



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

**LA MÚSICA ELECTRÓNICA INTERACTIVA, UNA HERRAMIENTA
EXPANSIVA PARA LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

TRABAJO DE GRADO

BEATRIZ H. LOSADA

ASESOR

JUAN PABLO DÍAZ RODRÍGUEZ

CIUDAD

ARMENIA – QUINDÍO

AÑO

2021

La música electrónica interactiva, una herramienta expansiva para la didáctica de las ciencias sociales

Interactive electronic music, an expansive tool for social science didactics

Beatriz Helena Losada B.¹

RESUMEN

En este artículo se analiza algunas percepciones del “programa cultural y pedagógico de música electrónica interactiva para niños y niñas”, donde se pensó en un método de estudio que pudiera servir para ayudar a los estudiantes a alcanzar los contenidos de las ciencias sociales de una manera más divertida, convirtiendo el aula de clase tradicional en un escenario con luces de colores y un Disc-jockey dirigiendo la rutina escolar a través de frecuencias, vibraciones, instrumentos electrónicos y la gran historia que se esconde detrás de este género de vanguardia. El objetivo de este trabajo es conocer e interpretar la música electrónica como una herramienta expansiva para la didáctica moderna y con la intención de comprobar conocimientos creativos e innovadores. Esta iniciativa recurrió a diferentes trabajos musicales a nivel mundial, donde es influenciada por diferentes áreas del conocimiento, siendo esta un vehículo para la enseñanza. Los resultados del estudio muestran que las estrategias aplicadas en la práctica abrieron caminos de reflexión y motivación para la implementación de nuevas actividades en otros contextos educativos.

Palabras clave: Música electrónica; ciencias sociales; didáctica; disc-jockey; herramienta expansiva.

¹ Estudiante de la Licenciatura en Ciencias Sociales del Politécnico Grancolombiano. Normalista superior de la Escuela Normal Superior del Quindío. Ha trabajado en el campo educativo y cultural. Sus intereses de investigación giran en torno a currículum, métodos de enseñanza y música electrónica.

ABSTRACT

This article analyzes some perceptions of the "cultural and pedagogical program of interactive electronic music for boys and girls", where a study method was thought that could serve to help students to reach the contents of the social sciences in a way more fun, turning the traditional classroom into a stage with colored lights and a Disc jockey directing the school routine through frequencies, vibrations, electronic instruments and the great history behind this avant-garde genre. The objective of this work is to know and interpret electronic music as an expansive tool for modern didactics and with the intention of verifying creative and innovative knowledge. This initiative resorted to different musical works worldwide, where it is influenced by different areas of knowledge, this being a vehicle for teaching. The results of the study show that the strategies applied in practice opened paths of reflection and motivation for the implementation of new activities in other educational contexts.

Keywords: Electronic music; social Sciences; didactics; disc jockey; expansive tool.

INTRODUCCIÓN

Groundkids es el resultado de cuatro años de investigación con más de treinta clases presenciales y un conainterrogatorio de otros estudios. Esta metodología trata de proporcionar las ciencias sociales con las músicas electrónicas, incluyendo el área de artística. El método se centra es la búsqueda de herramientas expansivas de enseñanza innovadora que apoyen procesos académicos y a su vez convertir la música electrónica en otras "tantas producciones de los seres humanos", así lo afirma Michael Steinberg.

En un juego de palabras muy interesantes el autor Ariel (2006) afino lo siguiente, "necesitamos herramientas y la música electrónica² las tiene" (p. 15), y este no está muy lejos de

² Aquella música que sale de los instrumentos musicales electrónicos para su ejecución.

la realidad puesto el género musical es la clave para el aprendizaje. Por otra parte, el autor Theodor W. Adorno es un gran influyente y dedico varios artículos sobre la música y las ciencias sociales, principalmente abordo temáticas desde historia, musicología³, sociología, filosofía y antropología, Debido a la influencia de Adorno, el proyecto de investigación Groundkids de la ciudad de Armenia”, ha planeado una serie de estrategias didácticas, cuyo fin es apoyar procesos de formación de niños, niñas y jóvenes.

Los principales pilares metodológicos de Groundkids son: ciudadanía, tecnología, música electrónica, pedagogía y arte. Estos son el conducto para la enseñanza cultural de la música electrónica y su relación con las ciencias sociales. Por otro lado, el enfoque intertextual de aprender contenidos académicos jugando a ser “Disc-Jockey”⁴ es una de las grandes herramientas del Groundkids para desarrollar competencias lógicas, culturales, artísticas, sociales, emocionales y musicales.

Groundkids es un experimento de primera fase para lograr una línea de investigación pedagógica y cultural casi nueva. En este caso los currículos de Reino Unido (Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte), me aportan una visión muy futurista del tema. Aclarando que en 1988 la música paso a ser un área obligatoria, y desde entonces la academia facilita a los estudiantes el trabajo con sonidos de forma imaginativa (NAME, citado por Gómez et al. 2020, p. 99).

Dicho de este modo, hago énfasis en el artículo sobre tres perspectivas: una conocer las características etnográficas del circulo de estudio, la otra las producciones de las estrategias de estudio y por ultimo una mirada interdisciplinar desde la geografía, sociología, historia y antropología. Todo empezó como una historia cultural y poco a poco se va convirtiendo en un método innovador de enseñanza musical para la educación colombiana.

³ Ciencia que estudia la música.

⁴ Lo que se ha hallado en esta investigación es la importancia que tiene el Disc- Jockey en el aula.

CARACTERÍSTICAS ETNOGRÁFICA DEL MÉTODO DE ENSEÑANZA

CÍRCULO DEL ESTUDIO

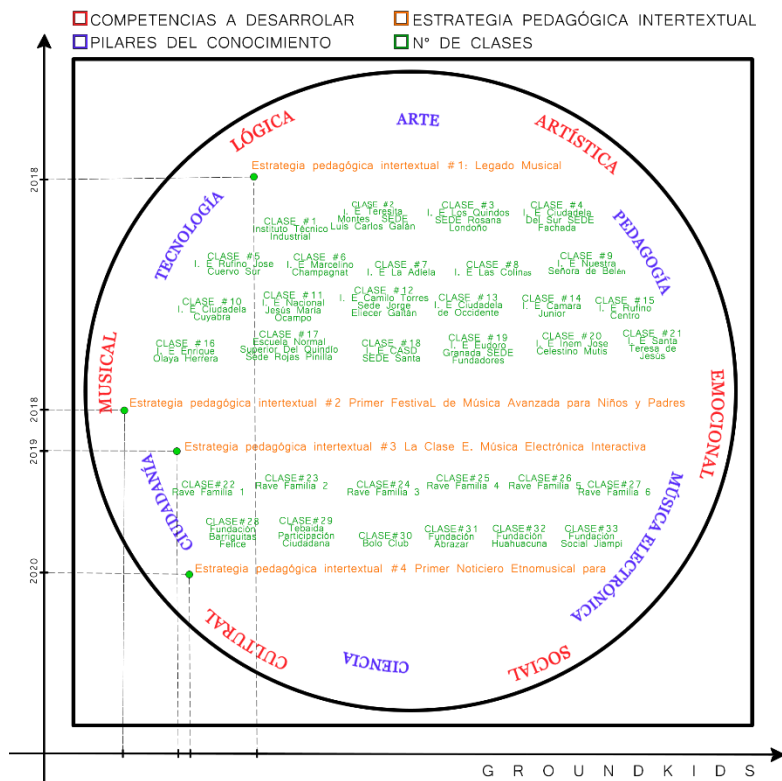
La etnografía es un aporte significativo al avance de la instrucción educativa. Según el punto de vista antropológico los elementos socioculturales de la educación sugieren métodos creativos para que responder mejor al medio social. A continuación, en este estudio se identifica y se analiza aspectos académicos del “método de enseñanza Groundkids”, donde niños y niñas a través de clases intertextuales con la música electrónica desarrollan habilidades artísticas y sociales. De acuerdo con el autor De Vicente -Yagüe Jara (2014) menciona “que a lo largo de la historia la música se ha unido al lenguaje verbal en numerosas creaciones artísticas, lo que ha dado lugar a productos mixtos de inspiración intertextual” (p. 514). Es por esta razón que el “Groundkids” empieza a conectar la música electrónica con los contenidos de las ciencias sociales y la educación artística, con el fin de convertir este género musical en un vehículo de enseñanza innovador dentro y fuera de las aulas de clase. Tal y como señala Ariel, “necesitamos herramientas y la música electrónica las tiene”.

Mi intención como investigadora educativa es comprobar la influencia que tiene el género musical dentro de la pedagogía cultural. Para ello se seleccionaron treinta y tres interacciones pedagógicas, con niños y niñas de edades comprendidas entre 0 a 13 años, de las Instituciones Educativas: Técnico Industrial, Teresita Montes Sede Luis Carlos Galán, Los Quindos Sede Rosana Londoño, Ciudadela del Sur Sede Fachada, Rufino José Cuervo Sur, Marcelino Champagnat, La Adíela, Las colinas, Nuestra Señora de Belén, Nacional Jesús maría Ocampo, Camilo Torres Sede Jorge Eliecer Gaitán, Ciudadela de Occidente, Cámara Junior, Rufino Centro, Enrique Olaya Herrera, Escuela Normal Superior Del Quindío Sede Rojas Pinilla, CASD Sede Santa Eufrasia, Ciudadela Cuyabra, Eudoro Granada Sede Fundadores, Inem José Celestino

Mutis, Santa Teresa de Jesús, Fundación Abrazar, Fundación Barriguitas Felices, Fundación Jiampi, Fundación Huahuacuna y grupos comunitarios.

Ha estas clases se les hace un seguimiento para tener un estado claro de cómo los niños, niñas y jóvenes están percibiendo la música, y como esta ayuda al mejoramiento académico. Afortunadamente el género ha sido bien recibido por el público dejando experiencias significativas que motivan para continuar aprendiendo. Las estrategias que van a ver a continuación son diseños de herramientas utilizadas en diferentes contextos y han tenido reconocimientos a nivel nacional en diferentes convocatorias, entre ellas están los proyectos de concertación municipal, premios de estímulos a la creación y a la investigación y algunas entrevistas de grupos investigadores del medio, que quieren saber cómo son las clases tipo “party” del Groundkids.

Figura 1. Circulo de estudio metodológico de las clases.



Fuente: elaboración propia.

En la (figura 1) se plantea un círculo de estudio metodológico que muestra el orden cronológico de las clases. Las seis competencias a desarrollar: lógica, artística, emocional, social, cultural y musical. Los cinco pilares del conocimiento: arte, ciudadanía, tecnología, música electrónica y pedagogía. Cuatro estrategias pedagógicas intertextuales.

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Desde el 2018, con el apoyo de La Corporación de Cultura y Turismo de la ciudad de Armenia y la Convocatoria de Concertación municipal⁵, mil doscientos sesenta estudiantes de grado preescolar de las instituciones educativas públicas de la ciudad, participaron en el primer recorrido pedagógico llamado “El Legado Musical”. Aquí recojo veintiuna experiencias exitosas desarrolladas con niños y niñas que han sido el punto de partida para transformar a groundkids en un método de enseñanza innovador.

Es importante mencionar que la primera estrategia pedagógica intertextual ha sido diseñada para responder a una diversidad de culturas, ritmos de aprendizaje y necesidades. Esta herramienta es propuesta para jugar y divertirse por medio de los cinco pilares del conocimiento: (ciudadanía, tecnología, músicas electrónicas, arte y pedagogía). Tras ella se encuentra una relación muy íntima con la geografía de los sonidos y con diferentes sub-géneros de la música electrónica techno⁶, house y minimal. Así como las regiones tienen su temperatura, su cultura, su color, su forma, igual pasa con la música, es tan extensa que puede decir características territoriales de grupos humanos.

⁵ Este proyecto fue financiado por Corporación de Cultura y Turismo de la ciudad de Armenia, dentro de la Convocatoria de Concertación municipal del 2018. Quiero agradecer especialmente a las personas participantes por creer en esta iniciativa.

⁶ El techno es un género musical como una pintura abstracta, es una interpretación impresionista del ritmo Funk inspirada en visiones futuristas, visiones nihilistas, circuitos electrónicos y las redes de la mente interior (Music Map, 2020).

Por otra parte, en el desarrollo del “legado musical” permitió a los niños y niñas familiarizarse con instrumentos electrónicos como tocadiscos, mezclador, mixer, perillas brillantes y composiciones de herramientas digitales. Al mismo tiempo aprendieron a transformar la geografía en espacios de mezclas musicales, por ejemplo: el estudiante se convierte en el disc-jockey y en la estrella principal de la clase, es el que guía la música mientras los otros estudiantes trabajan en un mapa musical con el propósito de ubicar vivencias, culturas, ritmos melódicos, sonidos ascendentes y descendentes. Según Ben Anderson, desde la geografía se puede utilizar la música para innovar “los espacios del aburrimiento”, (2008).

Pregunte a los estudiantes ¿cómo se sintieron ubicando territorios melódicos escuchando música electrónica?, en respuesta, la sonrisa de satisfacción y de participación por aprender más cosas, hace que pueda dar por bien servido la herramienta.

Luego en la segunda estrategia denominada “Festival de Música Avanzada para niños y padres – 2018”, se realizó en el parque de la vida, con el fin de explorar la música electrónica a través de festivales didácticos, para el uso del tiempo libre y el fortalecimiento de la convivencia familiar. Esta estrategia, es muy atractiva por el público infante, ya que puede ser utilizada como aprendizaje. Según (Ortega. 2019) “En la actualidad existen proyectos sociales, trabajos e instituciones que se encargan de crear y exhibir conciertos didácticos con diferentes temáticas, para contribuir en el aprendizaje musical de niños y jóvenes” (p. 32).

A través del festival de música avanzada se diseñan varios ambientes lúdicos en relación con los cinco pilares del conocimiento del groundkids, estos espacios incluyen temáticas diferentes para los niños y niñas como juegos de mezclas con Disc- Jockey⁷ s en vivo, manualidades de pintura en vinilos musicales, juegos matemáticos, mecanismos de participación ciudadana, el cuidado del medio ambiente y la importancia de los valores en familia. Desde el

⁷ DJ o Deejay: Persona que selecciona, reproduce y mezcla diferentes discos.

punto de vista del autor Michelle Duffy menciona la importancia de la música en festivales, dando que genera un sentido del lugar, un sentimiento de pertenencia y de vínculo a nivel comunitario.

Por su parte groundkids quiere difundir los festivales didácticos principalmente para integrar las familias, enseñar las tradiciones musicales de las regiones, la experimentación de nuevos ritmos electrónicos⁸ y la historia de instrumentos musicales. No obstante, la estrategia se logra utilizar también dentro del aula, esta alcanza ser dirigida de una forma más planificada porque se presta por las rutinas de estudio y sobre todo por la continuidad que se puede brindar a la herramienta de enseñanza durante el horario escolar.

En este orden de ideas quiero hacer énfasis en una iniciativa que nace desde “la visión de educación gubernamental como es el caso del Gobierno del Estado de Nuevo León Unido -México, el cual propone a través de su Secretaría de Educación, el proyecto “Exploremos la música a través de los Conciertos Didácticos”, el cual tiene: la finalidad de promover la integración de un modelo innovador de la enseñanza” (Ortega)

El siguiente punto es la estrategia tres que conforme a los lineamientos musicales de iniciación musical de la dirección de Artes del Ministerio de Cultura de Colombia (2015). Se presenta diversas interpretaciones acerca de la creatividad en los procesos lúdicos “para volver oportunidad lo inesperado, de incluir lo diferente, de movernos en el filo de lo no concreto, de exponernos como seres humanos, de escuchar con atención, lo lúdico es la esenificación de una actitud creativa y flexible (p. 39). Por esta razón quise diseñar una secuencia didáctica que enfrenta la forma tradicional de enseñar, colocándola en duda y dando mejor la oportunidad de llamar “La Clase E. de música electrónica interactiva”, al campo de juego, para potenciar habilidades musicales y socio-afectivas.

⁸ Ver genealogía visual que presenta la historia y las relaciones entre los géneros musicales populares. www.musicmap.info

La clase E. se realiza en el año (2019), en diferentes fundaciones y grupos comunitarios de fanáticos del género musical, la cual consiste en doce talleres de formación musical e historia de las músicas sintéticas, una propuesta que desde lo interdisciplinar busca potenciar y desarrollar habilidades musicales y socio-afectivas, a través de los sonidos electrónicos que rompen con las tradiciones de la enseñanza. El objetivo lúdico es crear una clase tipo “Party” para despertar en los niños, niñas y jóvenes una cultura “Disc-Jockey” fundamentada en el crecimiento de sujetos creativos y capacidades de expresión tanto individual como social.

Los doce talleres de aprendizaje cuentan con 3 momentos claramente definidos: aprehendo, me apropio y transfiero. Tiene un periodo de 2 meses, académicamente estos responden al desarrollo de competencias musicales y de pensamiento e histórico, llevándolos niños, niñas y jóvenes a alcanzar las nuevas habilidades. También cuenta con una evaluación en el cierre del periodo, pero no cualquier número, aquí transformamos las evaluaciones de historia en sonidos electrónico y en mezclas contemporáneas. La estrategia esta apta grados de estimulación temprana, niños y niñas de 0 a 13 años.

Finalmente, la estrategia cuatro es el producto de una investigación etnomusical con infantes de 5 a 8 años. Es una obra de expresión audiovisual que consiste en el “Primer Noticiero Etnomusical para Niños y Niñas – 2020”, tiene una duración de 15 minutos, su propósito es utilizar las herramientas digitales como mecanismo de educación y reconocimiento de la historia musical. Este formato audiovisual didáctico tiene como objeto de estudio la antropología y la etnomusicología para la primera infancia, además en la actualidad esta ciencia se le presta poco interés y no está al alcance de todos los cursos.

Para la realización de esta grabación se diseñó una técnica de recolección de datos, la cual cuenta con dos perfiles, el entrevistado y el entrevistador. La temática a investigar es como surgen las músicas en la región, como vivieron, de que esta hecho los instrumentos musicales, el origen del disco y las músicas electrónicas.

Para esta investigación se toman cuatro perfiles profesionales expertos al movimiento de la musicología que han dedicado muchos años a construir historia y comunicar la importancia que tiene esta en la sociedad. Para empezar con la estrategia del noticiero, se divide las entrevistas de la siguiente manera: locales, nacionales e internacionales. Antes que nada, quiero mencionar a (Gómez et al. 2020) que se refiere a “las obras audiovisuales como “contundentes herramientas pedagógicas” (p. 29), para la formación de ciudadanos.

Quiero concluir con Díaz Gómez & Riaño Galán (2007) que hacen énfasis en que los estudiantes deberían participar con más frecuencia en actividades de producción audiovisual para brindar la oportunidad de plasmar sus propias ideas, sin limitarse a “copiar” un modelo y sin que la adquisición de un enorme conjunto de contenidos fundamentales sea considerada como pre-requisito para la creación. Precisamente la estrategia de apoyo pedagógico intertextual de “música electrónica interactiva” ha sido diseñada para brindar un espacio de expresión artística y social de una forma libre dentro y por fuera del aula de clase.

INTERDISCIPLINARIEDAD DE LAS CUATRO ESTRATEGIAS INTERTEXTUALES CON RELACIÓN A LAS CIENCIAS SOCIALES

La idea de las estrategias intertextuales es brindar espacios lúdicos que los estudiantes se sientan libres en su aprendizaje, pero que a su vez se pueda inyectar el amor y la motivación por aprender. Para nadie es un secreto que los currículos educativos necesitan de cambios rudos para que el sistema funcione, pero se hace necesario que las áreas de transversalidad se conviertan en prioridad para direccionar las áreas principales, en este caso como facilitar contenidos de las ciencias sociales por medio del área de artística.

Muchos se preguntarán porque la música electrónica, pues si bien, es un atractivo para los estudiantes, cuenta con una historia y una estructura etnomusical que debe ser contada y aplicada

en las aulas de clase, aquí en este artículo solo hago una pequeña línea de investigación para que los maestros que deseen innovar en sus clases puedan llevar este género musical a otro nivel.

Geográficamente tenemos una variedad de razas y culturas musicales, desde sus orígenes el ser humano a buscado la manera de trascender en el sonido, no es lo mismo escuchar el ruido de los pájaros que una nota musical de Mozart. Muchos confunden los sonidos con música, pero la verdad no es así porque la otra parte tiene una estructura matemática que la hace coordinada y meramente musical. Para el sociólogo austriaco Alfred Schütz abordó cómo el análisis del tipo de relación social involucrado en el proceso de hacer música, podía contribuir al entendimiento de la comunicación social en general. Para Schütz, toda comunicación –de la cual depende la sociabilidad humana- se crea a partir de un compartir recíproco del flujo de experiencias durante la vivencia del “estar juntos”, y de su traducción en un “nosotros” (Schütz 1951: 96). Este tipo de relación, al cual el autor lo llama la afinación” (tuning-in) social, para Schütz está presente en su forma pura en la creación y ejecución musical (Schütz, citado por Díaz Cruz, s.f.)

Por otro lado, realmente cuando se emplea el término “música electrónica” no se quiere identificar un estilo o forma de composición musical determinados, por el contrario, se aclara que el medio de producción de esa música es el sintetizador electrónico de sonidos o cualquiera de los sustitutos electrónicos de los instrumentos musicales y de la voz humana. Por ejemplo, Finnegan en su estudio describió cómo las actividades musicales juegan un “papel significativo en implicación en la sociedad circundante, en la sociabilidad y en la fijación de las rutas temporales, espaciales y de acción a través de las cuales encontraban [sus habitantes] la realidad en la ciudad en la que vivían, y, recíprocamente, ayudaban con ello a conformarla”.

Así mismo pasa con la música electrónica si la prueba en un aula de clase, ella influye en mostrar diferentes temas que se pueden relacionar desde las ciencias sociales, otro ejemplo es la vida de los instrumentos musicales, como los crearon, como vivieron y de qué manera se fueron expandiendo por todas partes del mundo. Para joven es mucho más sencillo aprender los

continentes con diferentes ritmos musicales, que tomar un libro y memorizar, de esta manera el legado musical del groundkids, logro cautivar a niños y niñas ubicándolos geográficamente en un mapa de ritmos musicales que su vez enseñan como están dividido nuestros continentes, por este medio se hace fácil ubicar territorios en tiempo y espacio.

Abordar el estudio de las músicas es muy interesante y en este mundo moderno de las tecnologías se hace fácil conocer diferentes culturas tan solo con un clic. Para las estrategias tome trabajos de Kearney que consiste en cuatro líneas de estudio geográfico de la música: Historia de tradiciones o “raíces musicales”, así como su desarrollo, prestando atención a lo que los autores definen como “géneros musicales”, los estudios regionales y de representaciones cartográficas. Aquí el énfasis radica en encontrar “patrones regionales” en el origen de géneros y gustos musicales, la localización de “centros o corazones culturales” de donde originan los tipos de músicas y posteriormente se difunden los diferentes estilos musicales a través de “patrones”, cuestión analizada mediante el uso de categorías como contagio, relocalización o difusión jerárquica y Percepción del “lugar” a través de la música: es decir, el rol de la música en la manera en que las personas conciben y crean sentidos de determinados espacios en una escala “local”.

Pero aquí es donde hago un paréntesis, los temas de Kearney a simple vista parecen ser muy atractivos, será que para un estudiante memorizar es viable para su desempeño, por supuesto que no, ya están cansados, ahora es donde como educadora aprovecho de estas falencias para empezar a diseñar estrategias innovadoras con los mismos temas, pero didácticamente divertidos para hacer del aprendizaje todo un juego.

De otro lado quiero mencionar autores que han hecho de la música otro mecanismo para la enseñanza, por ejemplo, Emile Dalcroze (1865-1950), dio a conocer al mundo su propuesta de formación musical, conocida como Método Dalcroze, caracterizada por la importancia del movimiento corporal y la creatividad como elementos inseparables del quehacer musical. También otros autores como Carl Orff, Edgar Willems, Maurice Martenot, Murray Schafer, entre

muchos otros, contribuyeron a una transformación tan importante en la forma de enseñar la música que algunos autores han llamado al siglo XX “el siglo de oro de la pedagogía musical”.

Por su parte el desarrollo de la ingeniería electrónica ha cambiado profundamente los medios de difusión y la producción de música en todo el mundo. En forma acelerada se inventan y perfeccionan equipos electrónicos, computadores y sintetizadores que se utilizan en un sinnúmero de máquinas y que también han penetrado en los terrenos de los instrumentos musicales. Debido a esto se diseña un noticiero etnomusical para niños y niñas, donde la antropología también juega un papel en el diseño de las estrategias del *groundkids*, siendo esta ciencia la protagonista, que con su influencia llevo a esta producción a investigar sobre los orígenes de la música, estilos, estructuras, instrumentos, regiones musicales y la industria de la música electrónica.

Comprender la música como tal, es una misión gratificante para cualquier edad, como menciona H.H. Stuckenschmidt “Si se hace el balance de treinta y cinco años de análisis sociológico de la música, sólo se obtiene como resultado un signo positivo: el reconocimiento de que la música no tiene más misiones que la de su bella e inútil existencia’.”

METODOLOGÍA DE ESTUDIO

Para cumplir con el propósito de la investigación se tomó como base un enfoque metodológico cualitativo y elementos de la etnografía, a fin de realizar una descripción detallada de las herramientas de estudio que ofrece el proyecto “*Groundkids*” y al mismo tiempo explicar, cómo la música electrónica puede convertirse en un vehículo para fortalecer la ausencia de habilidades en el aula de clase y en otros contextos culturales.

De acuerdo con (Paz, 2003 citado por Govea Rodríguez, Vera, & Vargas, 2011, p.29) “la etnografía se considera una modalidad de investigación en las ciencias sociales que surge de la

antropología cultural y de la sociología cualitativa, y se inscribe en la familia de la metodología cualitativa”. Para Pérez, “el análisis de la realidad consiste en acercarse a ella, develarla y conocerla, con el fin de mejorarla algo que nos viene dado, lo que existe, el ámbito en el que se desarrolla la vida del hombre y todo aquello con lo que se relaciona. Implica el saber dónde se está, a dónde se quiere ir y cómo hacerlo”

En el presente estudio se ha concentrado en la búsqueda de estrategias intertextuales dentro del aula y fuera que faciliten a los estudiantes aprender contenidos de las ciencias sociales, es por eso que la metodología etnográfica está caracterizada por el trabajo de campo, en el cual debe jugar un papel muy destacado la interpretación de los significados, el análisis de la estructura social y de los roles en la comunidad estudiada. El estudio estuvo dividido en cuatro fases:

1. Desarrollo teórico:

- Diseño del proyecto.
- Análisis detallado de la estructura de la música electrónica y su aplicación a la ciencia sociales.
- Estudio del uso de herramientas tecnológicas en el uso de diferentes pedagogías musicales.
- Revisión de investigaciones anteriores
- Planificación de la estrategia intertextuales para aplicar en el aula
- Inicio de un estudio piloto con 2 profesores y 3 disc jockey.

2. Recogida de datos:

- Finalización del estudio piloto
- Técnicas recogidas
- Grabación de videos y observación a los estudiantes
- Entrevistas

3. Análisis e interpretación dato:

- Análisis de datos en el círculo de estudio
 - Elaboración de conclusiones
4. Implicación del estudio:
- Redacción final del artículo científico

A MODO DE CONCLUSIÓN

Para este estudio me resulta interesante, esperanzador y pertinente mencionar algunas características que hacen de la metodología groundkids - “Música electrónica interactiva” una experiencia pedagógica valiosa.

Teniendo en cuenta las entrevistas, las clases, las herramientas didácticas y las observaciones, se puede ver que los estudiantes mejoraron su empatía y eso fue debido a la interacción con la música electrónica viéndola más como una forma de divertirse aprendiendo y superar los contenidos memorísticos de las ciencias sociales.

Entiendo que la música electrónica no es una actividad tan generalizada y son pocos los estudios y los profesores que emplean este género musical como una herramienta más en el aula. He visto como estas estrategias ha entrado a las actividades típicas y como estas transforman los contenidos y además el aula en general, por ejemplo, tocar un controlador Pioneer abre la capacidad de pensar digitalmente en un mapa de sonidos de diferentes partes del mundo, ahí ya estamos involucrando culturas, países, capitales, costumbres y hasta artistas que pueden en sus canciones hablarnos de su región. Este método a su vez experimenta sonidos que van a producir una emoción o una temática en específico.

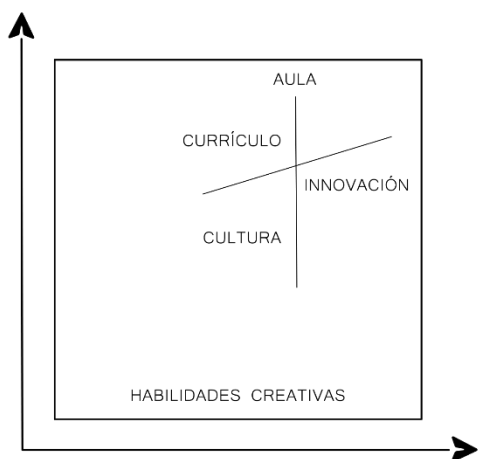
También quiero mencionar la importancia del papel de la familia en actividades culturales, un hallazgo muy importante en relación con el género es el desconocimiento de él. Quizás los padres escuchan en la radio, pero no es la misma forma que utiliza groundkids para enseñar este

género musical. El estudio identifica distintos aspectos, manifestaciones de los niños y diferentes habilidades, voy mencionar algunas de ellas:

En primer lugar, les da voz a los estudiantes y promueve el empoderamiento cultural, académico y artístico dentro y fuera de las aulas. En segundo lugar, hay un claro reconocimiento de habilidades que los estudiantes desarrollan dentro de la metodología de estudio Groundkids “música electrónica interactiva”. En tercer lugar, ha sido clave la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En cuarto lugar, la mayoría de estudiantes desconocen el género musical, pues lo hace más atractivo. En quinto lugar, la música es un medio universal para la formación de estudiantes, sujetos, ciudadanos y maestros. Y, por último, esta metodología de estudio ha demostrado que rompe el valor estratégico e histórico de la tradición educativa.

Finalmente quiero concluir con dos figuras y frase de Gardner que me gusta mucho “si durante la infancia, a los niños se les da la oportunidad de descubrir muchas cosas de su mundo y de hacerlo explorando serenamente, acumularán un capital de creatividad incalculable, de que podrán hacer uso a lo largo de su vida” (Gardner, 1993: 31).

Figura 2. Nuevas transformaciones en el aula y la importancia que tiene la innovación cultural en el desarrollo de habilidades creativas.



Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Imagen tomada del Instagram del programa pedagógico y cultural Groundkids de la ciudad de Armenia. Hace parte del Primer noticiero Etnomusical para niños y niñas, con el apoyo del programa de estímulos a la creación e investigación del patrimonio cultural.



En las redes sociales del Groundkids quedaron las fotografías y videos retratados de las situaciones e interacciones de los niños y jóvenes. @GROUNDKIDSFESTIVAL

BIBLIOGRAFÍA.

Díaz Cruz, J. A. (s.f.). *Observatorio Geografico America Latina* . Obtenido de <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal15/Geografiasocioeconomica/Geografiacultural/o8.pdf>

Ariel, K. (2006). *Techno Rebelde. Un siglo de músicas electrónicas* (1 ed.). Madrid: Traficantes de sueños.

- De Vicente -Yagüe Jara, M. I. (2014). Estudio y valoración de un modelo didáctico intertextual literario-musical. *Revista de Investigación Educativa*, 514.
- Díaz Gómez , M., & Riaño Galán , M. E. (2007). *Creatividad en Educación Musical* . Santander. España : Servivios de Publicaciones de la Universidad de Cantabria .
- Gerson A. Maturana Moreno, C. G. (2015). Ethnography in education: an alternative methodology of research to the teaching service. *Educación y Desarrollo Social*, 9 (2), 195. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386223>
- Gómez Zuñiga , R., Gonzáles Mina , J., & Valencia Calero, V. (2020). *Comunidades en video: nos ven, los vemos y nos movemos*. Cali: Universidad del Valle E&P Colección Educación y Pedagogía Investigación .
- Govea Rodríguez, V., Vera, G., & Vargas, A. M. (2011). Etnografía: una mirada desde corpus teórico de la investigación cualitativa. *Omnia*, 17, 26 - 39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73719138003.pdf>
- Ministerio de Cultura de Colombia - Dirección de Artes . (2015). *Lineamientos de iniciación musical* . Bogotá : Imprenta Nacional .
- Ministerio de Cultura República de Colombia . (2015). *Experiencias para la Educación Musical en la Básica Primería* . Bogotá.
- Music Map. (2020). *MusicMap*. Obtenido de www.musicmap.info
- Neve, E. (2008). *Geografía experiencial a la escucha. Escenarios musicales callejeros del Puerto de Sydney* .
- Ortega Vallejo, G. V. (2019). *dspace.ucuenca.edu.ec*. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32931/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n.pdf>

Pareja Castro, A. (12 de Diciembre de 2020). Primer Noticiero Etnomusical para Niños y Niñas.

(J. Montoya Mona , Entrevistador)

Steinberg, M. (2008). *Escuchar a la razón: cultura, subjetividad y la música del siglo XIX*.

Buenos Aires : Fondo Economico de Cultura .