprendizado: lingüística, lógica, visual, física, musical, interpessoal, intrapessoal e natural, isto é, do ambiente.

A motivação no caso prático do material didático ensina as “101 formas de elogiar uma criança” e sinaliza uma estratégia de incentivo que ameniza o ambiente de competição excessiva ou o sentimento de insegurança que pode surgir entre crianças e adolescentes durante os jogos de games ou de brincadeiras coletivas na classe. No entanto, o conteúdo gramatical utilizado é complexo e os exercícios escritos (*homework*) são extremamente tradicionais, o que faz tais materiais se diferenciarem bastante dos games e de todo o restante do material do *Early Bird* que privilegia o aspecto lúdico da aprendizagem do estudante e a realização de trabalhos em grupo.

As professoras da escola E.E. Profª Marta Aparecida Hjertquist Barbosa (CAIC) criaram no ano passado, o programa do primeiro ano do curso *Early Bird* em Bauru, a partir do livro didático *Hello!*, uma publicação da Editora Ática integrada à metodologia do piloto paulista. Durante as aulas virtuais, as professoras do piloto são obrigadas a lidar com a falta de conexão de internet, o que dificulta a integração da sala de aula às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e também o desenvolvimento das habilidades das TAC (Tecnologias para a Aprendizagem e o Conhecimento) em um novo contexto escolar colaborativo (LOZANO, 2011) em que não acontece apenas a importante apropriação de conhecimento sobre e para as tecnologias, mas, que também deve ocorrer o aprendizado com as novas tecnologias.



Assim como a permeabilidade das paredes das células permitem a troca com o meio ambiente para garantir a sua sobrevivência, a escola necessita buscar em tempo real informações latentes, conhecimento diversificado, ideias diferenciadas, diversidade de linguagens e contexto. A expansão da escola não ocorre apenas pela vontade política e pedagógica, mas também pela utilização dos atuais recursos tecnológicos midiáticos, que permitem trazer para a sala de aula outras realidades, linguagens e conteúdos que habitam o mundo virtual. (PEÑA, ALLEGRETTI, 2012, p. 103).

A dificuldade em algumas escolas não está apenas na falta de recursos financeiros ou na falta de tecnologia. A oportunidade de criação do material didático num microambiente (a escola) pode ser uma chance para a customização do ensino centrado no aluno. Em qualquer sala de aula existem estudantes que não têm forte inteligência linguística e por isso mesmo, são efetivamente excluídos da possibilidade de se destacar nessa matéria. E o padrão vai se repetindo de geração em geração. (CHRISTENSEN; HORN, 2012, p. 16).

No livro base em inglês, a primeira lição é sobre a apresentação da classe, com a técnica de comparação e contraste, numa experimentação empírica da capacidade de observação e de reconhecimento do outro em sala de aula, a partir de perguntas: “Quem nasceu no mesmo dia? Quem tem o mesmo número de irmãos”, a mesma cor do cabelo?” etc., são algumas dicas de perguntas que podem ser realizada pelo professor. Também são utilizadas canções bastante simples para introduzir os conceitos de *hello* e *good bye* além da leitura de um poema, numa oportunidade de uso das narrativas poéticas e audiovisuais (vídeos e músicas) para estimular a criatividade das crianças.

A lição 2 apresenta games para a criação oral coletiva de histórias, a partir de uma frase contada por cada aluno para o enriquecimento do vocabulário e a aplicação de novos tempos verbais (passado simples). O game “quantas vezes você pode falar uma palavra em um minuto?”, estimula a memória e a agilidade mental e verbal dos estudantes. O *Kim's Game* estimula a memória e a concentração dos alunos na percepção de *flashcards*, que vão sendo retirados um a um da pilha de cartões.

A estratégia de colar um *post it* para denominar cada objeto e mobiliário da sala de aula ou escola já bastante difundida é utilizada para reforçar a memória dos estudantes. O mesmo vale para a estratégia de exercitar o corpo, seguindo comandos simples que estão relacionados a direções, partes do corpo ou outros vocabulários em inglês, em tarefas executadas individualmente, com os estudantes posicionados em círculo: “*Touch your nose with your right knee.*” (toque seu nariz com seu joelho direito) em um ambiente motivado por frases de incentivo e elogios aos estudantes.

Há a sugestão de outros jogos para a expansão de vocabulário de adjetivos, já adotados em escolas de inglês (um deles é “tente descobrir qual adjetivo é e adicione um adjetivo”) além de vídeo do *Mr. Bean*, um programa humorístico da TV BBC inglesa já exibido na televisão brasileira, além de uma canção que fala sobre o futuro.

A gramática utilizada para a introdução do futuro simples em inglês (*will*) é apresentada de forma diferenciada e comparada a outras formas verbais semelhantes para o futuro (futuro imediato). A diversidade de estruturas gramaticais levam o estudante a refletir sobre outras possibilidades temporais da utilização dos verbos. No entanto, a apresentação simultânea de vários tempos verbais pode acabar confundindo o estudante.

Na unidade 3 a revisão do conteúdo da lição anterior (verbos futuros) é realizada por meio de jogos (bilionário, jogo *talk show* da loteria e leitura do futuro na palma da mão). É bastante interessante a temática da unidade 3, com vocabulário do uso da tecnologia no cotidiano e a introdução da pesquisa em dicionário *on-line*.

O aprendizado dos plurais e números também é realizado por meio de jogo. Em um deles, os alunos estão em círculos e quem agarra a bola faz a soma (“uma bola” e o próximo diz, “duas bolas”, “três bolas” e assim por diante, em inglês). É muito interessante a estratégia, apesar de alguns exercícios de plural apresentarem um vocabulário tão avançado e com estruturas mais complexas, que dificultam o acompanhamento em inglês, de um estudante ainda em fase de alfabetização. A desconstrução de palavras a partir de uma palavra grande, como por exemplo, *international*, é uma estratégia perfeita para as crianças mais jovens.

A releitura do clássico infantil “Chapeuzinho Vermelho” na unidade 4, com um final surpreendente desafia os estudantes à ação e é uma oportunidade para a discussão em classe, além de incentivo para a leitura. A unidade 5 apresenta a visão espacial de figuras e cores que incentiva os estudantes à observação. Também é utilizado o conceito de *brain storm* para a apresentação de esportes e atividades diárias, estimulando os estudantes a pensar em conexões.

Entende-se que a abordagem mais desejável no ensino-aprendizado da língua inglesa é aquela comunicativa, em que o estudante deixa de ser apenas o receptor e torna-se responsável pelo aprendizado com o uso da tecnologia. É principalmente para as crianças do ensino fundamental, que o ensino de idiomas mediado por novas tecnologias pode trazer engajamento e a participação num ambiente onde o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e das condições de vida em contextos colaborativos



ou de brincadeiras. As mediações tecnológicas, quando bem utilizadas, poderão atuar próximas da “zona de desenvolvimento intelectual”, em que ocorre a construção do conhecimento em um contexto colaborativo e no “nível de desenvolvimento atual” (DUARTE, 1996), a partir de um conhecimento que o estudante já domina. Poderíamos conceituar os tutoriais da internet como elementos de composição da “zona de desenvolvimento próxima”, ou seja, é o processo de apropriação de um conhecimento ainda não dominado.

Estratégia On-Line

A iniciativa *Early Bird* foi complementada neste ano com o lançamento do site *Words & Birds* de games para várias faixas etárias a partir de 4 anos, numa parceria com a empresa Oefenweb, uma *spin-off* de tecnologia da Universidade de Amsterdã (Holanda). Num rápido teste no *site* é possível verificar a estrutura bastante simplificada dos jogos propostos (versão demo com *login* gratuita aos internautas, mas disponível apenas em holandês, uma dificuldade para os não-falantes da língua que pode ser resolvida com a tradução simultânea de páginas na internet disponível no navegador *Google Chrome*), em que o internauta vai acumulando pontos (*score*) em telas em que as palavras (*words*) e os pássaros (*birds*) estão sempre presentes.

Num dos jogos, as palavras aparecem em cartas embaralhadas que devem ser colocadas na sequência correta. Em outro, são visualizados cartões com palavras parecidas em que o internauta deve clicar sobre a que tem a grafia correta. O jogo sonoro é ainda mais simples: o usuário de internet deve apenas ouvir a palavra e escrevê-la conforme aparece na tela. Mas o áudio não funcionou na versão demo no teste e as instruções em holandês dificultam o entendimento da estrutura do *game*. A versão paga do *site* apresenta análises de desempenho dos jogadores, relatório dos piores erros dos estudantes, além de outras facilidades. Há também um *blog* com dicas para manter os alunos motivados, como por exemplo, o estabelecimento de uma meta de jogos realizados.

O ideal não é apenas complementar o ensino com jogos on-line mas integrar as TICs ao processo de aprendizagem. No Brasil há ainda a restrição do uso de celulares em escolas públicas, mas em alguns países como os Estados Unidos, por exemplo, esta proibição já foi retirada porque o aparelho celular é um importante dispositivo para a apropriação de conhecimento e com baixos custos. Um exemplo são os projetos africanos de democratização



e acesso ao ensino, que priorizam o celular para o desenvolvimento de aplicativos em escolas ou comunidades. Nossa percepção é a de que a utilização pedagogicamente orientada do celular na sala poderá servir como um aliado também no ensino-aprendizado de línguas estrangeiras, em atividades didáticas com a utilização de jogos, em consultas de dicionários on-line, no registro e produção de conteúdos e pequenos formatos audiovisuais educativos, para a captação e postagens de inúmeras imagens digitais, ou até para o uso de imagens e sistemas cartográficos e estudos geográficos etc.

Considerações Preliminares

No ensino fundamental, a utilização de fantoches para o ensino-aprendizado do inglês no curso *Early Bird* na escola E.E. Professora Marta Ap. Hjertquist em Bauru é lúdica e facilita a aproximação com o universo infantil, reforçando a oralidade da língua, em uma fase que os estudantes ainda não dominam totalmente a escrita ou o uso de dispositivos tecnológicos de comunicação. O piloto implantado em uma área da cidade com população mais pobre também tem agradado aos pais que já puderam notar neste ano a significativa melhoria da autoestima dos estudantes do ensino fundamental, em apresentações públicas com músicas cantadas em inglês, realizadas em 2014 em uma atividade de interação relativa da escola com os pais dos alunos. (MAGNONI; SILVA, 2014). O ano de 2014 terminou com uma avaliação positiva do primeiro ciclo do projeto piloto *Early Bird*. No início de 2015 houve a substituição de umas das professoras que implementou o projeto no ano passado, a ausência dessa docente na disciplina de português, que ela ministrava anteriormente, repercutiu negativamente no desempenho dos alunos da disciplina. A solução encontrada pela escola foi a contratação de mais professores substitutos para o projeto. E a docente retomou o ensino da língua portuguesa, lecionando apenas para poucas classes de inglês no projeto. No ano passado, o pátio da escola era o local mais utilizado pela docente para realizar os jogos e conteúdos do *Early Bird*.

A necessidade e a oportunidade de criação do material didático pelas próprias professoras do *Early Bird* na escola da periferia de Bauru é uma oportunidade com potencial de inovação disruptiva do ensino híbrido (*blended learning*), fundamentado na democratização do ensino-aprendizado a partir da inovação disruptiva, baseada em critérios de barateamento do preço da equipamentos e maior acesso a um número maior de pessoas, o que provocou mudanças



significativas na forma de aprender (CHRISTENSEN; HORN, 2012) . Ou seja, a necessidade de criação de material didático específico para a escola que tem um determinado perfil de

alunos. Ela foi escolhida pela Diretoria de Ensino de Bauru para a implantação do piloto justamente pela peculiaridade de renda familiar e de perfil socioeconômico, um fator que pode propiciar uma grande oportunidade para que os estudantes tenham acesso aos conteúdos que estão totalmente adequados ao cotidiano da escola e diferenciados dos conteúdos padronizados para todas as unidades estaduais de ensino, que compõe o Currículo Escolar estabelecido pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

Sem perder de vista a importância das TACs, é preciso incluir no programa do *Early Bird* a integração tecnológica com a utilização de computadores nas aulas de inglês, sob o sistema de rodízio possivelmente para a criação de uma escola da sociedade híbrida, numa continuidade da sociedade do conhecimento e, portanto direcionada à educação, com a convivência em redes (sociedade da informação) que são um canal de relacionamento e também de aprendizagem em uma sociedade onde as máquinas ampliam as extensões do homem (MCLUHAN).

A cibercultura traz consigo, junto com o desenvolvimento tecnológico, toda sorte de modificações culturais, tornando possível uma profunda revolução nos nossos hábitos de pensar, de viver e, claro, de aprender. Entretanto, no caso específico da educação, parece que, na maioria das vezes, o que ocorre é uma mera transposição abrupta da maneira tradicional de ensinar, uma transferência superficial e apressada das formas antigas de ensino-aprendizagens presenciais, para a rede mundial de computadores, com seus diversos dispositivos de comunicação multimidiática. Ainda persistem muitas dificuldade para tornar factível nos processos educacionais, tudo aquilo que é discute a respeito dos potenciais do ciberespaço, como instrumento de ensino-aprendizagem.

Utilizar aplicações conceituais e metodológicas da comunicação e da informação significa ter a necessidade de articular em diversos aspectos, uma área de conhecimento multidisciplinar complexa que abrange tecnologia, pedagogia, arte, filosofia, psicologia, ciência, para que consigamos dar conta de entender e utilizar devidamente dois termos-chave, *ciberespaço e cibercultura*. O *ciberespaço* é o meio de comunicação que surge com a interconexão mundial dos computadores, não representa só a infraestrutura, ele agrega as informações que difunde e



a infinidade de pessoas que navegam nas suas páginas e que também o alimentam com múltiplos conteúdos e com tantos recursos colaborativos. A *cibercultura* é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17)

Com a popularização das recentes redes sociais, as antigas categorias funcionalistas de comunicação de massa vão perdendo seus significados originais, que foram derivados de formas unilaterais, verticalizadas e comerciais de difusão de mensagens. O padrão autoritário e mercantil de comunicação pública surgido com a imprensa e que foi posteriormente incorporado pelo rádio e pela televisão, vai sendo questionado pela nova ordem de comunicação multilateral, e que também gera dificuldades para os antigos modelos de negócios organizados pelos potentes veículos de comunicação de massa. Até a antiga comunicação educativa analógica vai sendo superada pelas sucessivas evoluções da *web*, que vai permitindo os educadores a rejeitarem os velhos sistemas de instrução programada, em que a interação entre o estudante e o conteúdo estava restrita a uma dinâmica de ensino-aprendizado baseada em estímulos e respostas preestabelecidas e praticadas com o uso de suportes pedagógicos com possibilidades bastante limitadas.

As potentes redes atuais dispõem da vantagem incomparável de serem canais audiovisuais digitais com recursos para propiciar comunicação multilateral e colaborativa, que permite ao internauta a sensação de efetiva presença em uma atividade da qual ele esteja participando em tempo real. Tais possibilidades são essenciais para o ensino-aprendizado de língua estrangeira. Outra virtude “pedagógica” da internet é que os conteúdos disponíveis estão vinculados à percepção lúdica coletiva, à cultura universal de entretenimento, que foi criada pela indústria de consumo simbólico. Tal herança da cultura lúdica é um fator fabuloso, afinal, a educação será revolucionária quando houver mais prazer em ensinar e muito mais satisfação em aprender. No entanto, de que adianta falar de tecnologia informacional tão flexível e com tantas possibilidades pedagógicas se elas continuarem distantes dos sistemas educacionais brasileiros?

Enquanto a Educação pública brasileira perpetua suas contrariedades, a atualização tecnológica dos meios informacionais prossegue acelerada, ampliando a distância entre a infraestrutura polimidiática existente no mercado e os poucos e precários conhecimentos e suportes que estão disponíveis no espaço escolar. As mudanças fulminantes que as



tecnologias de informação e comunicação operam no mundo moderno do trabalho têm que ser interpretadas com parâmetros atualizados. Não podem ser avaliadas pelo filtro do passado nostálgico. A construção de interface apropriada entre os meios informacionais e os sistemas de ensino, do nível básico ao superior, é estratégica para que os brasileiros consigam participar ativamente da era digital. Assim, os pilotos instalados em 50 cidades paulistas para experimentar a utilização de material didático holandês nos Núcleos Pedagógicos de Língua Estrangeira Moderna (PCNP-LEM), com a introdução do *Early Bird* em escolas públicas estaduais de São Paulo acena com uma perspectiva de superar o precário ensino presencial de língua estrangeira da rede pública paulista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CAMERON, Lynne. **Teaching Languages to Young Learners**. Cambridge (UK): Cambridge University Press, 2001.

CHRISTENSEN, Clayton M; HORN, Michael B. **Inovação na Sala de Aula: Como a Inovação Disruptiva Muda a Forma de Aprender**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DUARTE, Newton. **A Escola de Vigotsky e a Educação Escolar: Algumas Hipóteses para uma Leitura Pedagógica da Psicologia Histórico-Cultural**. São Paulo: Psicologia USP, v.7, n.1/2, p.17-50, 1996.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias. O Novo Ritmo da Informação**. 2ª ed. Campinas: Ed. Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOZANO, Roser. **De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento**". Anuario ThinkEPI, 2011, v.5, pp. 45-47.

MAGNONI, Antonio Francisco. **Primeiras Aproximações sobre Pedagogia dos multimeios para o ensino superior**. Marília: Unesp, 2001.

_____; FERNANDES, Daniele. Comunicação Midiática e Educação na Cibercultura. Curitiba: **Rev. Estud. Comun**, 2012.

_____; MAGNONI, Maria da Graça M. A Educação para os “Meios e os Fins”: A informação, o conhecimento e a comunicação na educação escolar básica e universitária. Bauru: **Ciência Geográfica**. Vol XVI, 2012.



_____; SILVA, Sandra Regina. O desafio da interação no ensino de língua estrangeira em cursos on-line e presenciais nas escolas públicas paulistas **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 3, n. 5, jul./dez. 2014 144.

MARINI, Edna dos Santos. **O Ensino da Língua Inglesa para Crianças por meio da Internet**. São Paulo: PUC, 2010.

MATEO-PÉREZ. María; ROMERO, Marc; ROMEU, Teresa. La Construcción Colaborativa de Proyectos como Metodología para Conquistar Competencias Digitales. Huelva (Espanha): **Comunicar**. Nº 42, V XXI, 2014.

OLIVEIRA, Luiz Eduardo Meneses. **A Historiografia brasileira da literatura inglesa: uma história do ensino de inglês no Brasil (1809-1951)**. Campinas: Unicamp, 1999

PEÑA, Maria de los Dolores Jimenez; ALLEGRETTI, Sonia Maria Macedo. **Escola Híbrida: Aprendizagem Imersivos**. Revista Contemporaneidade, Educação e Tecnologia, vol. 01, nº 02, abril, 2012, p. 97-107.

NASSAR, Paulo; RIBEIRO, Emiliana. Velhas e novas Narrativas. Art. 6 Revista #8. **Estética**. USP. São Paulo: 2012. Disponível em <http://www.usp.br/estetica/index.php/artigo-6-revista-8>. Acesso em 18 fev 2015.

OEFEWEB. Words and Birds. Roterdã (Holanda): 2015. Disponível em http://app.wordsandbirds.nl/demo?utm_source=homepage&utm_medium=button&utm_campaign=demobutton. Acesso em 03 abr 2015.