

A INFLUÊNCIA DAS GRAVURAS DIGITAIS DO ARTISTA PLÁSTICO PARAENSE RUMA NA CULTURA RIBEIRINHA POR MEIO DA PERCEPÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Data de aceite: 01/03/2024

Diorlete Ferreira da Silva Vieira

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagem e Cultura (PPGCLC) da Universidade da Amazônia-UNAMA
UNAMA-Universidade da Amazônia
Belém-pará
<https://orcid.org/0009-0003-3288-2669>

Dirlene Ferreira da Silva

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática (PPGCEM/REAMEC) da Universidade Federal do Pará-UFPA.
UFPA-Universidade Federal do Pará
Belém Pará
<https://orcid.org/0009-0001-1946-9939>

RESUMO: O artigo apresenta a relação entre narrativa, memória e arte, tendo como referência a influência ribeirinha inserida nas gravuras digitais do artista plástico paraense Ruma de Albuquerque. O objetivo é trabalhar a influência da cultura ribeirinha no contexto digital das atividades de alunos do 9º ano do ensino fundamental. A metodologia utilizada é de natureza descritiva e observação participante. Dessa forma propomos uma atividade pedagógica que relaciona a influência da

região amazônica nas gravuras digitais de Ruma com o meio em que os alunos estão inseridos, utilizando o recurso visual vídeo como ferramenta pedagógica. O trabalho destaca a importância da abordagem do tema arte e suas narrativas para mostrar a diversidade do território amazônico, a cultura e parte da história da região, mantendo a representatividade da vivência cultural dos alunos. Portanto, o trabalho evidencia a importância do uso de ferramentas digitais para promover a cooperação, interação e compartilhamento de conhecimentos entre os alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa. Memória. Gravuras Digitais. Amazônia. Cotidiano.

THE INFLUENCE OF THE DIGITAL ENGRAVINGS OF THE PLASTIC ARTIST FROM PARÁ RUMA ON THE RIVERSIDE CULTURE THROUGH THE PERCEPTION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS II

ABSTRACT: The article presents the relationship between narrative, memory and art, with reference to the riverside influence inserted in the digital engravings of the plastic artist from Pará Ruma de Albuquerque. The objective is to work on the influence of

riverside culture in the digital context of the activities of students of the 9th grade of elementary school. The methodology used is of a descriptive nature and participant observation. In this way we propose a pedagogical activity that relates the influence of the Amazon region in the digital engravings of Ruma with the environment in which the students are inserted, using the visual video resource as a pedagogical tool. The work highlights the importance of the approach to the theme art and its narratives to show the diversity of the Amazonian territory, the culture and part of the history of the region, maintaining the representativeness of the cultural experience of the students. Through descriptive methodology and participant observation. Therefore, the work highlights the importance of using digital tools to promote cooperation, interaction and knowledge sharing among students.

KEYWORDS: Narrative. Memory. Digital Engravings. Amazon. Daily Life.

INTRODUÇÃO

A narrativa é a junção de fatos culturais, históricos que permeiam nossa vida como um processo de comunicação experimental com trocas de experiências e vivências em nosso cotidiano. É o processo de observação, percepção e informação do que é memória. A narrativa é natural em nosso cotidiano, mas assim como a arte é necessário existir algum tipo de contato, mesmo que visual, determinante para a definição da linguagem. Esse contato relacionado com a linguagem, permite com que os fatos inseridos na obra de arte cheguem à significação do observador.

Entretanto a memória local está inserida em todo esse processo de narrativa e linguagem, logo, é determinante no conceito proposto pelo artista plástico paraense Ruma de Albuquerque. Nas gravuras do artista a memória é evidenciada atravessando vários campos de interpretação, trazendo ao mundo visível o que é a contextualização da sua produção artística.

O artista explora um universo de possibilidade apresentado pelos recursos digitais, nesse caso a fotografia, para a produção de imagens novas, populares e memoráveis por intermédio da computação gráfica e do programa de tratamento de imagens Corel PHOTO-PAINT, manipulando as imagens presente em sua vivência, marcas de sua cultura, trabalhando no contexto digital.

Neste contexto propomos uma atividade prática em que os alunos deveriam produzir um vídeo contextualizando sua região, especificamente onde moravam. Trabalhando com narrativa oral, sonora e visual para que pudessem evidenciar ao máximo as características visuais e sonoras que influenciaram as gravuras do artista paraense Ruma. O objetivo dessa pesquisa foi trabalhar a influência da cultura ribeirinha no contexto digital das atividades de alunos do 9º ano do ensino fundamental. A referência escolhida foram as gravuras digitais do pintor paraense Ruma de Albuquerque, com base na justificativa do uso das cores; azul, laranja e branco que segundo o artista são usadas nas embarcações ribeirinhas. A fim de evidenciar como a visão histórica enriquece pessoas (estudos) diante de processos representacionais, educacionais e tecnológicos, mostrando como o contexto histórico atravessa a construção estética moderna contemporânea como fator de observação, representação e memórias.

NARRATIVA, MEMÓRIA E ARTE: DIÁLOGOS

O processo de observação e percepção nos ajuda a reunir informações do que é memória e o que é narrativa. A narrativa é um estudo muito enredador, ao acordar já estamos no processo de narração, fazemos nossos afazeres narrando, nos alimentamos narrando, estudamos narrando, viajamos narrando, observamos imagens que fazem parte do nosso cotidiano narrando. Com as obras de arte não é diferente, o processo experimental e comunicacional pode ser observado como uma sensação de prazer e beleza concretizado através da narrativa. Costa (2004), conclui que:

Na narração reproduzimos uma realidade (que pode ter sido vivida pelo narrador ou ser conhecida por ele através de outra narrativa), mas também construímos algo novo a partir desta reprodução do real: valores morais e políticos, costumes, leis, instituições, mitos, religião e crenças. Dependendo do objetivo que se deseja alcançar com a narrativa, alguns fatos terão mais destaques e outros serão ignorados [...]. (Costa, Costa e Nunes, 2004, p. 08).

Segundo os autores a construção ou desconstrução desse processo precisa ser instigante, existir algum tipo de contato mesmo que visual, seja através das mídias (computação gráfica, celular, computador) ou do suporte tradicional (tela, tinta) e para que o processo de experiência e comunicação se estabeleça deve existir o processo de troca de informações, ou seja, a relação da vivência do artista em relação com a linguagem que determinada obra está inserida. Segundo Barbosa (2012):

Um mundo no qual a informação transfigura o cotidiano, no qual os processos tecnológicos são meios e fins da comunicação: temos que admitir que o XXI é o século da Comunicação, como o XIX e o XX foram os da história. Portanto, temos que ter lucidez suficiente, para, aparando as nossas próprias limitações, perceber as lutas do campo para construir um saber validado e reconhecido e, sobretudo, que responda às demandas decorrentes do fato de vivermos um cotidiano, no qual práticas, processos, tecnologias, visibilidades, imagens e imaginários fazem parte de um mundo comunicacional. (p. 148).

A autora afirma que a linguagem é um processo, algo que está em constante movimento e transformação, é uma ação, uma prática e essa prática vem acontecer dentro de uma relação temporal se tornando fundamental para que o observador possa fazer uma conexão com a percepção dos elementos visuais, sonoros e orais inseridos na obra de arte. A linguagem nesse processo de criação do artista Ruma é a eletrônica, propiciando o desenvolvimento midiático da imagem, dando sentido às experiências visuais do observador, aguçando sua sensibilidade, reflexão e imaginação. De acordo com os autores:

[...] mesmo quando enfatiza o papel da experiência num modelo, digamos, à antiga, pré-moderna, já atesta que a modernidade, banhada na tecnologização do capitalismo, terá outro comportamento - nem sempre edificante (edificante, diga-se, no sentido da tradição) - diante da palavra experiente, aquela que narra, ensina e, por vezes, cura. E Benjamin e, naquele momento, já preconiza as mudanças do século XX, sobretudo no difícil período do entre guerras que teve a Europa como palco. (Costa, Costa e Nunes, 2004, p. 5).

Nesse viés, a linguagem está sendo evidenciada no contexto digital, ao fazer a leitura desses elementos e trazer ao mundo algo que não está aqui, é o processo de identificação de apreciar refletir sobre as produções artísticas modernas contemporâneas individuais ou coletivas, das culturas locais, fazendo o transporte para o aqui agora, podendo ser através de texto, baseada em uma narrativa. Para Barbosa (2012), interpretar uma obra é uma soma, na medida em que o artista fala em algum contexto, baseado em determinado momento histórico, em seu cotidiano, diferentes culturas e épocas.

Segundo a autora, a interpretação de uma obra de arte pode ser um lugar em que arquivamos coisas através de uma experiência ou um conhecimento adquirido de seus elementos da linguagem visual, portanto é um lugar simbólico. O lugar do significado, que produz sentido por alguma coisa, é um ponto de visibilidade, protocolado através da mente, porque todo registro mesmo visual é narrativa, e a narrativa é o lugar de grandes memórias, o processo da visibilidade que permite com que a leitura e os fatos inseridos na obra de arte cheguem na significação do observador. Benjamim (1987), afirma que:

A experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos. Entre estes, existem dois grupos, que se interpenetram de múltiplas maneiras. A figura do narrador só se torna plenamente tangível se estivermos presentes nesses dois grupos. “Quem viaja tem muito que contar”, diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutam com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições [...] (p. 198-199).

A memória local está inserida nas gravuras digitais do Ruma sendo determinante no conceito proposto pelo artista, atravessando vários campos de interpretação, trazendo ao mundo visível o que poderia ser a contextualização da produção artística, os seres humanos fazem interpretações diariamente, é de sua natureza, sempre dizer algo ou alguma coisa, seja de seu passado com suas influências em sua maneira de existir ou fazendo registro. O mundo visível, é composto de memória, lembranças, escolhas, seleção de fatos contendo uma intencionalidade. Em nosso cotidiano nós somos produtores de memórias interpretativas repletas de intenções.

O memorial da cultura local surge através de dados reais experimentados no mundo real, essencial para constituição de experiências de evento atual para com um evento passado, passa a ser representada pro mundo real com vários pontos de vista que podem ser satisfatório ou não em uma relação de troca das relações sociais em que o artista está inserido de como as coisas estão relacionadas nesse lugar em que as coisas acontecem. Segundo Costa (2004):

A memória individual, como se sabe, é falha, lacunar, e entrecortada das memórias coletivas. Ela se complementa de uma "tagarelice" de trocas sociais e simbólicas, muito disto se faz na interação afetiva. Essa complementação se dá, inúmeras vezes, através de exercícios de linguagem, em que a palavra toma um espaço de destaque. Uma vez que nós fazemos socialmente através da linguagem, emergem do fundo de nós verbos distintivos; ou seja, somos signos ambulantes; uma espécie de sinais de linguagens em movimento [...] (p. 04).

Concomitante a essa afirmação o poder de interpretação tem capacidade de exercer e se transformar em experiências, diálogo, narrativas, onde todas as partes envolvidas nesse diálogo tem o poder de interpretar a sua maneira o que está sendo observado, também escutamos e entendemos as variadas perspectivas desse processo, é o mundo vivido. A interpretação e representatividade de uma obra de arte é experiência de práticas sociais, mas não é o mundo em si, é conhecimento e conexão de experiência.

AMAZÔNIA: TRADIÇÃO E CONTEMPORÂNEO NA ARTE DE RUMA ALBUQUERQUE

Apresentamos um resumo da bibliografia do Rui Mario Cruz de Albuquerque (Ruma), nasceu em Belém – PA, no dia 26/01/1956. Formado em Arquitetura pela UFPA, pós-graduado em Marketing pela FGV/Ideal, Belém-PA. cursou a Escola de Artes Visuais no Parque Lage, Rio de Janeiro-RJ. Participa, desde 1979, de Salões e coletivas no Brasil (PA/RJ/SP/MG/AM/BA) e exterior (Portugal e Alemanha), incluindo o Projeto Macunaíma FUNARTE/RJ e Evidências, na Kunsthau, Wiesbaden-Alemanha.

A principal vertente de sua obra é a pintura, com incursões no objeto, desenho e gravura digital. Também é ilustrador. Dentre esse vasto universo imagético, serão evidenciadas duas gravuras digitais, inseridas no contexto amazônico como linguagem eletrônica. **2002 Homisfério Atlantis e 2000 Treme Terra.**

O artista explora um universo novo de imagens novas, populares e memoráveis por intervenção da computação gráfica e do programa de tratamento de imagens Corel PHOTO-PAINT, manipulando as imagens presentes em sua vivência, marcas de sua cultura local. Dessa forma, se apropriava de uma imagem fotográfica, transferindo-a para o arquivo do computador, em seguida abria no programa Corel, nesse momento eram feitas as interferências que o artista julgava necessárias, dando início ao trabalho com as formas, as linhas e as cores digitais, a exemplo da gravura digital 2002 Homisfério Atlantis (imagem 1). Quando observamos a gravura, passeamos o olhar por linhas curvas que se confundem com as formas dos corpos masculinos, entre reflexos elípticos, evidenciados pelas cores azul e laranja, mergulhando e resplandecendo na figura masculina. Ruma explorou a interação entre as cores vizinhas (azul e laranja) do círculo cromático representando uma sensação calmante de movimento, ritmo e profundidade baseada na relação com seu mundo físico. A gravura parece verdadeira obra prima.

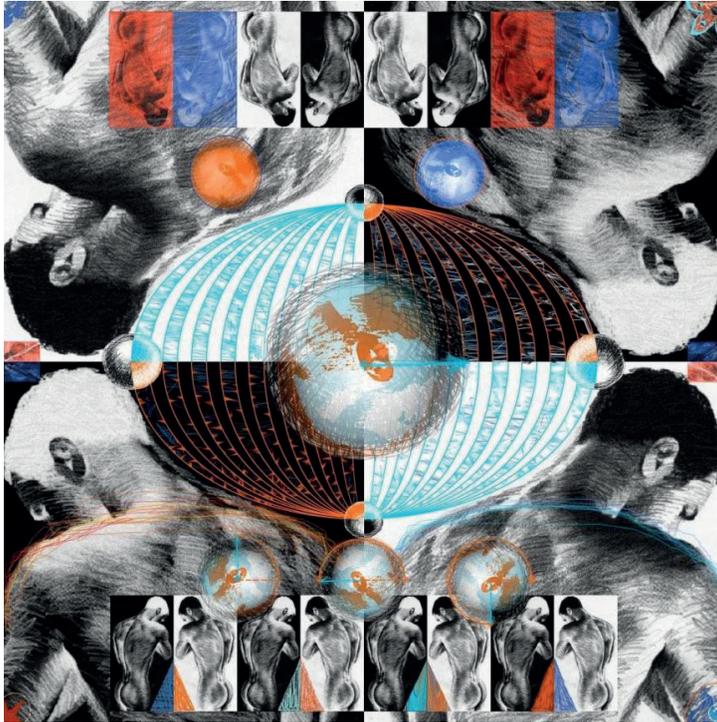


Imagem1 - 2002 Homisfério Atlantis, artista plástico paraense Ruma de Albuquerque, gravura digital, 3MP 1284 x 2778 6MP

Essas figuras masculinas muitas vezes desenhadas pelo próprio artista de modelos retirados de revistas, fazendo interferências, cópias, colagens, rebates e tratamento da imagem utilizando-se do programa Corel PHOTO-PAINT é uma conjuntura do tradicional com o moderno contemporâneo que tem na tecnologia um subsídio para a manipulação da imagem apresentada em um novo conceito de representação, a linguagem eletrônica. O artista transferiu para sua obra a busca do prazer como felicidade, sendo um bem possível e fundamental na vida humana. Em especial na figura masculina sendo expressivo e simbólico, representando o ciclo da vida de sublime contemplação e intensidade emocional. Esse tema faz referência ao hedonismo, que segundo Abbagnano:

Termo que indica tanto a procura indiscriminada do prazer quanto a doutrina filosófica que considera o prazer como um único bem possível, portanto como o fundamento da vida moral. Essa doutrina foi sustentada por uma das escolas socráticas, a Cirenaica, fundada por Aristipo e retomada por Epicuro, segundo o qual "o prazer é o princípio e o fim da vida feliz" [...]. (2012, p. 578).

Entretanto a obra a seguir (figura 2) o artista teve como referência uma ampla gama de influências paraenses, como as festas de aparelhagem muito marcantes em Belém do Pará. Com efeitos que envolvem uma atividade visual desgastante e uma acumulação

sonora intensa. Seu estilo livre e fluido, os tons não mais sutis e a composição complexa e semelhante a um quebra cabeça demonstram seu domínio da técnica computacional.



Imagem1 - 2000 Treme Terra, artista plástica paraense Ruma de Albuquerque, gravura digital, 3MP
1284 x 2778 5,2 MB

A representação pictórica da caixa de som da aparelhagem Tupinambá (treme terra), teve influência na cultura regional, especificamente no bairro da Cremação, residência do artista. Localidade acostumada com a “barulheira” das propagandas dos carros de som anunciando as festas rotineiras das segundas-feiras. O artista apropriou-se dessa cultura local para trabalhar novamente com a linguagem digital e interferências feitas no Corel PHOTO-PAINT. Se afastando totalmente da figura masculina.

Por conseguinte, introduzindo principalmente as formas geométricas, começou a criar efeitos mais grotescos, baseando suas composições em elementos formais simples, com formas circulares, retangulares alinhadas lado a lado, com faixas paralelas horizontais diagonais em cores variadas, mas mantendo o laranja, azul e o branco, inclusive podemos observar a inclusão da cor preta, que contribui para o efeito grotesco. Apesar dessa interferência da cor preta, ainda assim as cores pulsam delicadamente ao nosso olhar. Formas retilíneas formam pictoricamente as torres de sons da aparelhagem Tupinambá, mas vale a pena ressaltar o predomínio de linhas retas. Música, cor e forma, elementos marcantes de seu cotidiano sendo o ponto de partida para sua composição.

A escala cromática principal usada pelo artista em suas obras é caracterizada pelas cores, azul, laranja e branco. Justificada por sua vivência na região amazônica. Essas cores são muito usadas nas embarcações dos ribeirinhos paraenses que seguem em um vai e vem em suas embarcações, principal meio de transporte. Segundo o artista o uso dessas cores vem naturalmente da vivência desses nativos, por exemplo o laranja que muitos pensam ser vermelho é um recurso usado para a impermeabilização das embarcações, proporcionando uma espécie de proteção para a madeira protegendo-a por anos, um pigmento chamado zarcão, que segundo Mayer (1999) é: “composto de monóxido de chumbo e peróxido de chumbo. É um vermelho escarlate muito opaco, pesado e brilhante. Sua cor escurece quando em exposição” [...] (p. 70).

Foi partindo desses pressupostos que trabalhamos com a representatividade, a arte e suas narrativas no contexto pedagógico/tecnológico, trabalhando com a imagem em movimento, com o som. Não mais o computador, e sim os aparelhos celulares, que acompanham o vai e vem do observador, e as gravuras deram lugar aos vídeos. A seguir a descrição da proposta com os alunos do 9º ano do ensino fundamental.

Proposta pedagógica do recurso visual vídeo

Nesse contexto criamos uma proposta que relaciona a influência da região amazônica inseridas nas gravuras digitais do pintor paraense Ruma com o meio em que nossos alunos estão inseridos, mostrando a realidade social através do recurso digital em seus aparelhos celulares. Segundo Moran, “passamos muito rapidamente do livro para a televisão e o vídeo e destes para o computador e a internet, sem aprender e explorar todas as possibilidades de cada meio (2000, p. 32)”. A aula foi ministrada no formato presencial, com atividade orientada utilizando os celulares dos alunos e o recurso digital vídeo como ferramenta pedagógica, com uma turma do 9 ano, realizada na escola “Aloysio da Costa Chaves” situada no município de Barcarena, bairro Bethânia. A referida escola possui um quantitativo de 30 professores, 01 sala climatizada de multimídia, composta de 11 computadores, 03 datashow, 01 caixa amplificadora, 01 microfone, cabo de som, cabo HDMI e 01 extensão. A turma era composta por 36 alunos, sendo que 20 eram meninas e 16 eram meninos foram formadas equipes, e feita a distribuição do material xerocado, que continha as orientações de como o trabalho deveria ser realizado e um resumo da vida e obra do artista paraense Ruma de Albuquerque, também enfatizamos o uso consciente dos celulares pedagogicamente como um auxiliar no ensino/aprendizagem.

Essas escolhas, de objetos de conhecimentos e ano, foram de acordo com a proposta do planejamento anual do município do componente curricular arte, com base na proposta da BNCC (Base Comum Curricular) que tem como referência a unidade temática artes integradas, objetos de conhecimentos arte e tecnologia e como habilidade {EF69AR35} que propõe identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais. E se tratando

da escolha do 9º ano foi devido ser uma turma com um alto índice de alunos reprovados, para diferenciar suas atividades e tentar alcançar o maior número de alunos. Molan (2000), afirma que:

Há uma preocupação com *ensino de qualidade* mais do que com *educação de qualidade*. Ensino e educação são conceitos diferentes. No ensino organiza-se uma série de atividades didáticas para ajudar os alunos a compreender áreas específicas do conhecimentos (ciências, história, matemática). Na educação o foco, além de ensinar, é ajudar a integrar ensino e vida, conhecimento e ética, reflexão e ação, a ter uma visão de totalidade. Educar é ajudar a integrar todas as dimensões da vida, a encontrar nosso caminho intelectual, emocional, profissional, que nos realize e que contribua para modificar a sociedade que temos (p.12).

E por se tratar de uma localidade de zona urbana e rural é importante fazer uma relação referente a vida desses alunos com uma proposta pedagógica mediadas pela tecnologia. Nesse contexto, os alunos produziram um vídeo mostrando a região em que moravam enfatizando o que mais se aproximava das características e influências inseridas nas obras do artista, por exemplo, vários campos de interpretação, trazendo ao mundo visível o que é a contextualização da sua região ribeirinha o que lá existe e de que maneira se apresenta. Moran afirma, “Aprendemos quando relacionamos, interagimos. Uma parte importante da aprendizagem acontece quando conseguimos integrar todas as tecnologias, as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas, corporais”. (2000, p. 32). Para o autor é necessário integrar as tecnologias de forma inovadora no ensino, mas com a preocupação de adequar sempre a melhor maneira e que tanto os alunos quanto os professores sintam-se confortáveis e confiantes ao fazer uso da tecnologia como uma auxiliar no processo ensino/aprendizagem.

Mais importante do que fazer o que foi proposto, foi tentar alcançar o maior número de alunos, já que a turma em sua maioria era bem “desinteressada” e em algumas aulas a maioria dos alunos matriculados regularmente não assistiam a aula.

Ensinar é um processo social (inserido em cada cultura, com suas normas, tradições e leis), mas também é um processo profundamente pessoal: cada um de nós desenvolve um estilo, seu caminho, dentro do que está previsto para a maioria. A sociedade ensina. As instituições aprendem e ensinam. Os professores aprendem e ensinam. Sua personalidade e sua competência ajudam mais ou menos. Ensinar depende também de o aluno querer aprender e estar apto a aprender em determinado nível (depende da maturidade, da motivação e da competência adquiridas). (Moran, 2000, p.13).

O trabalho foi realizado com o suporte proposto do recurso digital vídeo, desenvolvido de maneira colaborativa, ou seja, quem tinha o celular trabalhou com o aluno que morava na zona rural da região. Diante disso, resolvemos o problema do aluno que não possuía o aparelho e o aluno que morava na zona urbana, pode observar a diversidade da região ribeirinha. Fato justificado com a realização precisa da atividade proposta. Já o ponto negativo quando se trabalha com a tecnologia pode vim a ser a desigualdade de acesso,

professores e alunos sem formação para fazer uso em potencial dessa ferramenta como uma auxiliar no ensino/aprendizagem e o uso excessivo sem uma finalidade definida no contexto educacional.

Análise dos Dados

Na atividade proposta os alunos tiveram autonomia no desenvolvimento dos trabalhos, usando o recurso digital como um auxiliar no ensino/aprendizagem. Os vídeos foram produzidos de manhã, não houve edição. Ponto de partida, o visual: filmaram o que tinha no próprio quintal, com a narrativa feita de forma oral, na linguagem digital, enfatizando as árvores frutíferas (cacaueiro (figura 3), bananeira pupunheira, limoeiro), a árvore que produz o açaí, produto típico da região amazônica (figura 4). Na figura 5, podemos observar outra árvore que também é característica da região amazônica, a pupunheira .



Figura 3: Arvore de cacau com o fruto



Figura 4: Açazeiro



Figura 5: Pupunheira

Fonte: arquivo pessoal, prints tirados do vídeo produzido pelos alunos.

E o ponto mais significativo e importante, ícone da região amazônica ribeirinha, o rio (figura 6), descrito de maneira particular, peça fundamental dessa cultura, foi descrito de forma bem regional quando o aluno exaltava “que o limoeiro estava na beira do rio” (figura 7). Os vídeos enfatizavam com bastante propriedade as características da região ribeirinha, mostrando suas particularidades, a natureza, com sua cor predominante, o verde, mas em alguns momentos podemos perceber manchas brancas nas árvores dos açazeiros, o marrom no chão batido e na água barrenta (cor característica das águas dos rios da nossa região).



Figura 6: O rio, ícone da região



Figura 7: O limoeiro na “beira” do rio

Fonte: arquivo pessoal, prints tirados do vídeo produzido pelos alunos.

Outro ponto analisado pelos alunos foi o sonoro: O som é diferente da “barulheira” que anuncia as festas das aparelhagens, citada como uma sonoridade intensa no bairro em que Ruma reside. O som característico da região ribeirinha é um barulho confortável, gostoso de ouvir, por exemplo, os sons dos pássaros que se apresentam de maneira bem expressiva na cena retratada, o som produzido ao pisar nas folhas secas, que de nada incomoda ou se parece com o som estridente da aparelhagem Tupinanbá, referência e influência presentes na gravura digital 2000 treme terra.

E por fim a narrativa oral com o auxílio da linguagem digital, descrita por intermédio da fala do aluno, complementando a proposta pedagógica. Conseqüentemente pode-se observar o grau de autonomia deles no uso do recurso digital vídeo e conseqüentemente o domínio em descrever sua região, sentido-se confortável em narrar os elementos presentes na natureza.

Contudo, trabalhar com as ferramentas digitais possibilitou aos alunos, cooperação, interação e compartilhamento de informações, proporcionando uma aproximação de culturas diversificadas. Segundo Moran “o professor tem um grande leque de opções metodológicas, de possibilidades de organizar sua comunicação com os alunos, de introduzir um tema, de trabalhar presencial e virtualmente” [...] (2000, p.32). O diferencial observado nessa atividade foi o interesse maior de alguns alunos para desenvolvê-la, a facilidade em usar o recurso vídeo, o aumento da produtividade, mais segurança no processo de comunicação dos resultados coletados, redução, resolução de problemas e menos desperdício de material.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A abordagem do assunto arte e suas narrativas, mostra ao leitor uma diversidade do território amazônico da cultura e parte da história da região, com experiência singular mantendo a representatividade da vivência cultural específica da região. Fundamental para o desenvolvimento da proposta pedagógica que teve como auxiliar o recurso digital vídeo, foi a integração entre narrativa e arte em construção conjunta de observação do meio social.

Dessa forma, os alunos construíram uma rede de narrativas onde os temas utilizados perpassam as várias influências sofridas por ele no contexto social em que estão inseridos, possibilitando uma sensibilização ao deleite do observador. Essa representatividade presente nas atividades confirma a experiência de vida, dando um novo sentido para a localidade, questões sociais, procedimentos e técnicas para o exercício do pensar, fazer e fruir. É a capacidade de estar presente e perceber o novo no mundo à sua volta.

Portanto aprenderam e foi de grande valia abordar o tema arte e suas narrativas para mostrar a diversidade do território amazônico, a cultura e parte da história da região, mantendo a representatividade da vivência cultural dos alunos. Além disso, ressalta a relevância do uso de ferramentas digitais para promover a cooperação, interação e compartilhamento de informações entre os alunos. O trabalho também evidencia o interesse dos alunos em desenvolver as atividades, a facilidade em usar o recurso vídeo, a segurança em todo o processo, demonstrando os benefícios e o potencial das abordagens pedagógicas/tecnológicas no contexto educacional conseguindo fazer relação com as gravuras digitais do artista ao contextualizar sua região, utilizando narrativa oral, sonora e visual para evidenciar as características visuais e sonoras presentes no trabalho do Ruma, expressando sua percepção e interpretação das obras de arte, estabelecendo uma conexão entre produção artística e o contexto em que vivem.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**; 1ª ed., - São Paulo: editora WMF Martins Fontes, 2012.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BARBOSA, M. C. (2012). **O presente e o passado como processo comunicacional**. *MATRIZES*, 5(2), 145-155.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução Sergio Paulo Rouanet. 1ª ed., - : editora brasiliense, 1987.
- COSTA, Alda Cristina, COSTA, Vânia Torres, e NUNES, Paulo (Orgs). **Narrativa, Memória e Experiência na Amazônia**. Trecho retirado do e-book, *Narr' Amazônia: Modo de ser e estar no mundo*. Editora Folheando. 2015.

Gondar, Jô e Dodebei Vera (orgs.). Rio de Janeiro: **Capa Livraria/Programa de pós-Graduação em memória social de universidade Federal do estado do Rio de Janeiro**, 2005.

Moran, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. — Campinas, SP: Papyrus, 2000.

MAYER, Ralph. **Manual do artista de técnicas e materiais**; Tradução Christine Nazareth. - 2ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1999. **Disponível em** : <<http://www.culturapara.art.br/artesplasticas/ruma/index.htm>> Acessado em 13 jun. 2023.