



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

O MUSICAL KIMERA: CONSTRUÍDO COMO POTENCIALIZADOR DO PROCESSO DE EDUCAÇÃO MUSICAL NA ESCOLA

Acácia Angélica Monteiro – UNEB – acaciangelica@hotmail.com

Eliaquim Aciole dos Santos Júnior – UNEB – eliaquimaciole@gmail.com

Maria Cristina Ribeiro de Jesus Mota – UNEB –
mariacristinamota@outlook.com

1. INTRODUÇÃO

A música, como disciplina, volta a ser obrigatória nas grades curriculares de ensino para todas as escolas públicas e privadas do Brasil, a partir da lei nº 11.769, sancionada em 18 de agosto de 2008. O objetivo “não é formar músicos, mas desenvolver a criatividade, a sensibilidade e a integração dos alunos”, como diz a professora Clélia Craveiro, conselheira da Câmara de Educação Básica do CNE (Conselho Nacional de Educação).

Desta possibilidade e oportunidade junto ao grupo do GEOTEC, que já desenvolve o projeto jogo-simulador *Kimera* - Cidades Imaginárias e o relaciona às teorias e conceitos a partir da especificidade das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) defendidas pelo programa de Mestrado Profissional de Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC - da Universidade Estadual da Bahia - UNEB, e em concordância com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte, inspirada na trilha sonora e baseada no jogo-simulador, inicia-se a criação e construção do Musical *Kimera*, cuja finalidade é potencializar a musicalidade junto aos alunos, resgatando a música intrínseca as suas dinâmicas de mundo, de vida e de espaço, através do desenvolvimento colaborativo do jogo-simulador para uma vivência artística desses sujeitos do 4º ano da Escola Álvaro da Franca Rocha, Bairro da Engomadeira, cidade de Salvador/BA.

De acordo com a matriz grega *teckné*, tecnologia está relacionada à palavra “arte”, a “arte do fazer” e ao “logos”, a razão do fazer, “aliada à capacidade do homem e, dependente de suas habilidades, no ato de fazer”



como elucida Pretto (2005) em seu artigo *Linguagens e Tecnologias na Educação*. Neste sentido, a razão do fazer está concatenada à intencionalidade, aos sentidos e significado do que se faz. E, como afirma Lima Jr. (2010) tecnologia é um processo criativo humano, onde o mesmo cria a partir do que está disponível (recursos materiais e imateriais) no seu contexto vivencial a busca de repostas para as suas necessidades.

No livro *Condição Humana*, Arendt (2001) destece a técnica como componente axial do ser humano, a “via ativa”, princípio que busca a satisfação de suas necessidades e anseios a partir de sua dupla participação na natureza, através das premências do corpo e inclusão do ser humano na linguagem. Nesta procura, o ser humano desenvolve suas ações e trabalho constituindo o mundo e a si mesmo.

Neste processo, o ser humano transforma a realidade da qual participa e, ao mesmo tempo, transforma a si mesmo, descobre formas de atuação e produz conhecimento sobre elas, inventar meios e produz conhecimento sobre tal processo, no qual está implicado. (Lima Jr., 2010).

Pode-se observar que técnica está concatenada com arte, criação, intervenção humana e com transformação, como analisa Lima Jr.(2010).

Contextualizando, introduzir o jogo- simulador no processo de ensino e aprendizagem é uma ação que seduz os alunos na transmissão de conteúdos pedagógicos. Compartilhar elementos, como a história, os personagens, as músicas deste jogo-simulador e transformar estes componentes em um musical é um processo de criação enriquecedora, um trabalho intelectual e artístico de manuseio do conhecimento que propõe interação com os conteúdos de cartografia, de música, de cena, assim o sujeito vai transformando a si e à realidade assumindo papéis de autor, coautor, intérprete.

O Projeto *Kimera* - Cidades Imaginárias, que agora abarca além do jogo/simulador *Kimera*, também o Musical – *Kimera*, é coordenado pela professora Dra. Tânia Maria Hetkowski, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. O grupo de pesquisa do GEOTEC, que desenvolve este jogo-simulador relaciona a ele as suas pesquisas e atua no projeto formando uma equipe



multidisciplinar, composta por graduandos, mestrandos e doutorandos que somam 23 pesquisadores. Mas, sua origem está no Projeto Città Cosmopolita: Simulador de Redes de Cidades, que faz parte do Projeto Civitas (LELIC/UFRGS), orientados pela Dra. Margarete Axt, da UFRGS, e coordenado pelo pesquisador Dr. Daniel Nehme Müller, da empresa Conexum.

O projeto *Kimera* - Cidades Imaginárias, cujo objetivo inicial é desenvolver na Rede Pública de Ensino em Salvador um jogo-simulador de cidades para aprofundar a compreensão acerca dos espaços das cidades, fez link com o projeto de musicalização ao permitir que a narrativa e a trilha sonora do jogo/simulador fossem a base para o roteiro do Musical, e que a realidade do game se transmutasse em outras experiências artísticas, e assim potencializar conhecimentos cartográficos e musicais, e a experiência com o teatro.

2. METODOLOGIA

Através da metodologia sistêmica com abordagem integrada vai se estruturando o processo de musicalização, a montagem do Musical e conclusão da trilha sonora do jogo, etapas diretamente relacionadas ao objeto de nosso projeto de mestrado.

Considerando que um sistema é um conjunto de elementos entrelaçados que compõe um todo, apresentando especificidades que são do todo e não dos seus componentes (CHECKLAND, 1981). Essa interpelação reúne percepções de conhecimentos distintos que traspassam um objeto de pesquisa, em que esta pesquisa dispõe de diversos enfoques a serem pesquisados por diferentes ciências.

Através do Musical, o sujeito interage com várias linguagens artísticas, e nosso propósito é que a fusão dessas linguagens potencialize a musicalidade, emocione, informe, comunique, amplie conhecimentos, aproxime saberes e envolva pessoas, caminho para transformação do sujeito e da representação dos seus espaços.



O processo deste trabalho divide-se em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

Na pré-produção, nós, pesquisadores, concebemos o musical a partir da adaptação do roteiro, composição das canções do musical, pré-arranjo das composições e a escrita das partituras. As crianças interagem nas oficinas e cursos que privilegiam a assimilação de técnicas relativas à composição musical, improvisação e interpretação, utilização de instrumentos, materiais sonoros e equipamentos, assim o ato de criação musical do Teatro Musical se estrutura e se completa.

A etapa de produção é quando acontecem os ensaios musicais; inicia-se a montagem do cenário, do figurino, dos elementos de composição cênica.

A pós-produção é um estágio de extrema importância para a legitimação da pesquisa, quando as análises, reflexões, conclusões e necessidade de *feedback* se evidenciam na pesquisa - esta atividade de retorno a retroalimenta, e valida todo o processo.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Na etapa atual do projeto que está em transição entre as duas iniciais, observam-se os objetivos concernentes alcançados com êxito. As potencialidades e musicalidade das crianças estão se revelando. Elas já construíram instrumentos percussivos sonoros, demonstram compreensão sobre os atributos do som, trouxeram ideias musicais para o arranjo das canções e trilha sonora do Musical, consideram a importância do trabalho em grupo, da harmonia para o resultado final e mostraram emoção ao entoar trechos de uma das canções já ensaiadas para o Musical.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa apresentada neste artigo faz parte das atividades realizadas no GEOTEC, que ao explorar a Educação Cartográfica aliada ao uso das cidades virtuais através do jogo-simulador: *Kimera* – Cidades



Imaginárias percebeu a música como parte deste jogo-simulador *Kimera* – Cidades Imaginárias, e destacou-a a fim de uma elaboração metodológica e técnica de um ensino musical efetivo que contemple as fantasias, os sentimentos e os valores do sujeito envolvido, e suas habilidades cognitivas, o estudo, a descoberta, a criação, a reflexão, conduzindo o sujeito, segundo Bréscia (2003), a “sentir” (absorver), “interiorizar” (pensar), e por último “fazer” (comunicar), através desses conteúdos trabalhados.

Estes relatos revelam as marcas criativas e estratégicas de desenvolvimento do Musical *Kimera*, que se apresenta em fase de execução e terá a conclusão no primeiro trimestre de 2015.

5. REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. *A Condição Humana*. 10^o ed. Rio de Janeiro: Ed. Forens Universitária, 2001.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: arte*. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. p. 47.

BRÉSCIA, Vera Lucia Pessagno. *Educação Musical: bases psicológicas e ação preventiva*. Campinas, SP, Ed. Átomo, 2003. p. 85.

CHECKLAND, P. *Systems thinking, systems practice*. John Wiley & Sons, Chichester, U.K., 1981.

LIMA JR, Arnaud S de. *O impossível da Comunicação e a metáfora da linguagem: uma compreensão alternativa da relação entre as Tecnologias de Informação e Comunicação e os Processos Formativos tecida no contexto profissional* IN AMORIM, Antônio; LIMA JR, Arnaud; MENEZES, Jaci (Orgs). *Educação e Contemporaneidade: processos e metamorfoses*. Rio de Janeiro: Quartet, 2010.

PRETTO, Nelson De Luca. *Linguagens e Tecnologias na Educação*. In: *Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender*. Org. Vera Candau, Salvador: DP&A, 2005, pp.161-182.
