

## 6 Referências Bibliográficas

AGUIAR, Michelle P. **Jogos eletrônicos educativos: instrumento de avaliação focado nas fases iniciais do processo de Design**, UFPR (dissertação de mestrado), 2008

AUSUBEL, David P. *Educational Psychology: A Cognitive View*, Estados Unidos, Holt McDougal, 1978

BASTOS, Elizabeth. **O mapa da mina: aprendendo a ser aluno de um curso a distância que usa tecnologias de informação e comunicação**, Revista Educação Pública, 10 ago. 2010. Disponível em <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/tecnologia/0035.html> (acessado em 5 de março de 2011)

BENJAMIN, Walter. **O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 1936. São Paulo: Brasiliense, 1994

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo. Pensamento, 2007

CLEBSCH, Angelisa B, e MORS, Paulo M. **Explorando recursos simples de informática e audiovisuais: uma experiência no ensino de fluídos**. Revista Brasileira de Ensino de Física v. 26, v.4 p.323-333, 2004

COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa (organizadoras). **Letramento Digital. Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. – Belo Horizonte. Ceale, Autêntica, 2005

COSTA, S.S.C. e MOREIRA, M.A. , **A resolução de problemas como um tipo de aprendizagem significativa.** Cad. Cat. Ens. Fis, v.18, n.3; p 263-277, 2001

COUTO, Rita Maria de Souza Couto. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de Educação avançada.** Rio de Janeiro, PUC-Rio (Tese de doutorado), 1997.

COUTO, Rita Maria de Souza , OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar** – Rio de Janeiro: 2AB: PUC-Rio, 1999

CRUZ, Gabriel F. S. . **A linguagem da animação na sala de aula.** Revista Educação Pública, 18 ago. 2009. Disponível em <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0223.html>

CRUZ, Gabriel F. S. . **O Camundongo e seu criador: os primeiros passos de Walt Disney.** Interstícios, v. 01, p. 58-76, 2009.

DIAS, Tatiane L. ENUMO, Sônia R. F. AZEVEDO, Romildo Rocha.. **Influências de um programa de criatividade no desempenho cognitivo e acadêmico de alunos com dificuldade de aprendizagem,** Psicologia em Estudo, Maringá, v.9, n.3, p. 429-437, set\dez 2009.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** 2ª edição revisada e ampliada. São Paulo: Devir Editora, 2005.

GIUSSANI, Luigi. **Educar é um risco: como criação de personalidade e de história.** Bauru: EDUSC, 2004

GIUSSANI, Luigi. **O senso religioso.** Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2000

LANGER, Dusane. MC CLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M.Books do Brasil 2005.

LUCENA, Alberto. **Arte da animação. Técnica e estética através da história** – São Paulo. Editora SENAC, 2002

LUIZ, Lucio; ASSIS, Pablo de. **O podcast no Brasil e no mundo: um caminho para a distribuição de mídias digitais**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33., 2010, Caxias do Sul. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2010. 1 CD-ROM.

MAMEDE-NEVES, M.A.C., **Aprendizagem por identificação**, Convergências N°3, Psicanálise e educação – conexões, CEPERJ, março de 1996.

MANONNI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**, São Paulo: Editora Senac – São Paulo, 2003

MARTINS, I. M. . **Documentário Animado: muito além da técnica e da tecnologia**. Interstícios, v. 01, p. 103-104, 2009.

MC KEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba. Arte & Letra, 2010

MOLARO, Priscila; PELOSI, Cristiano. **A interferência do design visando facilitar o processo de aprendizagem**. PUC-Rio (Projeto de Graduação, 2003)

PRENSKY, Marc, **O papel da tecnologia e do ensino na sala de aula**. Conjectura, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, p. 201-204, m, 2010

RICOUER, Paul. **Tempo e narrativa (tomo I)**. São Paulo: Papyrus, 1994.

SANTOS, Júlio Cesar Furtado dos. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre. Mediação, 2008

SILVA, José R., MOREIRA, M.A., **Uso de texto de apoio como organizador prévio: combinatória para o ensino fundamental e ensino médio.** Revista Electrónica de Investigación em educación em ciências Anô 2. v.2 p. 1-12, 2007

SILVEIRA, Nise. **O mundo das imagens.** Editora Ática. Rio De Janeiro, 1992.

SURRELL, Jason. **O segredo dos roteiros da Disney: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos.** São Paulo. Panda Books, 2009.

TAVARES, Romero, **Aprendizagem significativa em um ambiente multimídia.** Indivisa Boletín de Estudios e investigación, Monografía VIII, p. 551-561, 2007

TAVARES, Romero, **Aprendizagem significativa e o ensino de Ciências.** Ciências e Cognição, v.13 (1), p. 94-100, 2008

VIEIRA, Tatiane Cubeiros. **O potencial educacional do cinema de animação na Educação: três experiências na sala de aula.** Campinas. PUC-Campinas (Dissertação de Mestrado), 2008

VOGLER, Cristopher. **A Jornada do Escritor . estruturas míticas para escritores.** Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2006

WATTERSON, Bill. **O mundo é mágico – as aventuras de Calvin e Haroldo –** São Paulo – Conrad Editora do Brasil, 2007

### **Referências Filmográficas**

**As bicicletas de Belleville**, dirigido por Sylvain Chomet. Duração: 78 min. França, Bélgica, Canadá, Reino Unido e Letônia, 2003

**Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya). Ep. 67 – Adeus ao mestre e aos meus amigos.** Direção Kōzō Morishita. Duração: 25 min. Japão. Toei Animation. 1986

**Final Fantasy**, dirigido por Hironobu Sakaguchi. Duração: 106min. Estados Unidos, Japão, 2001

**Making Nemo** – Produzido por John Lasseter. Duração 25min, Pixar Studios, Estados Unidos, 2003.

**Meow**, dirigido por Marcos Magalhães. Duração: 8 min Brasil, 1982

**Procurando Nemo**, dirigido por Andrew Stanton. Duração: 100min Pixar Studios Estados Unidos, 2003

**Scratch e a Deriva Continental** – Produzido por John C. Donkin e Lori Forte. Dirigido por Steve Martino e Mike Thurmeier. Duração: 2min40seg . BlueSky Studios, Estados Unidos, 2010.

**The dot and the line: a romance in lower mathematics.** Produzido por Les Goldman e Chuck Jones. Dirigido por Chuck Jones. Duração: 10 min. Estados Unidos, 1965;

**The sinking of Lusitania**, dirigido por Winsor McCay. Duração: 12 min Estados Unidos, 1917.

**Você já foi a Bahia?** – Produzido por Walt Disney, Dirigido por Norman Ferguson, Duração: 71 min, Estados Unidos, 1944

### **Referências Webgráficas**

Blogs Judão e A Arca, **Manifesto “sou nerd e daí?”** - 2006 – Disponível em <http://www.internerd.xpg.com.br/sounerd.html> - acessado em 15 de junho de 2012)

Cavaleiros Holográficos. **A Trajetória Impressionante do NerdCast – Infográfico** (disponível em <http://www.cavaleirosholograficos.com.br/2012/01/a-trajetoria-do-nerdcast-infografico/> ) Acessado em 15 de junho de 2012

ALOTTONI, Alexandre, PAZOS, Deive e convidados. **NerdCast.**

Edição 66 - Contos de fada

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-66-era-uma-vez-um-nerdcast/>)

Edição 110 - Nelson Rodrigues

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-110-a-vida-como-ela-e/>)

Edição 139 Primeira Guerra Mundial

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-139-1a-guerra-mundial/>)

Edição 149 - Seleção Natural

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-249-evolucao-artificial-da-selecao-natural/>)

Edição 155 - A história da Terra

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-144-a-historia-da-terra/>)

Edição 172 - Historias do Brasil - Império:

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-172-historias-do-brasil-imperio/>)

Edição 185 - Brasil - Ditadura Militar

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-185-historias-do-brasil-ditadura-militar/>)

Edição 186 - Asimov

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-186-isaac-asimov-e-seus-escravos-tchecos/>)

Edição 283 - Epidemias

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-283-virus-bacterias-e-macacos/>)

Edição 229 - 1984 de George Orwell

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-229-duplipensamentos-sobre-1984/>)

Edição 302 – Neurociência

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-302-notas-mentais-sobre-neurociencia/>)

Edição 303 - A Guerra das Malvinas

(disponível em <http://jovemnerd.ig.com.br/nerdcast/nerdcast-303-a-guerra-das-malv-falklands/>)

(Acessados em 25 de junho de 2012)

# ANEXOS

## Anexo I – A Trajetória do Jovem Nerd

### GRANDES MOMENTOS

**NERDCAST 289**

Lançamento do livro "Protocolo Bluehand - Alienígenas", escrito por Eduardo Spohr, é a primeira obra com a participação de Alexandre Ottoni e Deive Pazos. O livro consolida uma piada antiga do programa e torna-se um case de sucesso, vendendo mais de 2.000 unidades em menos de 24H

**NERDCAST 251**

Primeiro programa especial que simula uma partida de RPG é lançado, concretizando uma ideia antiga com muito sucesso

**NERDCAST 231**

Paulo Coelho pede para ser entrevistado pelos nerds em um programa totalmente revelador e cativante, oportunidade que surgiu devido ao sucesso de Eduardo Spohr no mercado nacional e internacional

**NERDCAST 219**

O desafio dos integrantes sobre o final de LOST encerra uma longa série de 11 programas sobre o seriado e reflete os sentimentos conflitantes dos milhares de espectadores

**NERDCAST 165**

Primeiro programa especial de Dia dos Namorados é um sucesso absoluto e a fórmula passa a se repetir anualmente

**NERDCAST 124**

Entrevista com Zé do Caixão comprova a qualidade jornalística do programa

**NERDCAST 117**

Jovem Nerd anuncia que pediu demissão de seu emprego para dedicar-se inteiramente ao site

**NERDCAST 090**

Primeiro programa patrocinado. A promessa de monetizar o site começa a se concretizar com o apoio da NetMovies

**NERDCAST 080**

Programa especial sobre o livro "A Batalha do Apocalipse" de Eduardo Spohr, anunciando aquele que viria a ser um dos maiores cases de sucesso comercial do grupo

**NERDCAST 079**

Anunciada a inauguração da NerdStore

**NERDCAST 046**

A entrevista com Nelson Machado abre as portas para uma ótima série de entrevistas com grandes dubladores do cenário nacional

**NERDCAST 004**

Azaghal faz sua primeira participação e é aclamado pelos ainda poucos ouvintes, servindo de contraponto para o humor do programa

**NERDCAST 001**

O Jovem Nerd, ainda tímido, apresenta um curto programa então chamado de Nerd Connection, ele custa a decolar, mas fica no ar

[WWW.JOVEMNERD.COM.BR](http://WWW.JOVEMNERD.COM.BR)

Redação & Design - @homeromeyer | [www.cavaleirosholograficos.com.br](http://www.cavaleirosholograficos.com.br)

Em um futuro próximo, Jovem Nerd e Azaghal anunciarão o lançamento oficial de sua rede social, 10 anos depois de colocar o BLOG no ar. esse evento promete mudar TUDO!

Especialista em "escrofoização" Deive Pazos, o Azaghal é o responsável por humor sarcástico do programa e até já concorreu como TROLL do Ano para o prêmio PIX - MELHORES DA WEBSFERA 2011

Prestes a chegar em seu programa de número 300, o NERDCAST já conta com dois irmãos mais novos, os videocasts NERD OFFICE e NERD PLAYER, o primeiro, fez sua estreia em 2010 e já foi consagrado como melhor videocast no prêmio PIX 2011.

CAVALEIROS HOLOGRÁFICOS APRESENTAM

## A TRAJETÓRIA IMPRESSIONANTE DO NERDCAST

Alexandre Ottoni, o Jovem Nerd, apresenta o programa desde sua primeira edição e a única vez que não participou de uma gravação, o programa acabou saindo dos trilhaes, foi vetado e agora os participantes se referem a ele como: "O NERDCAST proibido!"

30.000 LIKES

90.000 SEGUIDORES

120.000 VIEWS POR SEMANA

620.000 PAGE VIEWS POR SEMANA

**CONTEÚDO PREMIADO**

O BLOG e o Podcast já receberam prêmios nacionais e internacionais, com destaque para o iBest, premiados 3 vezes, o VMB da MTV em 2009 e o Prêmio de melhor BLOG pela Revista INFO.



## Anexo II – Pesquisa sobre PodCast

Assim a pesquisa foi apresentada textualmente ao público

### A Educação e o NerdCast

Caro Nerd,

Esta é uma pesquisa acadêmica que investiga como as novas mídias podem contribuir com a educação. Neste trabalho investigo alguns temas do NerdCast como um recurso bastante especial que nossos professores poderiam olhar com mais carinho para utilizarem em suas aulas. Por isso, gostaria de pedir a vocês que respondam esse pequeno questionário. Desde já agradeço a sua atenção e ajuda. Lembrando que o questionário é voltado ao público entre 10 e 25 anos.

#### **Qual a sua idade? \***

-10 a 13 anos

-14 a 17 anos

-18 a 21 anos

-21 a 25 anos

#### **Você ouve frequentemente o NerdCast?**

-De vez em quando eu ouço um episódio

-Eu vejo quando aparece um tema que é de meu interesse

-Eu Juntos uma quantidade e ouço de uma vez só

-Toda semana

#### **Qual tema é de seu maior interesse?**

-Entretenimento (Filmes, Animação, programas, séries de Tv, Quadrinhos...)

-Tecnologia, internet, redes sociais...

-Ciências

-Literatura

-História

-Profissões

-Histórias dos Nerds (Carnaval, viagens dos nerds, etc.)

#### **Você já ouviu algum NerdCast com temática ligada a algum conteúdo escolar? \***

-Sim

-Não

#### **Destes NerdCasts, você já tinha visto pelo menos um conteúdo em sala de aula? \***

-Sim

-Não

#### **Qual a sua reação depois de ouvir o NerdCast deste referido conteúdo?**

-Nenhuma, achei normal

-Achei interessante

-Megaboga! Por que meus professores não trabalharam assim em sala de aula?

-Minha Cabeça explodiu! Sai correndo e fui pesquisar para saber mais a respeito.

## Anexo III – Reação de usuários de redes sociais durante a pesquisa sobre o nerdcast



Mensagem direcionada a Alexandre Ottoni pedindo a divulgação da pesquisa



Mensagem de um dos seguidores do Jovem Nerd maiores de 25 anos demonstrando desejo de participar da pesquisa.

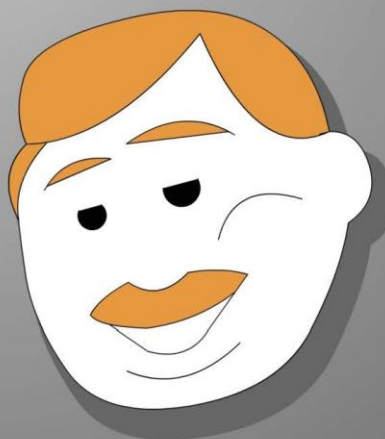


Fig. 3 – Mensagem de uma das seguidoras do Jovem nerd se identificando como professora e pedindo a divulgação do resultado da pesquisa

## Anexo IV – HQ – Porque contar histórias

Arthur Protasio, Claudia Bolshaw, Gabriel Cruz e Liliana Gutierrez apresentam:

# Por que contar histórias?



Uma viagem ao universo da narrativa para a disciplina de produção interdisciplinar de textos

Arthur Protasio, Claudia Bolshaw, Gabriel Cruz e Liliana Gutierrez apresentam:

# Por que contar histórias?

Um fictício diálogo interdisciplinar entre Paul Ricoeur, Walter Benjamin, Christopher Vogler e Jean-François Lyotard

Um dia em um bar qualquer, num momento temporal espacial qualquer...



Sabe... olhem em volta. Tem tanta gente reunida aqui. Gente contando histórias, gente narrando eventos. Mas também tem muita gente afogando suas angústias no álcool.

Onde quer chegar, Ricoeur?



O que quero dizer, caro Lyotard, é que o ser humano não lida bem com as angústias do tempo. Não temos controle sobre isso e ficamos aflitos. Agostinho já dizia que nossa existência temporal é incurável.



Concordo, caro amigo.



E ultimamente nosso tempo tem sido recheado de informações do mundo todo. Todos fatos já dados com explicação. Tudo a serviço da informação e tendendo a aumentar nossa angústia.



Calma Benjamin, não devemos nos desesperar. Ricoeur, essa angústia é incurável?



Pode até ser incurável, Vogler, mas não significa que seja "intratável". A Poética de Aristóteles nos ajuda a entender como lidar com essa "ferida do tempo". Quando narramos algo, como faziam com as tragédias gregas...



...Aquele intriga fechada e bem amarrada é uma forma de expressar "Olha! Sabe todos os problemas da sua vida que não têm explicação? Pois então, essa história tem! Ela traz concordância pra esse mundo discordante".



Sim, mas o problema é que no mundo de hoje, quase tudo está a serviço da informação, mas nada mais está a serviço da narrativa.



Concordo com você, Walter. Tudo está agora ao serviço da informática e do mundo capitalista. O saber tem como finalidade a formulação de teorias produtivas e tecnológicas, é o único saber importante hoje e por isso que a narrativa agora tem perdido sua credibilidade e tudo o relacionado com o saber é carente de verdades.

Ainda mais agora com o computador... dizem que uma história com começo, meio e fim seria algo obsoleto. Porque agora as pessoas criam histórias não lineares.



Mas cada vez que elaboramos uma narrativa, estamos tecendo uma intriga que visa dar sentido ao mundo que habitamos. Não importa o tempo que vivemos e mesmo que a narrativa aparente não ser linear. Ainda há uma tessitura da intriga.

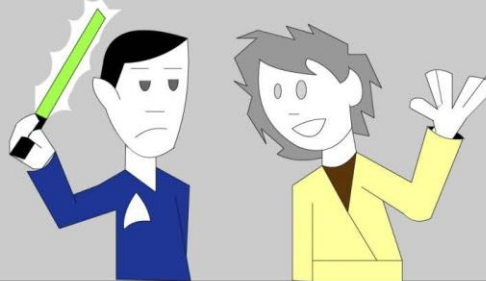


É verdade! Com a narrativa sempre estamos tecendo uma intriga, podem ser intrigas sobre o saber narrativo, que conta histórias sobre a cultura, a tradição, os costumes dos povos ou podem ser intrigas sobre o saber científico, que a partir da investigação e o ensino contam histórias que viram "ciência".

Sim. Vendo algumas questões levantadas por Campbell e Jung, percebo que várias dessas narrativas seguem um padrão e esses padrões estão ligados a vários mitos.



É o que Campbell chama de Monomito. E todas essas histórias que seguem esse padrão buscam questões universais como "Qual o sentido da vida? De onde viemos para onde vamos?..."



Exato! Por isso que a narrativa possui forças que mesmo depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver, se renovar e encantar gerações posteriores e distantes do núcleo onde foi gerada inicialmente.



E mesmo nesse universo onde podemos contar histórias não lineares, sempre haverá alguém que busque o prazer do "me conte uma história", do ser deixado a ser conduzido por uma narrativa. É como um carro: É divertido dirigir, mas quando somos o passageiro podemos ver mais paisagens do que se fôssemos obrigados a nos concentrar na estrada.



É. O narrador sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio.



Sim, mas não devem esquecer que para gerar narrativas ou grandes relatos, sempre deve haver essa relação entre o destinador, que é o narrador, o destinatário, que é "passageiro", e o enunciado ou a história que é contada. Se algum deles está ausente, é impossível gerar um jogo de linguagens que terminem em grandes relatos.



Inclusive, cada vez que criamos uma narrativa, outra pessoa irá ler o que criamos e gerar seu próprio sentido, conforme sua biblioteca – como diria Goulemot.



O que acontece é um ciclo, em que as pessoas vão gerando representações, ou seja, mimeses, para criar explicações e uma tranquilidade em meio a tantos eventos discordantes - mas cada um da sua forma.



Sim! A Narrativa é uma troca de experiências, um diálogo no qual quem tem algo a dizer enriquece o outro e vice-versa.



Através da experiência acumulada por diversas histórias, que vão aumentando seu vocabulário e sua sabedoria, o narrador torna-se o maior conhecedor da alma humana e de sua subjetividade.



Isso mesmo! Lembrem que o saber é aquilo que faz com que cada um seja capaz de fornecer grandes narrativas, que possam permanecer no espaço e no tempo, o saber simplesmente faz que o ser humano possa contar histórias.



Sem dúvida.



A narrativa é um ótimo veículo para transmitir uma informação numa maneira de fácil absorção...



...Principalmente quando trata de assuntos tão profundos embulhados numa embalagem tão interessante.





Fim

## Anexo V – Roteiro do curta Universo Atômico – Em busca da Atmosfera Perdida.

1o.ato

Cena 01: Cenário Rio Congelado. Zoom no Rio até o microverso. Fundo congelado com uma bolha de ar dentro do gelo, Dentro da bolha. Dois átomos de oxigênio ligados com sobranças grossas e brancas e barba conversam diante de várias outras moléculas. O Fundo é representado por moléculas de água bem próximas uma das outras.

Oxigênio 01: Desde que o mundo é mundo que nós ,os oxigênios, tentamos loucamente andar em paz com nós mesmos.

Cena 02: Flashback: Sistema Solar, zoom na terra como uma imensa bola de fogo, zoom na terra cenário com magma e vulcões. No canto a legenda (Planeta Terra: Era Arqueozóica)

Plano 01: Panorâmica no cenário. Carbonos “Abraçando dois oxigênios” como se dissesse “E Ai!! quanto tempo”

Oxigênio 2: primeiro naquele calor infernal onde aquele bando de carbochatos não nos deixavam em paz. Adoravam pegar um ou dois de nós e alugavam nossos ouvidos eternamente.

Cena 03: Raio tapa tela- aparece cenário chovendo e com grandes lagos chovendo. No canto Legenda “Era Proteozóica”

Plano 01: 2 hidrogenios acompanham oxigênios. Hidrogenios são bem menores que os oxigênios.

Oxigênio 1: Depois veio aquele aguaceiro e aí eram os Hidrogênios que não nos deixavam em paz. Eram sempre dois hidrobaixinhos para cada um de nós.... Até que um dia...

Plano 02: Carbono abraçando dois oxigênios. Em seguida são engolidos por estromatólitos. Estromatólitos cospem só os oxigênios. Logo após várias duplas de oxigênios aparecem.



Ox2. um bicho engoliu a gente e nos cuspiu logo em seguida e de repente estávamos juntos e livres do Carbo Chato.

Oxi2: Vários de nós foram engolidos com os carbo chatos e cuspidos sem eles. Foi o dia de maior alegria. Até que...

Oxigênios comemoram. até que bactéria suga uma dupla e cospe de volta o Carbono com elas.

Plano 04: Plano fechado em uma Dupla de oxigenio que se entreolham, franzem a testa e suspiram

Oxigênio 01: Aquilo foi demais. Resolvemos correr para algum lugar onde pudéssemos ficar juntos para sempre. Nem que passássemos bilhões de anos tentando.

2o.ato:

Mapa Mundi (estilo Indiana Jones) Data acompanha “caminho” dos oxigenios

Transição in: Molécula na Floresta junto com outras. Dão um breve sorriso até que cai um raio e a faísca queima outro grupo.

Transição 2: Moléculas de oxigênio no ar olhando em volta e comemorando com outras duplas. Passaro passa e respira o grupo que estava com eles.

Transição 3: Perto da água orca respira outros oxigenios e mergulha. Bolha fica presa na nadadeira da orca que vai até antártida.... Bolha se solta e fica presa embaixo do gelo até que congela.

3o ato:(35s)

Volta ao 1o. Cenário

Ox.1: E assim achamos esse lugar onde estamos a centenas de anos e poderemos ficar para sempre juntos como oxigênio.

Ox 2: E Nada neste mundo vai nos separar!! NADA

Barulho. Oxigenios olham para cima e percebem que as moléculas de água estão se separando...

Ox1: Os Oxigênios com os hidrobaixinhos estão se separando e vibrando mais rápido...

Ox2 bem que eu tava sentindo um calorzinho...

Ox1: Fazer o que né? “para sempre” é realmente muito tempo.

Gelo Derrete, Bolha se solta e começa a ir em direção a superfície mas...

Final 1: Respirada pelo Sonic

Final 2: Respirada por uma Beluga...

Créditos

Rabicho: Beluga (ou Sonic) expiram bolhas de gás Carbônico... com um Carbono de barbas e sobrancelhas brancas. abraçando os oxigênios..

Carbono: Nossa!!! fazem bilhões de anos que não nos vemos...

Fundo Escuro com o grito dos Oxigênios...

NÃÃÃÃÃÃO!

**Anexo VI – Link para notas da produção de Universo Atômico (teaser, animatic e download do curta)**

<http://www.gabrielfilipe.com.br/universoatomico/>