



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

FACULDADE DE LETRAS

**TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E APROPRIAÇÃO DE TECNOLOGIAS
MIDIÁTICAS: EXPERIÊNCIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS
PROJETOS DE EXTENSÃO ANIMA-MITO E SCIENTIFICARTE**

Ádila Guelli Samarino

Rio de Janeiro

2022

ÁDILA GUELLI SAMARINO

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E APROPRIAÇÃO DE TECNOLOGIAS
MIDIÁTICAS: EXPERIÊNCIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS
PROJETOS DE EXTENSÃO ANIMA-MITO E SCIENTIFICARTE

Monografia submetida à Faculdade de Letras
da Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como requisito parcial para obtenção do título
de Licenciada em Letras na habilitação
Português/Latim.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Ribeiro Martins

Dedico este trabalho aos alunos, que foram essenciais em todos os processos. Que vocês possam ser e estar onde sempre quiserem. E aos professores, grandes inspirações na minha trajetória, que possamos juntos construir uma educação mais igualitária.

O caminho de superação das armadilhas do empiricismo, positivismo e estruturalismo não se fazem sem dificuldades. Tem como pré-requisito o rompimento das concepções metafísicas da realidade social, tanto daquelas que se centram na determinação dos fatos pelos deuses quanto e principalmente aquelas que atribuem aos fatos históricos forças ou determinações que não lhes pertence. (Frigotto, 2008)

CIP - Catalogação na Publicação

S187t Samarino, Ádila Guelli
Tradução Intersemiótica e Apropriação de
Tecnologias Midiáticas: Experiências de Ensino
Aprendizagem dos Projetos de Extensão Anima-mito e
Scientificarte / Ádila Guelli Samarino. -- Rio de
Janeiro, 2023.
41 f.

Orientador: Pedro Ribeiro Martins.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Letras, Licenciado em Letras: Português - Latim,
2023.

1. Extensão. 2. Tecnologias Midiáticas. 3.
Tradução Intersemiótica. 4. Metodologias
Participativas. 5. Insterdisciplinaridade. I.
Martins, Pedro Ribeiro, orient. II. Título.

SUMÁRIO	
INTRODUÇÃO	7
1. EXTENSÃO E SOCIEDADE	10
1.1. ANIMA-MITO	14
1.2. SCIENTIFICARTE	19
2. DIÁLOGO INTER(TRANS)DISCIPLINAR	25
3. LINGUAGENS, MÍDIAS E (MULTI)LETRAMENTOS	31
3.1. MÍDIAS COMO FERRAMENTA NO ENSINO-APRENDIZAGEM	35
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40

INTRODUÇÃO

A formação completa de um estudante universitário é baseada no tripé Ensino, Pesquisa e Extensão. Este último pilar objetiva contribuir para a formação dos estudantes de graduação e pós-graduação (ampliando o conceito de “sala de aula”) por meio do diálogo entre a universidade e a sociedade. Em anexo à Resolução N° 02/2020 – CEU (Conselho de Extensão Universitária), pelo Regulamento da Extensão Universitária na UFRJ, no Capítulo I, Art 3º, encontramos os objetivos da Extensão na Universidade e seu papel na sociedade. Dentre eles, o compromisso em romper os muros das universidades, ultrapassar as salas de aulas de maneira a “contribuir para a formação dos estudantes de graduação e pós-graduação, dotando-os de uma visão humanista que articule os processos de desenvolvimento científico, tecnológico e cultural com o exercício de práticas cidadãs”. Assim, “possibilitar novos meios e processos de produção, inovação e transferência de conhecimentos, permitindo a ampliação do acesso ao saber e o desenvolvimento tecnológico, cultural e social do país”. (UFRJ, 2020)

Uma das referências importantes sobre o tema da Extensão é o Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras (FORPROEX), que pensa a respeito do tema, em especial a partir da regulamentação do Art. 4 da Resolução n. 7, de 18 de dezembro de 2018 publicada pelo Ministério da Educação (institui a composição do currículo acadêmico por 10% de carga horária destinada à Extensão universitária). No livro “Política Nacional de Extensão Universitária”, encontra-se a explicação de que

A Extensão Universitária, sob o princípio constitucional da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, é um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre Universidade e outros setores da sociedade.(...) Seu escopo é o de um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político, por meio do qual se promove uma interação que transforma não apenas a Universidade, mas também os setores sociais com os quais ela interage (FORPROEX, 2012, p 41)

A partir das considerações traçadas acima, pode-se perceber que há um compromisso com a relação entre academia e sociedade na promoção da ciência e da cultura. O teórico Moacir Gadotti, professor aposentado da Universidade de São Paulo, defende que a extensão é uma “comunicação de saberes” e afirma que “a Extensão Universitária é ‘uma via de

mão-dupla' entre Universidade e sociedade”, na qual há o encontro do saber popular com o saber acadêmico. (2015, p. 2)

Para os licenciandos, a formação universitária aliada à prática extensionista expande os percursos formativos do futuro docente, já que a Extensão valoriza práticas de aprendizagem ativa para os extensionistas e para o público-alvo das ações. As metodologias de ensino participativas¹ atuam de forma a estimular a curiosidade do aluno, possibilitando a criação de novas descobertas e trabalhando na resolução dessas problemáticas. Nesse processo o aluno é agente construtor do próprio conhecimento.

Neste trabalho de conclusão de curso, os projetos a serem discutidos são dois: um é o Anima-Mito, da Faculdade de Letras e coordenado pela professora Simone de Oliveira Gonçalves Bondarczuk; outro é o Scientificarte, do Instituto de Biologia e coordenado pela professora Christine Ruta. Como se pode perceber, os projetos pertencem a centros diferentes, o que potencializou a minha trajetória acadêmica na extensão. Isso se deu porque proporcionou uma formação diversa, permitindo o contato com diferentes formas de trabalho. Há, porém, semelhanças: ambos valorizam a troca de saberes acadêmica e popular como uma via de mão-dupla, atuando a partir de uma metodologia em que todos os alunos são agentes deste processo.

Vale salientar que, durante o período acadêmico de realização dos projetos, foi identificado na China, na cidade de Wuhan, um novo tipo de coronavírus em seres humanos, causando a COVID-19. O vírus nomeado por SARS-CoV-2 foi disseminado pelo mundo e a COVID-19 foi decretada como pandemia mundial, em março de 2020, pela Organização Mundial de Saúde. Lembrando que o termo “pandemia” se refere à distribuição geográfica de uma doença e não à sua gravidade. A designação reconhece que, no momento, existem surtos de COVID-19 em vários países e regiões do mundo.” (PAHO.ORG).

Para tentar frear essa síndrome respiratória, foi recomendado o isolamento social de toda a população. Sendo assim, universidades e escolas aderiram a um modelo de ensino remoto, modificando as suas estruturas de ensino. Ambos os projetos foram afetados pela pandemia, mas neste presente estudo apenas o Scientificarte será analisado na perspectiva de educação remota. A experiência do Anima-Mito analisada se refere ao ano 2019, momento sem interferências da pandemia em questão.

A metodologia de trabalho será o relato de experiência, do percurso na extensão ao longo dos anos de 2019 e 2020. No primeiro capítulo, discutiremos a Extensão como ferramenta de

¹ As metodologias de ensino participativas são utilizadas pelo Grupo de Educação Multimídia (GEM), realizador do projeto Anima-mito.

estabelecimento do diálogo entre a sociedade e a Universidade. No segundo, nos dedicaremos ao relato da participação no Anima-mito e no Scientificarte, respectivamente, e sobre a interdisciplinaridade. Por fim, no terceiro capítulo, trataremos da relação entre linguagens, mídias e multiletramentos e como as ferramentas digitais e sociais podem ser úteis no processo educacional

1. EXTENSÃO E SOCIEDADE

A extensão universitária deve servir para a sociedade como um todo, ampliando os espaços de conhecimento e diminuindo a desigualdade, bem como se propor a atuar diretamente na formação dos envolvidos. Através do diálogo entre a universidade e sociedade, é possível divisar as necessidades da comunidade e, a partir disso, fazer da extensão um importante instrumento de transformação social.

No I Encontro Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras, em 1987, definiu-se, como comentado em FORPROEX (2012, p.8), que a extensão é como

(...)o processo educativo, cultural e científico que articula o Ensino e a Pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre Universidade e Sociedade. A Extensão é uma via de mão-dupla, com trânsito assegurado à comunidade acadêmica, que encontrará, na sociedade, a oportunidade de elaboração da praxis de um conhecimento acadêmico. No retorno à Universidade, docentes e discentes trarão um aprendizado que, submetido à reflexão teórica, será acrescido àquele conhecimento. Esse fluxo, que estabelece a troca de saberes sistematizados, acadêmico e popular, terá como consequências a produção do conhecimento resultante do confronto com a realidade brasileira e regional, a democratização do conhecimento acadêmico e a participação efetiva da comunidade na atuação da Universidade.

Institucionalmente amparada pelas esferas federais, a extensão serve como um mediador entre o estado e a sociedade, além de regular as atividades dentro das universidades como parte do currículo acadêmico. Sendo assim, afirma Gonçalves (2015, p. 1232)

As práticas e o processo de institucionalização da Extensão perpassam as Universidades tanto no âmbito administrativo, resultado de processos de disputas e tensões para a legitimação desta função, seja por meio de espaço em seus Conselhos, em sua estrutura administrativa (como Pró-Reitorias e Coordenadorias), em suas normativas, como no prático, na qual docentes oriundos de distintas áreas de conhecimento e de formação vivenciaram ênfases e acepções diversas sobre a Extensão ou não tiveram contato com ela em sua trajetória acadêmica (inicial ou continuada), do que resulta seu *habitus*, e daí sua prática, seja de desinteresse, de adesão cautelosa ou parcial

(alguns princípios), ou de inserção efetiva em sua ação pedagógica e de pesquisa.

Assim, a extensão fortalece a pesquisa e o ensino na universidade e é capaz de contribuir para uma sociedade mais justa e igualitária no desenvolvimento de novas tecnologias sociais e de inovação, dialogando com as mais diversas áreas de formação. Como reconhece o FORPROEX (2012, p.9), a extensão “traz múltiplas possibilidades de transformação da sociedade e da própria Universidade Pública”, e possui diretrizes para orientar e implementar suas ações. Tais diretrizes são representadas através da (1) Interação dialógica; (2) Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade; (3) Indissociabilidade ensino – pesquisa – extensão; (4) Impacto na Formação do Estudante; e, não menos importante, (5) Impacto e Transformação Social.

Dentre as diretrizes, tem-se a Interação Dialógica que se fundamenta pelo diálogo entre a sociedade e a universidade, “superando-se, assim, o discurso da hegemonia acadêmica e substituindo-o pela ideia de aliança com movimentos, setores e organizações sociais.” (FORPROEX, 2012, p.16 e 17). Para que o conhecimento seja produzido de forma conjunta, bem como contribua para a “superação da desigualdade e da exclusão social e para a construção de uma sociedade mais justa, ética e democrática” (FORPROEX, 2012, p.17)

A diretriz Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade prediz que “a combinação de especialização e visão holística pode ser materializada pela interação de modelos, conceitos e metodologias oriundos de várias disciplinas e áreas do conhecimento” (FORPROEX, 2012, p.17). Assim, surge o equilíbrio necessário para a união dos saberes específicos em uma perspectiva social ampla. Sobre esse “caráter interprofissional, interdisciplinar e intertransdisciplinar”, Gadotti (2017, p.10) discute que é preciso “incorporar nos currículos a lógica da extensão que possibilita o diálogo entre os saberes e conhecimentos disciplinares dos cursos universitários e as questões mais amplas que permeiam a sociedade”. (Gadotti, 2017, p.10)

Por sua vez, a Indissociabilidade ensino – pesquisa – extensão é a diretriz que “reafirma a extensão enquanto processo acadêmico” (FORPROEX, 2012, p.18) em sua relação com a sociedade. Gonçalves, (2015, p.1235) afirma que

o princípio da indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão pode ser compreendido como uma resposta a demandas sociais por uma Universidade socialmente responsável, que dialogue mais ativamente com diversos setores

da sociedade e que propugne uma formação e produção de conhecimento em diálogo com necessidades sociais.

O estudante que atua na extensão tem uma maior criticidade na sua formação acadêmica a partir do contato direto com a sociedade. Posto isto, há uma diretriz da extensão que prevê o Impacto na Formação do Estudante, fazendo-o repensar suas práticas e formas de aplicar o ensino como ferramenta de transformação social, “seja pela ampliação do universo de referência que ensejam, seja pelo contato direto com as grandes questões contemporâneas que possibilitam.” (FORPROEX, 2012, p.19)

Para além disso, também é possível analisar que o projeto extensionista tende a causar Impacto na Transformação Social, sendo parte fundamental do processo da extensão. Pois, como pontua FORPROEX (2012, p.20), essa diretriz admite a extensão como um

mecanismo por meio do qual se estabelece a inter-relação da Universidade com os outros setores da sociedade, com vistas a uma atuação transformadora, voltada para os interesses e necessidades da maioria da população e propiciadora do desenvolvimento social e regional, assim como para o aprimoramento das políticas públicas. A expectativa é de que, com essa diretriz, a Extensão Universitária contribua para o processo de (re)construção da Nação, uma comunidade de destino, ou de (re)construção da polis, a comunidade política. Nesse sentido, a diretriz Impacto e Transformação Sociais imprime à Extensão Universitária um caráter essencialmente político.

Tal caráter político acontece a partir desse impacto que a extensão tem durante a formação do estudante e, logo após, na sua trajetória profissional (quando aplica todo o aprendizado da academia). Afinal, para Gadotti (2017, p.10), “a extensão aproxima o aluno das demandas da sociedade, fortalecendo sua formação cidadã ”

A extensão atua como fator de transformação social, pois modifica todos os agentes envolvidos nesse processo e diminui a desigualdade de acesso às informações e às ferramentas possíveis. Nesse contexto, em (FORPROEX, 1987 apud FORPROEX, 2012, p.8) encontramos

A Extensão é uma via de mão-dupla, com trânsito assegurado à comunidade acadêmica, que encontrará, na sociedade, a oportunidade de elaboração da

praxis de um conhecimento acadêmico. No retorno à Universidade, docentes e discentes trarão um aprendizado que, submetido à reflexão teórica, será acrescido àquele conhecimento. Esse fluxo, que estabelece a troca de saberes sistematizados, acadêmico e popular, terá como consequências a produção do conhecimento resultante do confronto com a realidade brasileira e regional, a democratização do conhecimento acadêmico e a participação efetiva da comunidade na atuação da Universidade. Além de instrumentalizadora deste processo dialético de teoria/prática, a Extensão é um trabalho interdisciplinar que favorece a visão integrada do social.

Contudo, é preciso salientar que a extensão, apesar de um transformador social e de seu caráter político, não pode ser encarada como uma política pública. Pois não cabe a universidade suprir o papel do Estado “na garantia dos direitos de cidadania ou na provisão de bens públicos, mas, sim, somar-se aos seus esforços e subsidiá-lo, de forma crítica e autônoma, no desempenho dessas atribuições.” como afirma FORPROEX (2012, p.25).

Todo esse processo que integra a extensão e a sociedade vai refletir na construção dos projetos dentro das universidades e nas suas prerrogativas, em que cada projeto vai analisar os cotidianos acadêmico e social no qual estão inseridos. A fim de desenhar seu objeto de estudo e seu objetivo de atuação na sociedade, em consonância com as demandas sociais postas.

Os projetos que serão apresentados neste trabalho (Anima-Mito e Scientificarte) têm como objeto de estudo o processo de ensino-aprendizagem, na divulgação e troca de conhecimento; como objetivo, formar profissionais críticos na área de educação, favorecer as licenciaturas e disseminar culturas e ciência.

Tanto o Anima-Mito, quanto o Scientificarte estão registrados na extensão sob a área temática da Educação, permitindo que a universidade se insira na escola e em instituições educativas, como os museus. Essa troca entre a universidade com outras instituições de educação aproxima as diferentes relações de professor-aluno nos mais diversos níveis educacionais e revoluciona a forma de ensinar, que para Freire (1996, p.18) “significa criar situações para despertar a curiosidade do aluno e lhe permitir pensar o concreto, conscientizar-se da realidade, questioná-la e construir conhecimentos para transformá-la, superando a ideia de que ensinar é sinônimo de transferir conhecimento”.

Lembrando que essa relação é sempre de troca entre os pares, o ato de ensinar e aprender é mútuo. (Freire, 1996, p.18) aponta que ensinar

é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Dessa maneira, para que a troca de conhecimento seja efetiva, é fundamental construir todo o processo extensionista a partir de uma metodologia que seja participativa. A extensão deve romper os muros da universidade e se abrir a um diálogo entre a sociedade, a escola e a universidade, valorizando seus principais protagonistas: seus alunos e professores.

1.1. ANIMA-MITO

O acesso às mídias digitais e aos projetos científicos e/ou culturais devem servir para diminuir a desigualdade social e aumentar o alcance tecnológico. Com o aumento dos usos da tecnologia, muitos outros recursos textuais começaram a fazer parte da vida dos alunos, e a escola nem sempre consegue inserir esse crescimento no seu ensino. A maioria das escolas públicas de ensino ainda não possuem suporte suficiente para abarcar mídias digitais para todos os alunos, sendo assim, a escolha do projeto foi trabalhar em uma escola da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, a Escola Municipal Dilermando Cruz. O trabalho foi feito durante todo o ano letivo de 2019, com visitas semanais aos alunos do 9º ano.

O Projeto de Extensão Anima-Mito surgiu através da parceria do Departamento de Letras Clássicas, da Faculdade de Letras, com o Grupo de Educação Multimídia (GEM), vinculado ao Núcleo Interdisciplinar para o Desenvolvimento Social (NIDES). O mote do projeto se deu a partir da necessidade de explorar a temática da cultura clássica na escola, fomentar um aumento de demandas das graduações em Letras: Português-Grego e Português-Latim e facilitar aos alunos de Letras Clássicas a realização dos seus estágios de licenciatura nos cursos de Grego e Latim.

Para Detienne, 2014, p.15, “a literatura e a filosofia gregas estão no cerne daquilo que quer dizer civilização”, o que faz da cultura greco-romana um dos pilares da sociedade ocidental atual.

A mitologia greco-romana se espalhou pelo ocidente, influenciou a arquitetura, a religião, a política, de toda a civilização ocidental, sobreviveu às gerações, foi motivo de estudos psicológicos e está viva nas fantasias da contemporaneidade. Tendo em vista o público-alvo do projeto, a narrativa

de heróis e princesas alimenta a vontade e interesse dos leitores pela história. Além da mídia que cerca as histórias greco-romanas, que se renovam até hoje nos livros de fantasia e no mundo cinematográfico. (TEODORO, NERY et al, 2015).

Ademais, a importância da leitura dos clássicos também se justifica no aprendizado que a obra pode fornecer ao leitor. Ao ler um clássico, associamos ao seu tempo de criação, entendemos onde e quando a obra aconteceu, para que possamos absorver e compreender melhor a leitura. Se a obra faz referência a costumes passados, deve ser analisada em termos de importância e especificidade no momento para melhor compreensão. A bagagem histórica dos clássicos também é sobrecarregada pelo número de releituras que precisam ser lidas da fonte original para que esses sentidos, costumes e significados não se percam (CALVINO, 2007, p. 11).

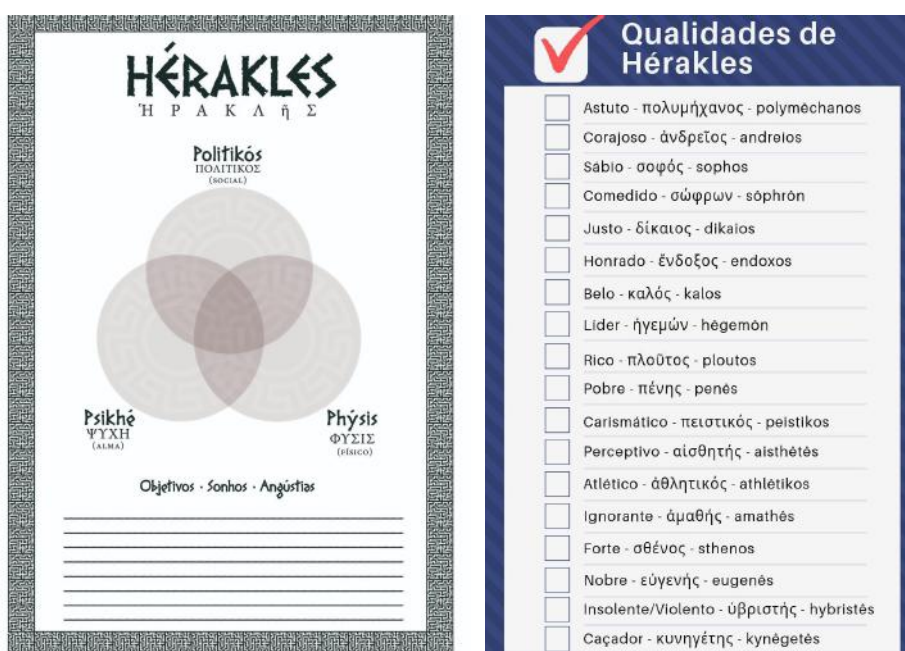
Sendo assim, coube ao Anima-mito levar essa temática ao seu público-alvo, fomentando leitores de obras clássicas, de modo a facilitar a compreensão da nossa estrutura social e ambientar os leitores na mitologia grega, que ainda é distante de parte da sociedade. Ainda, aos futuros docentes que atuam no projeto, houve uma valorização do seu processo formativo, principalmente para aqueles que pretendiam seguir a licenciatura, ao realizarem sua experiência na escola e ter um espaço aberto para a troca de seus conhecimentos e compreender o processo de ambientação da sociedade atual com a mitologia grega, pelas obras clássicas trabalhadas simultaneamente com as atuais.

A estrutura do projeto constitui na produção de uma animação, inspirada na estética dos vasos gregos e baseada na clássica história de Hércules, tendo como foco um de seus trabalhos. O herói, tal qual, permanece vivo no nosso imaginário e é um dos heróis gregos que mais se destaca e se mantém presente na nossa cultura, passando por diversas transformações físicas e psíquicas, desde a sua aparição na Grécia até os filmes e desenhos que replicam sua trajetória nos dias atuais. A escolha por Hércules ajudou a penetrar o imaginário dos alunos e serviu de facilitador para a compreensão do mundo grego, assim como auxiliou na percepção de sua relevância no mundo contemporâneo. Para, Maia (2018), “(...) compreender os clássicos que nos formam é expandir o acesso aos materiais canônicos de referência, como o filme de Méliès ou o poema de Drummond, mas também é desmontá-los na sua estrutura, permitindo emergir novos significados, novas imagens, novo imaginário e nova imaginação.”

A todo momento, era perceptível a associação que os alunos faziam entre o clássico e suas atuais vivências, como por exemplo na adaptação do roteiro criado por eles e na

construção dos personagens. Sobre isso, Maia (2018), afirma que “Recriar um texto é percorrer sua trama para compreendê-lo, pensá-lo a partir das experiências contemporâneas e mobilizar todos os recursos e linguagens disponíveis para dar a ele uma nova existência(...)”.

A construção do herói com os alunos partiu dos conhecimentos prévios que eles possuíam sobre esse personagem, fazendo, então, uma comparação entre o herói contemporâneo e suas características em comum com o herói clássico. Partindo do contemporâneo em direção ao clássico, traçou-se uma trajetória da evolução de Hércules. Para isso, foram recepcionadas aos alunos várias traduções e interpretações do herói por autores e épocas diferentes. Das fontes clássicas, foram apresentadas Píndaro, *Nem.* I 35; Teócrito *Idílio* 24, XXIV; *Hino Órfico* 12, *Hércules*; Apolodoro, *Biblioteca* 2.5.5; Eurípidés, *Herácles* e Hino Homérico XV. Os textos foram apresentados com glossários e lidos em pequenos grupos. O objetivo era compreender características essenciais atribuídas em cada uma das obras. Dessa maneira, cada grupo pode construir um Hércules próprio a partir das qualidades presentes nos textos antigos. Aplicadas a essas informações que foram adaptadas pelo imaginário dos alunos e somadas com fontes mais contemporâneas, a construção física e psicológica do personagem Hércules se deu por fichas semelhantes às utilizadas em jogos de RPG (*Role Playing Game* ou *Jogo de Interpretação de Personagem*). Assim, preenchendo pouco a pouco as características do herói, dentro dos conhecimentos prévios expostos pelos alunos.



Imagens I e II: Cartas inspiradas no RPG para desenhar a personalidade de Hércules, a partir do ponto de vista dos alunos.

Definido os personagens, agora cabe construir o roteiro e storyboard e a partir da interpretação e leitura das fontes clássicas consideradas como documentos históricos. Os costumes e crenças são retratados e replicados de forma tácita durante o processo.

O roteiro foi construído fundamentado nos textos clássicos, mas houve uma interpretação criada em perspectiva com o cenário atual, as fantasias prévias dos alunos e o conhecimento de mundo de cada um. Houve, então, uma nova perspectiva do texto em um diálogo roteirizado de forma original e apresentado pelos alunos no roteiro final e storyboard que baseia toda a sequência animada. A construção do roteiro foi feita de maneira coletiva, de maneira que todos os alunos elegeram os núcleos principais da ação a partir de uma série de opções, mesclando uma tradução intersemiótica a partir dos textos trabalhados em sala de aula com referências modernas e da fantasia individual de cada aluno.

Na construção da animação, a parte essencial que auxilia a concretizar esse processo é a da conversão de fotos em uma sequência de imagens. Para tal, é necessário que o aluno tenha uma compreensão do próprio movimento corporal e também, consciência do funcionamento dos equipamentos utilizados para conseguir o resultado final. Esse processo de transformação da imagem estática em vídeo em movimento permite o aluno compreender as várias formas de utilização de um mesmo objeto e como a tecnologia pode influenciar nisso. Coletivizar o acesso a diferentes ferramentas tecnológicas faz com que o aluno capte de uma melhor maneira as várias formas de utilização daquele meio. E tudo isso, a partir do que ele já vivencia, “essa apropriação múltipla de patrimônios culturais abre possibilidades originais de experimentação e de comunicação, com usos democratizadores.” (CANCLINI, García, 2008 citado por ROJO, Roxane, 2012).

Para o desenvolvimento do processo como um todo, foi necessário o uso de diversas mídias digitais, em todas as fases do projeto. Foram utilizados equipamentos de câmera para a fotografia dos desenhos; celulares e/ou computadores para o programa Animator, que converte as imagens em vídeos e também para a busca de sons que integraram a edição da animação, bem como o programa Premiere, parte do pacote Adobe, para a edição final dos vídeos. Todos esses recursos tecnológicos permitiram um melhor desenvolvimento do projeto e também, um ótimo diálogo de experimentação entre os alunos e professores.

O resultado desse processo foi uma animação produzida pelos próprios alunos da escola sob a orientação dos extensionistas e coordenadores do projeto, e ainda, com professores de diferentes disciplinas escolares, como Ciências, Educação Física, Artes, História e Português, promovendo e espalhando a cultura clássica na sociedade atual. Escolher trabalhar com a animação muito auxiliou no diálogo entre os alunos, tanto da escola,

quanto da universidade. As novas formas de comunicação, cada vez mais digitais, estão presentes na maioria da sociedade, facilitando assim, o acesso dos jovens às novas maneiras de traduzir um texto. No caso, a tradução intersemiótica, que “consiste na interpretação de signos verbais por meio de sinais de sistemas de signos não-verbais” (JAKOBSON, 1972, p. 65), presente entre as linguagens verbais e não verbais, propicia o processo de animação e entendimento dos textos aplicados à cada realidade.

A animação utiliza diferentes recursos para sua execução, desde questões sociais como as mídias digitais que são imprescindíveis para sua realização. A palavra tem origem do latim, “Animatio”. No Dicionário Latino-Português de Ernesto Faria (2003), encontra-se: “anima, ae, subst. f. I- Sent próprio: 1) Sôpro, emanação, ar (Cíc, Nat.1,138) Daí: 2) Alma (princípio vital), sopro vital, vida (Cíc. Tusc. 1,19) (...)” e, também “animatio, onis, subs. f. Infusão de Vida, ser animado (Cíc. Tim. 35)”.

Diante dos conceitos definidos, podemos considerar que a infusão de vida, proposta por Ernesto Faria (2003), poderia ser facilmente traduzida como a sequência de movimentos criados pelo animador. Tal sequência é responsável por dar vida aos personagens de acordo com os critérios de movimentos estabelecidos pelo animador; e, para realizar tal processo, é preciso que se tenha um roteiro para que os personagens se encarreguem de transferir ao leitor/receptor seu argumento ou sua história. Vale ressaltar a importância do movimento dentro de uma animação, é através dele que se tem a sequência narrativa.²

Os desenhos são, *a priori*, estáticos e com mudanças pequenas de um quadro para o outro, podemos considerar, então, que um personagem de uma animação, por si só, é um ser inanimado e sem vida. O desenho do personagem não diz nada em um quadro, ele só passa a ter existência entre um quadro e outro, quando são postos em movimento, ou seja, quando são animados.

Dar vida aos personagens de uma animação é colocar a alma da narrativa em cada mudança de quadro, quando ali sim, irão se movimentar e criar existência. A animação é feita através de várias etapas construídas, sequencialmente, uma a uma.

A produção se inicia, na escolha do texto, quando em diálogo com a escola, que naquele momento trabalhava em questões de sustentabilidade, optou-se pelo trabalho de

² Dentro de uma realidade na qual a intensificação da imagem em movimento se faz presente, é evidente que a própria necessidade de compreensão da semiose desses textos e, ainda, a utilização desse recurso como estratégia discursiva são resultados do movimento da realidade, das transformações a que as condições de produção discursiva são expostas (SILVA, 2020). evidente que a própria necessidade de compreensão da semiose desses textos e, ainda, a utilização desse recurso como estratégia discursiva são resultados do movimento da realidade, das transformações a que as condições de produção discursiva são expostas (SILVA, 2020).

Hércules em que o semideus transpõe as águas próximas de um estábulo para realizar a limpeza daquele lugar. Dado o texto base, foi apresentado e debatido entre os alunos diversas fontes da mesma história, mas com perspectivas e pontos de vista diferentes. Já conhecendo a história, os alunos podem, então, fazer sua releitura e investir na história a ser recontada, construindo o argumento e o roteiro que será narrado. Para integrar a escola da melhor forma possível, junto dos alunos e monitores da escola, trabalharam em conjunto com o projeto, os professores de ciências e português da turma, possibilitando uma melhor constituição interdisciplinar.

A ideia de construir uma animação na escola amplia os caminhos para trabalhar a literatura clássica e suas diversas possibilidades de leitura e escrita, através de metodologias participativas de ensino. As quais são grandes facilitadoras na escola e torna o aluno protagonista ativo no processo ensino-aprendizagem, e o professor opera como um mediador no ensino.

A metodologia participativa foi aplicada desde a escolha do mito à criação da animação e apropriação das ferramentas, perpassando por questões como criação dos personagens e cenário, produção de roteiro e argumento central, desenvolvimento do storyboard, gravação de vozes, além do processo de produção e edição da animação. Finalizado por um sistema de auto-avaliação conjunta do processo de feitura da animação na perspectiva dos alunos da escola, monitores e coordenadores do projeto.

1.2. SCIENTIFICARTE

O Scientificarte é um projeto de extensão que foi criado na UFRJ, Campus Macaé, em 2007, pela professora Christine Ruta. Atualmente, o projeto está vinculado ao Instituto de Biologia, no Centro de Ciências da Saúde (CCS) e tem como concepção o ensino de Ciências através de materiais lúdicos e interdisciplinares com a arte.

Na concepção do projeto, há um impacto social do ser humano nos habitats terrestres e aquáticos, afetando diretamente as vidas que os habitam. Essa relação entre o ser humano e a natureza é crucial para entender muitas das questões sociais que afetam nosso planeta. Com isso, o Scientificarte busca compreender os seres vivos e seus aspectos, inspirados e atrelados à arte, que nada mais é do que a representação da nossa sociedade.

O projeto tem parcerias com instituições básicas de ensino da rede pública e com o MICinense (Museu Interativo de Ciências do Sul Fluminense), que auxilia na promoção do conhecimento científico e na atualização de conteúdos programáticos na área de Ciências.

A atuação do projeto atualmente se dá nas mídias sociais Instagram, Facebook e Youtube através da produção de material didático voltado para o ensino básico, produção essa que é feita pelos próprios alunos monitores do projeto. E, em contato direto com o público, o projeto atua em eventos como debates, palestras e apresentações de forma virtual por plataformas de teleconferências de vídeo, como o Zoom.

Todo o conteúdo é construído pensando ciência e arte como forma de conhecimento e entendimento sobre a vida, a partir de uma metodologia didático-pedagógica interdisciplinar. A interdisciplinaridade no projeto ocorre desde a sua construção, até sua execução, sendo que os professores e alunos vinculados ao projeto pertencem às diversas áreas das ciências e das artes e fazem parte das redes básica e superior de ensino, como também, de instituições sociais.

O projeto é estruturado e organizado virtualmente em semanas temáticas que abordam diversas áreas como: diversidade, biologia marinha, evolução, mudanças climáticas, literatura, artes plásticas, cinema, animações, botânica, zoologia, música, entre outros. Essas áreas definem os temas e materiais a serem produzidos semanalmente, os quais se relacionam às demandas do projeto, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o currículo de Zoologia, além da Década dos Oceanos, proposta pela Organização das Nações Unidas para os anos de 2021-2030.

A proposta metodológica do projeto está embasada também na teoria da cognição distribuída, em que as tarefas são divididas a todos os alunos que em conjunto constroem determinado trabalho:

A Cognição Distribuída é entendida como uma abordagem contemporânea das Ciências Cognitivas adequada para a compreensão de como a inteligência manifesta-se no nível sistêmico – e não apenas no nível cognitivo individual – mediante o estudo da representação do conhecimento nas mentes dos indivíduos e sua propagação entre indivíduos e artefatos. (FLOR; HUTCHINS *apud* ROCHA, PAULA E DUARTE, 2016).

Essa metodologia busca explorar a cognição em todas as relações do sujeito e na sua relação com o outro, entendendo que sujeito é um ser social e seus aspectos físicos e cognitivos se mesclam com os aspectos sociais. O projeto busca estimular os conhecimentos cognitivos da ciência em associação com a arte, levando em consideração nossa natureza social.

Para alcançar os objetivos do projeto, são construídos materiais didáticos que dialoguem com o público-alvo de forma que seja possível a divulgação científica comprometida com a ciência e a pesquisa e a disseminação de leitores de obras de arte. Também são produzidos conteúdos voltados para as instituições parceiras.

O material didático é construído pelos alunos vinculados ao projeto, sob a orientação dos professores e distribuído aos alunos e professores da rede básica de ensino através das mídias sociais. Toda a produção e divulgação desse material se apropria das ferramentas digitais, sendo repassados de forma online, tendo o *Instagram* como principal meio de divulgação.

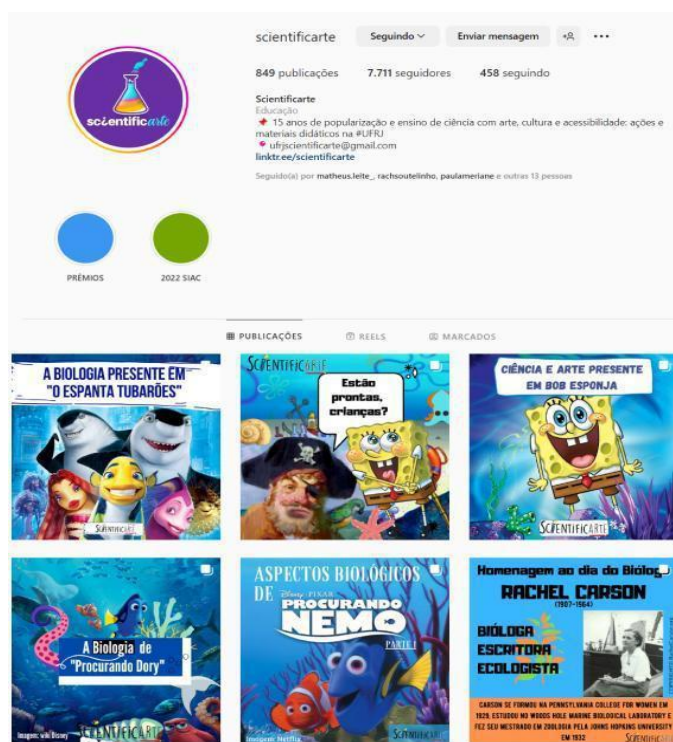


Imagem III - Foto Instagram Scientificarte com posts publicados entre 03 de setembro de 2020 e 28 de setembro de 2020

A escolha para o modelo de material é feita de acordo com proposta didático-pedagógica que o Scientificarte pretende atingir e qual o público alvo pretende dialogar. Os materiais digitais podem ser feitos em formato de *cards* de divulgação, vídeos, mapas mentais e até mesmo, na realização de *lives*, palestras e debates. Em se tratando de divulgação científica, toda a produção de conteúdo desses materiais são devidamente

acauteladas, em relação ao repasse de informações e a fidedignidade com a realidade dos fatos.

A boa gestão da informação nesses ambientes é uma tarefa imprescindível. Por isso, o layout das páginas e a estética do conteúdo apresentado devem ser levados em consideração, assim como a linguagem a ser utilizada, o bom conhecimento da plataforma e do público a ser atingido. Quando olhamos para a atuação em divulgação científica, percebemos a tarefa de tornar acessível e compreensível para um vasto público o que antes fora compartilhado entre pares, através da comunicação científica em artigos e periódicos. (Freire et al, 2022, p.106)

Semanalmente, os temas a serem trabalhados são debatidos e escolhidos pelos alunos e professores do projeto, e para cada tema, são realizados diversos tipos de materiais através de programas de criação e edição de fotos e vídeos e esses materiais são espalhados nas diferentes redes do projeto. O suporte à construção dessas atividades é feito remotamente e debatidos conjuntamente entre todos.

A metodologia na construção dos materiais se dá através das redes, em busca de artigos científicos, jornais ou sites de divulgação científica. O texto científico é traduzido e transformado para se adequar aos formatos dos materiais propostos dos recursos educacionais abertos (REA), e assim, se encaixando com recursos visuais e artísticos que ilustram o texto.

A proposta de trabalhar com REA se dá pelo fato de, através deles, possibilitar um maior diálogo com a sociedade, de forma a atingir facilmente o público alvo a ser alcançado. Esses recursos educacionais foram propostos pela UNESCO (2015) como “materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer meio disponível no domínio público”, desde que sejam disponibilizados em qualquer suporte ou mídia. Ainda, a UNESCO (2015) afirma que:

REA são materiais de suporte à educação que podem ser acessados, reutilizados, modificados e compartilhados livremente. Estas Diretrizes delineiam as questões principais em torno do tema e fazem sugestões para a integração de REA no ensino superior. Seu objetivo é estimular os tomadores de decisões de governos e instituições a investir na produção, adaptação e uso sistemáticos de REA e trazer os REA para o palco central do ensino superior, melhorando a qualidade dos currículos e do ensino, bem como reduzindo custos.

Os meios digitais de propagação do conteúdo do projeto são, em sua maioria, dotados de ferramentas que optam e favorecem os recursos visuais, sendo assim, estes são essenciais e auxiliam na disseminação e compreensão do texto científico, relacionando as questões estéticas e artísticas. A recepção do conteúdo é mais bem recebida à sociedade quando amparada nos recursos visuais.

Cada material tem um fim, os *cards* de divulgação são feitos em uma sequência de textos e imagens, com conteúdos objetivos a serem passados e completados em forma de legenda nos *cards*.

Nos vídeos de formato mais longo, são explorados conteúdos mais extensos, pelo fato que esse recurso permite um maior tempo e espaço para a tradução da informação científica ou até mesmo, artística. Também, nas redes sociais, existe um outro formato de vídeo, esse mais curto e utilizado para uma divulgação rápida de um tema ou material.



Imagem IV - Vídeo postado no Instagram Scientificarte em 9 de Abril de 2021 em homenagem ao Darwin Day.

Um outro recurso material que se utiliza nesse processo de divulgação científica é o mapa mental, que é um diagrama feito a partir de um tema central e tem suas características exploradas através de setas e quadros específicos, possibilitando, assim, um conteúdo completo e exemplificado. Os mapas mentais se apropriam das linguagens verbais e não verbais, sendo uma importante ferramenta já aplicada e conhecida no ensino básico, que muito atrai estudantes para o aprendizado e/ou fixação de determinado conteúdo.

O diálogo entre o projeto e a sociedade ocorre principalmente nas redes sociais, que são plataformas amplamente difundidas e possuem grande alcance social. Essas redes possibilitam a troca de conhecimentos, debates temáticos e interações diversas entre os envolvidos. A avaliação do projeto em relação à demanda e sociedade acontece a todo momento durante essa troca nas redes. “Na denominada sociedade em rede surgem novos espaços para trocas informacionais, já que a interação, o contato mais direto com a sociedade/usuários, a participação direta e a possibilidade de construção de conhecimento coletivo são marcas identitárias da sociedade atual.” (Freire et al, 2022, p.108)

Em constante movimento de diálogo, a sociedade e o projeto se reúnem em determinadas ocasiões como mesas redondas, palestras e *lives* gerando interações diretas. Esse processo permite uma maior autonomia do aluno no processo do ensino-aprendizagem, em que ele pode cumprir suas demandas de acordo com o próprio ritmo.

Todo esse movimento de diálogo entre a sociedade e o projeto, faz da extensão ferramenta essencial para a concretização dos objetivos propostos, afinal, as mídias permitem uma maior aproximação das pessoas e uma produção constante de conteúdo em conjunto.

Como afirma Lemke (2010, p. 460):

(...) a produção conjunta de um documento multimidiático na rede, em que nós e nossos recursos somos parceiros em ação; em que o que nós somos e a forma como agimos é tanto uma função daquilo que está à mão, quanto daquilo que está na cabeça. Este é o novo e poderoso ponto de vista sobre a atividade humana e a sociedade para o qual muitas disciplinas estão convergindo atualmente (...)

Toda essa produção e divulgação de conteúdos científicos atrelados às artes muito contribui para a formação docente dos alunos que atuam diretamente nesse processo, aprimorando o desenvolvimento dos conteúdos profissionais, bem como a preparação material a ser trabalhada com determinado conteúdo. Ainda essa prática é fundamental para desenvolver habilidades docentes na relação diária entre o aluno e professor, afinando o tato entre os pares.

2. DIÁLOGO INTER(TRANS)DISCIPLINAR

A formação interdisciplinar auxilia na compreensão do sujeito, através do diálogo interdisciplinar entre o ser e o mundo social em que vive, fundada no “caráter dialético da realidade social”. (Thiesen, 2008)

O caráter necessário do trabalho interdisciplinar na produção e na socialização do conhecimento no campo das ciências sociais e no campo educativo que se desenvolve no seu bojo, não decorre de uma arbitrariedade racional e abstrata. Decorre de a própria forma do homem produzir-se enquanto ser social e enquanto sujeito e objeto do conhecimento social. (Frigotto, 2010)

O processo interdisciplinar visto a partir de uma percepção mais ampla, mesclando o social com o educacional, aumenta o domínio do sujeito em determinado assunto, a partir do momento em que o expõe a diferentes perspectivas. Tal processo é vital na construção do conhecimento e dialoga com os projetos de extensão, como parte das diretrizes básicas que formulam as ações de extensão em nível nacional.

Tanto a criação quanto a execução dos projetos devem e acontecem de forma interdisciplinar, processo o qual é aplicado nas diversas ações entre a universidade e a sociedade.

A interdisciplinaridade “vem buscando romper com o caráter de hiperespecialização e com a fragmentação dos saberes” (Thiesen, 2008). Ainda, é um conceito que permeia os documentos do ensino fundamental e médio como método, e a construção ou reconhecimento da identidade e formação cidadã, (Resolução CNE/CEB 02/2012, Art. 7º, IV, parágrafos 1º e 2º; CNE/CEB 04/98, Artigo 1º, III) .

O tratamento interdisciplinar de conteúdos relacionados à arte, história, arqueologia, filosofia e linguagem pode ser tematicamente motivado pelo processo de ensino e aprendizagem da cultura clássica, com a vantagem de apresentar recortes dessa cultura nas escolas – por meio da diversidade de recursos didáticos, como será apresentado a seguir – apresentando uma reflexão sobre os valores atuais dos nossos cidadãos, contrastando e conectando com os valores dos gregos e romanos; facilitando o entendimento de sociedade pilar que é retratada atualmente a partir de costumes e crenças enraizadas. De uma perspectiva, os valores do mundo clássico podem ser os valores que discutem nosso mundo,

cujo conhecimento também é aberto quando nos colocamos diante de nossas origens múltiplas: indígena, africana, européia, asiática, clássica etc.

Cabe aos educadores entender esse processo de forma que não fragmente as disciplinas, desenvolvendo o trabalho de forma interdisciplinar, “faz-se necessário o desmantelamento das fronteiras artificiais do conhecimento”. (Thiesen, 2008)

Desenvolver o trabalho de forma interdisciplinar faz com que o aluno possa compreender o mundo e as suas questões como um todo, e não como partes isoladas de um processo. Mas, para que isso aconteça em nossa sociedade, é preciso que o currículo escolar se transforme.

Ao contrário de uma filosofia interdisciplinar, que pressupõe a inter-relação dos conceitos de várias disciplinas de maneira a se aprofundar o conhecimento de determinado objeto de estudo, na multidisciplinaridade que acontece na escola os projetos são pautados pela escolha de um tema comum a várias disciplinas, que é trabalhado de maneira isolada e disciplinar na sala de aula, sem nenhuma relação entre si. (Mozena e Ostermann, 2014)

A escola precisará acompanhar o ritmo das mudanças que se operam em todos os segmentos que compõem a sociedade. O mundo está cada vez mais interconectado, interdisciplinarizado e complexo. (Thiesen, 2008)

Como ainda não alcançamos esse patamar³, o desafio parte dos projetos de extensão rumo à modificação dessas estruturas internas da sociedade e nas instituições existentes, como a escola, por exemplo.

Um passo importante, para considerar essa questão, é o diálogo com vários setores da sociedade e a experimentação para a criação de novas metodologias de ensino, que possam ser aplicadas na escola, dialogando entre as mais variadas disciplinas, tornando-as uma só: a educação, que nada é sem a prática da teoria. Como afirma FORPROEX *apud* FORPROEX, 2012 “Além de instrumentalizadora deste processo dialético de teoria/ prática, a Extensão é um trabalho interdisciplinar que favorece a visão integrada do social”.

Ambos projetos partem da interdisciplinaridade na sua atuação, integrando as mais variadas disciplinas escolares e áreas de conhecimento. Apesar de propostas sociais diferentes

³ Ao tempo em que a compartimentação da C&T solidifica-se, a industrialização se expande e a especialização se impõe. A preocupação com questões pontuais, decorrente da especialização, contribui para que os profissionais releguem a visão macrossocial e privilegiem o entendimento dos fatos sociais sob uma ótica limitada (GOMES, 2013).

e compromissos distintos sobre a verdade absoluta, tanto as artes quanto as ciências e ainda, a história, foram as principais áreas trabalhadas nas duas atuações, sendo constante o diálogo entre elas dentro dos dois projetos.

Para a construção coletiva das metodologias de ensino ativas propostas pelo Anima-Mito, o trabalho foi feito conjuntamente com os professores de Ciências, Português, Educação Física, História e Artes da escola Dilermando Cruz, e no projeto, com professores de Grego e Graduandos nas áreas de Letras, Artes e Saúde.

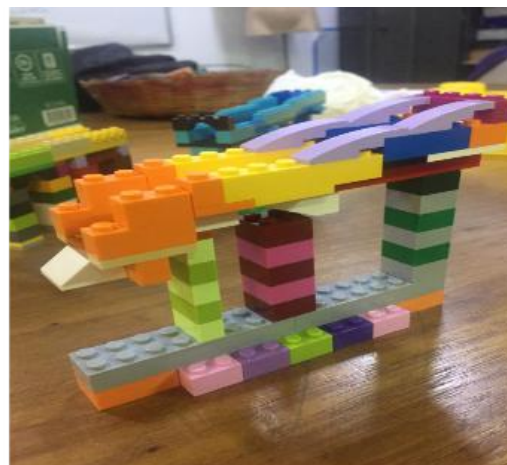
Com a Ciência, pretendeu-se observar as questões da Sustentabilidade, propostas pelo currículo escolar daquele ano, e trabalhar a consciência corporal dos alunos nas aulas de Educação Física, entendendo os movimentos e limites do corpo humano. Trabalho esse que auxiliou, futuramente, no desenvolvimento da animação. (Albuquerque, Bondarczuk e Maia 2019), em relação ao projeto na escola, apontam que

As oficinas promovidas pelo projeto vêm unindo professores, estudantes e pesquisadores tanto da universidade como também da rede pública ao redor de um trabalho coletivo e produtivo: o desenvolvimento de animações stopmotion do mito de Hércules/Héracles. Para esta oficina, a equipe do projeto se reuniu com professores da Escola Municipal Dilermando Cruz das disciplinas de Português e Literatura, Ciências, Educação Física e História e apresentou uma pequena mostra de uma etapa deste projeto: uma oficina de estudos de movimento inspiradas no trabalho do fotógrafo Muybridge do final do século XIX onde os alunos farão estudos de seus próprios movimento a fim de transpor esse resultado para vídeos animados, dando, assim, alma (alma) a Hércules.

O texto clássico de referência do trabalho de Hércules, envolvendo a limpeza dos estábulos do rei Áugias, retrata a relação da água e põe em questão a capacidade física e psicológica do humano ao lidar com os recursos naturais.

Para Tales de Mileto, filósofo grego pré-socrático, a água era fonte de toda a vida existente, sem registros escritos de sua teoria, todo seu conhecimento foi passado através da oralidade, chegando até nós sua teoria do “O universo é feito de água” (SPINELLI, 1992). Desde Tales de Mileto, a água é um bem que deve ser gerido e acessível a toda a população. Com os alunos, além de abordar as questões de sustentabilidade, foi discutida a gestão dos recursos naturais na antiguidade, incluindo o aproveitamento de recursos hídricos e dejetos na agricultura, bem como a evolução dos aquedutos gregos até os dias atuais. Essa abordagem

permitiu aos alunos entenderem melhor a história da tecnologia e a importância da gestão da água nas sociedades antigas, através dos aquedutos que transportavam água para as cidades. Para aprofundar esse conceito, propusemos a construção de aquedutos utilizando peças de Lego, possibilitando uma experiência prática e lúdica aos alunos.



Imagens V e VI- Aquedutos de Lego construídos pelos alunos do 9 ano da Escola Municipal Dilermando Cruz

Em relação à consciência corporal e capacidade humana, foi feito com os alunos uma atividade para simular os processos de movimento da animação, nas aulas de educação física. (Albuquerque, Bondarczuk e Maia 2019), afirmam que

A forma como percebemos um movimento é atravessada pela forma como nos movemos, é um processo inconsciente, mas que pode emergir durante o processo de animação (tradução do movimento natural para um movimento artificial, e mimético). Quando submetemos os alunos ao mesmo processo, acreditamos que isso acionou neles uma conscientização e categorização semelhantes.

A decomposição de um movimento e analisá-lo quadro a quadro evidenciou rudimentos da linguagem audiovisual (tanto um vídeo filmado quanto uma animação respondem ao mesmo princípio, a taxa de quadros em sequência por segundo, e a ilusão de movimento). Deste modo o estudo forneceu uma referência valiosa para a realização de etapas da animação de recortes.



Imagem VII- Estudo de Movimento realizado com os alunos para replicar os movimentos do personagem Hércules na animação

Esse processo de consciência corporal foi fundamental para replicar o movimento dos personagens na animação, já que uma de nossas referências estéticas utilizadas eram os vasos gregos. “Isso, ainda, estimulou uma reflexão sobre a tradução de um movimento natural filmado, e um movimento artificial e esquematizado de um boneco de recortes.” (Albuquerque, Bondarczuk e Maia 2019)



Imagem VIII - Comparação entre os movimentos da animação e os movimentos replicados pelos alunos no Estudo de Movimento realizado

Explorando as mais diversas ferramentas, na parte visual e das análises textuais e de referências, investigou-se a representação das estátuas gregas, os vasos gregos, as ilustrações literárias presentes e a correlação dessas imagens com a literatura e a história.

Em Artes, se estendendo para as linguagens, língua portuguesa e história, o Anima-Mito trabalhou com os alunos a apropriação dos registros cultos do português contemporâneo em comparação ao português mais clássico das traduções dos textos gregos. Facilitando ao aluno, também, a compreensão dos vocábulos gregos e comparando os radicais das palavras encontradas à sua fonte grega. Assim, aprimorando a leitura e interpretação, na

transposição entre textos verbais e não verbais traduzindo palavras em imagens e imagens em palavras.

Confrontando literatura e história, o acesso às mais diversas fontes e adaptações textuais, além de diferentes gêneros e tipos textuais, permite perceber o texto em sua materialidade e ainda mais além, como fonte de relatos e de documentos históricos.

O projeto de extensão *Scientificarte* trabalha fazendo divulgação científica interdisciplinando ciência e arte. Todas as produções do projeto são focadas em conteúdos científicos e apresentadas através de conteúdos artísticos. A integralização das disciplinas ocorre em todas as instâncias, o corpo docente do projeto possui professores das duas áreas propostas, bem como o corpo discente que atua na produção do conteúdo.

Todo o conteúdo apresentado nas mídias sociais do projeto dialoga com a interdisciplinaridade, desde a produção de *cards* simples à execução de grandes eventos. A produção do conteúdo também ocorre interdisciplinarmente, quando são mesclados o argumento científico do tema proposto, juntamente com obras de artes, filmes, teatros e o que mais de arte for de possível diálogo.

A arte se apresenta na sociedade nas mais variadas manifestações artísticas e em muitas destas apresentações, a sociedade já está habituada a tal recepção, permitindo, então, um maior diálogo quando aplicada à ciência, e para além disso, o projeto amplia essa recepção aumentando o repertório tanto para quem recebe, quanto para quem produz o conteúdo do projeto.

O conteúdo científico do projeto é escolhido a partir das demandas externas da sociedade e das demandas internas do *Scientificarte*. Na sociedade como um todo, diversos temas aparecem e ficam em voga se tornando pauta dos materiais produzidos. Para além disso, há a demanda científica que o projeto deve seguir, como a produção de material para seus parceiros ou até mesmo para acompanhar a grade curricular do ensino básico, do qual se pretende dialogar.

3. LINGUAGENS, MÍDIAS E (MULTI)LETRAMENTOS

A linguagem é “o elo que une domínios diferentes da vida no planeta” (MACHADO, 2003, p. 25). Sendo assim, pode se dar nas mais diferentes formas, porém o seu primeiro intuito é o da comunicação, partindo de um ponto de interesse em comum entre todos os envolvidos, pode-se assim, dar sentido na continuidade comunicativa. Seguindo o pressuposto que a comunicação é uma linguagem mútua, é através das “coleções culturais” proposta por Roxane Rojo, que devemos reforçar nosso diálogo entre a sociedade e a universidade, pois sabemos que ambos têm a aprender um com o outro. Para García Canclini, 2008[1889]:309, apud Rojo, 2012, p.16 “a produção cultural atual se caracteriza por um processo de *desterritorialização, de descoleção e de hibridação* que permite que cada pessoa possa fazer “sua própria coleção”, sobretudo a partir das novas tecnologias.”.

Com a globalização e o aumento do acesso da população às ferramentas digitais, uma nova forma de comunicação está posta na sociedade e cresce cada vez mais. A comunicação na era digital aproxima as pessoas, tornando-as significativas e criando um novo letramento para a sociedade. Segundo Lemke, (2010, p 455) “Letramentos são legiões. Cada um deles consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado (LEMKE, 1989a; GEE 1990; BEACH LUNDELL, 1998.)”. Ainda em Lemke, 2010, p 456. “Os letramentos são, em si mesmos, tecnologias e nos dão as chaves para usar tecnologias mais amplas”.

Essa nova perspectiva social tende a aproximar e mesclar diferentes culturas, cada vez mais diminuindo a desigualdade de informação e facilitando, assim, a comunicação entre os mais diferentes grupos sociais. Para García Canclini, 2008[1889]:309, citado por Rojo, 2012, p 16. “essa apropriação múltipla de patrimônios culturais abre possibilidades originais de experimentação e de comunicação, com usos democratizadores”.

Fundamental em todo o processo de comunicação é perceber, de forma crítica, como os conteúdos midiáticos são criados, pensando junto com o aluno as possibilidades de criação de uma narrativa e como ela pode ser transformada. Já que a construção dos significados é entendida a partir de determinados parâmetros, como os recursos textuais e visuais do texto atrelados aos padrões de ação corporal e a interação social. Quando o texto é lido, automaticamente o leitor aplica todo o seu conhecimento prévio de mundo às suas inferências sociais já existentes. Maia (2018), afirma que “Ler é pensar e tocar a materialidade histórica de uma obra literária, cinematográfica ou de qualquer outra expressão estética.”

Cada gênero textual vai requerer do leitor uma determinada habilidade, para isso, é preciso que o leitor saiba reconhecer os mais diversos gêneros e saiba trabalhar cada um deles, independentemente do qual esteja sendo exposto. Cada texto demandará habilidades e conhecimentos técnicos necessários para seu entendimento, sendo assim, a leitura de um artigo científico, por exemplo, demanda maior habilidade técnica do que um texto em quadrinhos.

A prática docente diária deve incorporar essa mescla de culturalidade e letramentos distintos, observando as novas tendências de tecnologia que a nossa sociedade traz e as novas práticas de letramento que isso encarrega. Todo esse processo de multiletramentos e multiculturalidades das práticas pedagógicas deve ser colaborativo, de forma a aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.

A Pedagogia dos Multiletramentos, proposta pelo Grupo de Nova Londres, em 1996, aparece no formato de um manifesto dos pesquisadores de letramentos com propostas para mudanças no ensino, aplicadas aos que eles intitulam como TICS (Tecnologias da Informação e da Comunicação). De acordo com Rojo (2012, p. 12):

Nesse manifesto, o grupo afirmava a necessidade de a escola tomar a seu cargo (daí a proposta de uma “pedagogia” os novos letramentos emergentes na sociedade contemporânea, em grande parte - mas não somente - devido às novas TICS, e de levar em conta e incluir nos currículos a grande variedade de culturas já presentes nas salas de aula de um mundo globalizado e caracterizada pela intolerância na convivência com a diversidade cultural, com a alteridade.

As práticas de ensino dos dois projetos se preocupam com a apropriação da leitura escrita dos mais diferentes tipos de texto e gêneros multimidiáticos, aprimorando nos alunos as competências em relação às tecnologias de produção do texto e as competências necessárias para o uso das ferramentas tecnológicas. “A leitura e a escrita são processos de construção de significados do mesmo tipo. Esses processos não são, de forma alguma, o ‘inverso’ um do outro” (LEMKE, 1989A; HARRIS, 1995 citado por LEMKE, 2010)

A compreensão de um texto acontece a partir da semiótica e os estudos dos signos e seus processos de significação com o meio cultural, natural e social (PINO, 1993). Sendo assim, as linguagens semióticas possuem múltiplas possibilidades de tradução.

Os projetos trabalham com a tradução entre os mais diferentes gêneros textuais, aprimorando a leitura de textos nas suas mais variadas formas de apresentação, já que cada modalidade de linguagem apresentada exige do aluno determinada compreensão. Para isso, os projetos se apoderaram da tradução intersemiótica na transposição entre linguagens verbais e não verbais (texto e imagem), sustentadas no uso de mídias.

Na nossa contemporaneidade, a criação está dramaticamente perpassada pela influência dos meios de repro-produção de linguagens. Hoje, assistimos a uma transformação profunda e radical na produção cultural que configura este momento histórico. Não mais a dominância de sistemas artesanais ou mecânicos, mas de sistemas eletrônicos que transmutam as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de informação. Estas formas se nos apresentam como um fenômeno novo que exige um outro modo de aproximação, isto porque estas formas culturais são feitas por processos de tradução de linguagens digitais que tendem cada vez mais para a desmaterialização. (Plaza, 2007, p. 206)

A tradução intersemiótica exige os domínios da leitura e da escrita e quebra a dicotomia existente entre teoria e prática pela linguagem, que aproxima os seres na tradução de uma linguagem não acessível, erudita e/ou de difícil compreensão para uma linguagem mais popular e, ainda assim, culta. Tanto a linguagem clássica grega quanto a linguagem científica acontecem em um determinado meio acadêmico científico e requerem um conhecimento técnico específico para sua compreensão. Maia, 2018, aponta que

Abordar a linguagem como uma construção carregada de sentido requer conhecer as suas estratégias no processo de significação. Traduzir os efeitos causados pelos arranjos de uma linguagem com recursos de outra estimula o conhecimento mais profundo de possibilidades nas duas.

Reconhecer as diversas possibilidades narrativas é fundamental para que não se mude o curso da história, entender a ação e reação que esses processos de tradução têm diretamente na sociedade é essencial para seja possível compreender como cada abordagem influencia em uma determinada opinião:

Se cada idioma apresenta possibilidades e limites exclusivamente seus - no jogo de traduzir o intraduzível o tradutor precisará mais do que do conhecimento das línguas com as quais trabalha. Ele precisa contactar o espírito de cada uma delas e descobrir como transmitir sua "essência secreta". Ou seja, o tradutor precisa conhecer a língua e a cultura que a formou para que o texto traduzido apresente-se não só como uma versão dicionarizada de seu original, mas seja capaz de reproduzir de forma adequada o que aquela obra tem de único, seus efeitos e peculiaridades narrativas, mantendo suas características mais tênues e sutis (MOREIRA, 2009).

É preciso então empoderar os alunos para que eles se sintam confiantes em manipular diferentes mídias, a partir de suas variadas habilidades de letramento.

Os dois projetos se propõem em popularizar o conhecimento a partir de várias formas de linguagem, ampliando as possibilidades de tradução de uma mesma linguagem para diferentes modalidades escritas e visuais, apoderando-se dos recursos digitais e entendendo como cada mídia adequa-se a determinado objeto de interesse.

As mídias sociais e digitais aproximam as pessoas devido a uma maior aceleração na comunicação e surge uma nova configuração social, que aplicada às tecnologias da informação, faz com que as comunidades modifiquem e ampliem seus letramentos, dando a eles cada vez mais significados. De acordo com Lemke (2010, p. 461):

Na medida em que a educação é iniciação em comunidades e especialmente em práticas de letramento genéricas e especializadas, novas tecnologias da informação, novas práticas de comunicação e novas redes sociais possibilitam novos paradigmas para a educação e a aprendizagem, e colocam em debate os pressupostos sobre os quais os paradigmas mais antigos se apoiam.

Essas práticas são comuns à maioria das pessoas que, por meio das redes, interagem produzindo e reproduzindo novos conteúdos. Portanto, é papel fundamental da escola interagir com essas ferramentas e aplicá-las no processo de ensino-aprendizagem.

3.1. MÍDIAS COMO FERRAMENTA NO ENSINO-APRENDIZAGEM

O avanço tecnológico e o crescente número de mídias no sistema da informação mostram cada vez mais o aumento na preocupação da divulgação e circulação da informação. As mídias podem servir para modificar a nossa percepção do mundo real, tanto de forma positiva, para ampliar nosso conhecimento, como de forma negativa, contrapondo pesquisas e dados comprovados cientificamente.

Atualmente, diversos aplicativos e programas circulam nas redes com variados estilos e propostas, mas todos com um objetivo em comum: acesso rápido e amplo à informação. Mais que acesso à informação e as novas tecnologias também exigem do aluno uma interação, na qual ocasiona em uma produção colaborativa. Os novos letramentos demandam do aluno conhecimento das novas ferramentas de forma que eles interajam nas redes, colaborando na produção de novos conteúdos, assim como afirma ROJO (2012, p.24):

Essa mudança de concepção e de atuação, já prevista nas próprias características da mídia digital e da *web*, faz com que o computador, o celular e a TV cada vez mais se distanciem de uma máquina de reprodução e se aproximem de máquinas de produção colaborativa (...) Todas essas ferramentas mais recentes permitem (e exigem, para serem interessantes), mais que a simples interação, a colaboração.

O domínio das redes perpassa pelos letramentos multimidiáticos, as habilidades já conhecidas de leitura crítica e produção textual são exigidas na compreensão de textos que cada vez mais mesclam áudios, imagens, gráficos e linguagens verbais. Para tanto, é necessário que o aluno saiba interpretar esses textos de acordo com a função que um ou outro ocupa na produção textual. Para Lemke (2010, p. 462)

Devemos ajudar os alunos a compreenderem exatamente como ler o texto de forma diferente e interpretar a imagem de forma diferente, em função da presença um do outro. Nós precisamos até mesmo compreender como é que sabemos qual texto é relevante para a interpretação de qual imagem e vice-versa. Tudo isto requer, ao menos para professores e especialistas da mídia, uma compreensão útil de semiótica multimidiática.

As chamadas TICS já integram o cotidiano de uma grande parcela da sociedade e cabe à escola estar em sintonia com essas demandas, como em muitas escolas faltam os recursos necessários para tal, a extensão universitária pode servir como mediadora nesse processo.

Os projetos se dedicam na popularização das ferramentas digitais e na utilização crítica das mesmas, de modo que o aluno tenha uma melhor relação com as técnicas necessárias para a manipulação dos equipamentos e, para isso, é preciso empoderar o sujeito enquanto agente social, da maneira tal qual tenham acesso às ferramentas, mas também para que saibam como beneficiar-se de tais recursos. Afinal, a internet é um “espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo que existe no espaço digital, o ciberespaço” (KENSKI, 2012, p.34).

Diante de tantos dados que as mídias proporcionam, o aluno precisa filtrar as informações que recebe desenvolvendo um raciocínio crítico quanto às mesmas. Afinal, as mídias mostram uma infinidade de informações sobre um mesmo assunto. Tal processo deve partir do princípio básico de letramento, em que o aluno decodifica a mensagem e, então, segue para os letramentos, fazendo a análise crítica e interpretação desses dados. Para que enfim possa produzir e/ou recriar esses conhecimentos aprendidos, explorando os multiletramentos a partir das multimídias.

O processo de apropriação das ferramentas digitais faz com que o aluno se aproprie da construção do próprio conhecimento, na medida em que ele aprende novas informações, ele entende suas necessidades e quais são essenciais para serem desenvolvidas. Para concluir esse processo, ele se apodera das ferramentas e de como cada uma deve ser utilizada.

Essa autonomia na construção do conhecimento mediada pelo educador torna o aluno preparado para a sociedade, empoderando-o enquanto sujeito social, ampliando suas perspectivas sociais. Para BÉVORT e BELLONI (2009, p 1084), a integração das TICS na escola tem como uma de suas funções:

(...) contribuir para compensar as desigualdades que tendem a afastar a escola dos jovens e, por consequência, a dificultar que a instituição escolar cumpra efetivamente sua missão de formar o cidadão e o indivíduo competente. Por isso, é importante considerar esta integração, na perspectiva da mídia-educação, em suas duas dimensões inseparáveis: objeto de estudo e ferramenta pedagógica, ou seja, como educação para as mídias, com as mídias, sobre as mídias e pelas mídias. Somente assim a escola poderá cumprir sua missão de formar as novas gerações para a apropriação crítica e

criativa das mídias, o que significa ensinar a aprender a ser um cidadão capaz de usar as TIC como meios de participação e expressão de suas próprias opiniões, saberes e criatividade.

As mídias influenciam nas abordagens de ensino permitindo uma maior aproximação entre o professor e o aluno, tornando o ensino mais dinâmico e produtivo. BÉVORT e BELLONI, 2009, p 1094, reafirmam o papel fundamental da escola nesse processo: “Seria, sem dúvida, ilusório esperar das mídias presentes em toda parte e em toda parte triunfantes que elas renunciem a seu poder e se adaptem à escola; tampouco se pode esperar muito das famílias; há somente a escola que seja teórica e praticamente capaz de conceber e executar este papel.”

É parte imprescindível desse processo de construção no ensino-aprendizagem a interação entre aluno e professor, as mídias devem servir apenas como uma ferramenta de apoio facilitadora de interação, ferramenta essa que deve ser usada criticamente.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos papéis da extensão universitária é facilitar a comunicação entre academia e sociedade. Não se trata de um ganho unilateral, mas de uma troca de experiências que busca a troca entre os dois pólos dessa relação. A extensão universitária pode ser um caminho para diminuir as desigualdades sociais e de acesso às ferramentas digitais para muitos jovens e adultos do nosso país. Ainda, é possível compreender a partir dessas experiências sobre outros modelos de ensino, que funcionam tão bem ou melhor do que o tradicional.

Sabe-se que o Brasil ainda é um país desigual, mas é preciso buscar e reforçar incentivo nas universidades, valorizando a Ciência e Tecnologia como um todo, já que esses pilares do ensino superior são tão fundamentais para o desenvolvimento do ensino básico, junto com as Artes, que historicamente traz a representação da sociedade e é reflexo das questões sociais. Entender o papel da extensão na sociedade é valorizar os múltiplos conhecimentos existentes, fortalecendo o diálogo com cada vez mais escolas e universidades. A prática extensionista fortalece a pesquisa universitária e dá sentido ao ensino, sendo uma experiência de formação com atuação prática para os alunos das universidades.

Além disso, ao analisar os projetos apresentados, fica evidente a importância da extensão universitária como um fator de transformação social, uma vez que os alunos envolvidos nestes processos têm a oportunidade de vivenciar diferentes realidades e adquirir conhecimentos diversos. Isso vale tanto para os alunos da educação básica, que se empoderam através do conhecimento, quanto para os alunos do ensino superior, que experimentam novas formas de aprendizado.

As novas abordagens de ensino e aprendizagem devem ser refletidas e aplicadas nas escolas, levando em consideração as particularidades de cada realidade, lugar e ferramenta disponíveis. O empoderamento do aluno e da escola possibilita que ambas as partes reconheçam esses fatores e, a partir disso, trabalhem juntas e utilizem essas ferramentas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Ao trabalhar com diferentes conteúdos, como o cânone greco-romano ou textos científicos, os alunos têm a oportunidade de ampliar seus conhecimentos e entender melhor a sociedade em que vivem e seus papéis como sujeitos sociais. E também, por meio de diferentes linguagens, eles podem interpretar e reproduzir os textos em diversas formas, o que aumenta ainda mais o alcance dos conteúdos aprendidos, desenvolve habilidades de comunicação e expressão e possibilita a apropriação de diferentes ferramentas e descobertas de novas tecnologias.

Para compreender a sociedade em que vivemos hoje, é essencial conhecermos nossa história e refletirmos sobre nossas atitudes em relação ao planeta. Ao explorarmos nosso passado, é fundamental examinarmos os eixos fundamentais da cultura ocidental e como eles foram moldados para influenciar nosso modo de vida. Somente assim podemos reconhecer a influência de outras matrizes culturais nas nossas vidas, como a africana e a indígena, e decidir como podemos escolher novos eixos para o futuro. Dessa forma, podemos evoluir como sociedade e abraçar uma abordagem mais inclusiva e diversa em relação à nossa história e cultura, pensando na educação como porta de entrada para uma mudança de realidade.

Quanto ao objetivo de cada projeto, ambos trouxeram uma grande contribuição à sociedade e à cultura. Estimulando a imaginação das crianças do universo da fantasia através das artes e as aproximando do mundo real a partir da Ciência e Tecnologia. Essas experiências também permitem gratificação imediata e reconhecimento de curto prazo, exemplos dos quais podem ser dados por Evolução perceptiva das crianças ao longo dos projetos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Thiago Camargo; BONDARCZUK, Simone de Oliveira Gonçalves; MAIA, Paulo Cezar. **Anima-mito: Uma experiência transdisciplinar de animação mitológica a partir de estudos de movimento**. 10ª Semana de Integração Acadêmica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. ARTIGO: 3650. Modalidade de Apresentação Oral. Outubro, 2019

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL [Ministério da Educação]. **Resolução n. 7, de dezembro de 2018**. http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=104251-rce-s007-18&category_slug=dezembro-2018-pdf&Itemid=30192.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas * Media education: concepts, history and perspectives**. Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009 1081 Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0101-73302009000400008>. Acesso em 04 de Outubro de 2021.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. São Paulo: Cia. das Letras, 1995. Por que ler os clássicos. Pg. 10-38.

DETIENNE, Marcel. **Os Gregos e Nós: Uma antropologia comparada da Grécia Antiga**. Tradução: Mariana Paolozzi Sérvulo da Cunha. 2 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

FARIA, Ernesto. **Dicionário Latino-Português**. Dicionários Garnier. Vol.17. Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2003.

FORPROEX. **Política Nacional de Extensão universitária**. Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições de Educação Superior Públicas Brasileiras. Manaus, 2012.

FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo; PINTO, Hugo Suzart; ASSUNÇÃO, Rafael Garcia; SANTOS, Raimunda Fernanda dos. **Conhecimento em Ação nas Redes Sociais Digitais: Práticas de Gerenciamento de Conteúdos para a Divulgação Científica. Relatos da extensão: criatividade e resistência em tempos de pandemia** / Sandro Tôrres de Azevedo, Aline Frederico [organizadores] ; prefácio de Ivana Bentes. Rio de Janeiro: UFRJ, Pró-Reitoria de Extensão, 2022. v.1 (304 p.) Disponível em: bit.ly/Ebook-Relatos-da-Extensao-I . Acesso em 9 de Janeiro de 2023

FRIGOTTO, Gaudêncio. **A Interdisciplinaridade como Necessidade e como Problema nas Redes Sociais**. Ideação, [S. l.], v. 10, n. 1, p.p.41 -- 62, 2010. DOI: 10.48075/ri.v10i1.4143. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/article/view/4143>. Acesso em: 27 jan. 2023.

GADOTTI, Moacir. **Extensão universitária: para quê**. Instituto Paulo Freire, v. 15, 2017

GOMES, Alisson Dias. **Interdisciplinaridade na Contemporaneidade e na Educação**. Revista Form@re-Parfor/UFPI, v. 1, n. 1, 2013

GONÇALVES, Nádya Gaiofatto. **Indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão: um princípio necessário**. Florianópolis: Perspectiva, v. 33, n. 3, p. 1229 - 1256, set./dez. 2015

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LEMKE, Jay L. **Letramento Midiático: Transformando significados e Mídias * Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media**. Trab. Ling. Aplic., Campinas, 49(2): 455-479, Jul./Dez. 2010. Disponível em <https://www.scielo.br/j/tla/a/pBy7nwSdz6nNy98ZMT9Ddfs/?lang=pt>. Acesso em 29 de Setembro de 2021.

MACHADO, I. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. Cotia: Ateliê Editorial; São Paulo: FAPESP, 2003

MAIA, Paulo. **Oficina de Leitura e Produção de Imagem Crítica: Uma experiência de trabalho como princípio educativo** - Grupo de Educação Multimídia/ Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://gravacaocontraamare.files.wordpress.com/2018/06/oficina-de-leitura-e-produccca7acc83o-de-imagem-cricc81tica.pdf>. Acesso em 09 de Janeiro de 2023

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. **Questões de tradução em Jorge Luis Borges e Italo Calvino**. Alea: Estudos Neolatinos, v. 11, p. 249-263, 2009.

MOZENA, Erika Regina; OSTERMANN, Fernanda. **Uma Revisão Bibliográfica Sobre a Interdisciplinaridade no Ensino de Ciências da Natureza**. Revista Ensaio, v. 16. n. 02, p. 185-206. Belo Horizonte, 2014

OPAS/OMS, **Histórico da Pandemia de Covid 19**. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid19#:~:text=Em%2031%20de%20dezembro%20de,identificada%20antes%20em%20seres%20humanos>. Acesso em 22 de Março de 2022.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. Coleção Estudos. São Paulo: Editora Perspectiva, 1ª ed. 2ª Reimpressão 2003.

PINO, Angel LB. **Processos de significação e constituição do sujeito**. Temas em psicologia, v. 1, n. 1, p. 17-24, 1993.

ROCHA, Janicy Aparecida Pereira; PAULA, Claudio Paixão Anastácio de; DUARTE, Adriana Bogliolo Sirihal. **A cognição distribuída como referencial teórico para os estudos de usuários da informação**. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.26, n.2, p. 91-105, maio/ago. 2016.

ROJO, Roxane Helena R. **Multiletramentos na escola** / Roxane Rojo, Eduardo Moura [orgs.]. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

Silva, M. A. M. **Imagem, movimento e discurso: das gangorras à revolução em Irmão do Jorel**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal Fluminense. Mestrado em Estudos da Linguagem. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/14564>. Acesso em: 24. Mai 2022.

SANTOS, Boaventura de Souza. **A universidade no século XXI: para uma reforma democrática e emancipatória da universidade**. São Paulo: Cortez, 2004.

TEODORO, J.; NERY, R.; MOURA, J. C.; ZANIRATO, D. T.; CUNHA SOUSA, D. F. **Experiências de extensão: a Literatura Clássica como forma de unir a sociedade à Universidade: Extension programs experiences: Classical Literature as a way to unite University and society**. Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 237–250, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ronai/article/view/23047>. Acesso em: 24 maio. 2022.

UNESCO. **Diretrizes para Recursos educacionais abertos (REA) no Ensino Superior *Guidelines for Open Educational Resources (OER) in Higher Education**. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. **Resolução n. 2, de 9 de março de 2020**. Rio de Janeiro: Boletim n. 17, 23 de abril de 2020. <https://xn--extenso-2wa.ufrj.br/images//CEU/RESOLUCOES/BUFRJ---Regulamento-da-Extensao.pdf>