



CRIAÇÃO DA TRILHA MUSICAL DO JOGO-SIMULADOR KIMERA – CIDADES IMAGINÁRIAS

Acácia Angélica Monteiro – UNEB – acaciangelica@hotmail.com

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

1. INTRODUÇÃO

O jogo-simulador Kimera tem o seu conceito fundamentado na mitologia grega. A ideia de hibridismo referenciada em figuras mitológicas híbridas, e o redimensionamento dos conjuntos de mitos e suas representações potencializadas podem ser ressignificados, ampliados e construídos a partir de três pilares, são eles: hibridismo, imaginação e desejo. A partir desta motivação, surge a necessidade de criar um jogo com a intenção de articular estes três elementos através da interação e educação, promovendo o ensino da cartografia junto aos alunos da rede pública, Salvador/BA (<http://kimera.pro.br/conceito-do-jogo>).

Criar a trilha sonora deste jogo-simulador é a finalidade desta pesquisa e descrever o processo de composição das músicas do jogo Kimera, com a referência inicial das ilustrações concebidas pelo designer. A partir desta primeira ação, identificamos a gênese do processo criativo, momento em que as imagens, ilustrações e personagens foram estabelecidas como referência, levando em consideração suas formas, cores consequentemente influenciando a construção de cada música.

2. OBJETIVO

Criar a trilha musical do jogo-simulador *Kimera*, mostrando o processo de elaboração e construção, buscando também indicar alguns caminhos para, posteriormente, observar de que maneira esta mesma trilha sonora influenciou nas escolhas e reações destes alunos frente aos desafios apresentados no



jogo, levantando alguns indicativos a partir de ações das oficinas junto ao lócus de pesquisa, sujeitos do 4º ano da Escola Álvaro da Franca Rocha, Bairro da Engomadeira, cidade de Salvador/BA.

3. METODOLOGIA

A metodologia escolhida para esta pesquisa é a metodologia aplicada com abordagem colaborativa e participante. Esta escolha consiste, a priori, na apreciação dos alunos em relação à trilha musical e posteriormente a verificação dos resultados obtidos desta experiência aos mesmos. Colaborativa por existir o suporte do GEOTEC e participante pela presença dos alunos neste processo.

4. RESULTADOS

Na etapa atual do projeto que estamos finalizando as músicas do jogo-simulador e iniciando as visitas e oficinas no *lócus* de pesquisa para apreciações das músicas e análises, observam-se os objetivos pertinentes auferidos com sucesso. A percepção e sensações dos alunos estão se manifestando. Eles já associam as imagens do jogo com suas músicas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes relatos demonstram e descrevem o processo criativo da elaboração da trilha sonora do jogo-simulador *Kimera – Cidades Imaginárias*, que se apresenta em fase de finalização e terá a conclusão no final do semestre de 2014.



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014