

**Estrategia didáctica para la integración de la música de los videojuegos en el desarrollo de
habilidades musicales de los estudiantes de la media vocacional**

Juan Pablo Beltrán Hernández

Universitaria Agustiniana
Dirección de Postgrados
Programa de Especialización en Pedagogía
Bogotá D.C.
2021

**Estrategia didáctica para la integración de la música de los videojuegos en el desarrollo de
habilidades musicales de los estudiantes de la media vocacional**

Juan Pablo Beltrán Hernández

Directora

M. Nubia Constanza Arias Arias

Artículo para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniana
Dirección de Postgrados
Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.

2021

Resumen

El presente artículo de investigación se realiza con el fin de integrar la música de los videojuegos en una estrategia didáctica que será aplicada a estudiantes de grado décimo y undécimo con el fin de desarrollar y fortalecer sus habilidades musicales. Es importante mencionar que se tendrá en cuenta un recorrido histórico de los videojuegos junto con el análisis de algunos estudios acerca de su relación con la didáctica. Al hablar de estrategia didáctica se hará una conceptualización de lo que corresponde a las estrategias didácticas de forma global y a las estrategias musicales en específico. Sin duda alguna, se mencionan contribuciones hechas con el fin de desentrañar aquello que se conocen como habilidades musicales para aplicarlo a la propuesta didáctica del aula. Con este proyecto cualitativo-descriptivo se pretende observar, analizar e inclusive proponer formas de acercamiento al campo de la música desde los propios intereses de los estudiantes para garantizar una educación artística motivadora y transformadora.

Palabras claves: Música, videojuegos, estrategia didáctica, habilidades musicales, media vocacional.

Abstract

The current article aims to include videogame music as a didactic strategy which would be applied to tenth and eleventh grade students to develop and strengthen their musical skills. It's important to mention that a historical contextualization of music in videogames would be considered all together with studies related with its didactic. When speaking about didactic strategy, this one would be considered in general terms, but also in specific context with musical strategies at hand. No question, contributions are mentioned in order to unveil those concepts known as musical skills to apply into the didactic proposal within the classroom. It's aimed to achieved with this qualitative-descriptive project to observe, analyze and even propose a possible way to bring closer music and students' personal interests to guarantee a motivational and transforming artistic education.

Keywords: Music, videogames, didactic strategy, musical skills, high school vocational.

Introducción

El presente artículo nace gracias a la necesidad de darle más impacto y significado a la educación musical con la población de la media vocacional. Muchos jóvenes de forma autónoma buscan en distintos medios la posibilidad de interpretar con lo que esté a su alcance las músicas de sus videojuegos favoritos, por ello un docente de música debe buscar la forma de aprovechar estos gustos y las habilidades que poseen sus estudiantes para potenciarlas y poner sobre el desarrollo educativo las otras habilidades que se requieran de acuerdo a los intereses tanto del alumnado como del docente.

Se abordan tres categorías en el presente trabajo: la música de los videojuegos, las estrategias didácticas y las habilidades musicales. El estudio de estas categorías ayuda a responder el problema de investigación que tiene que ver con el cómo podemos integrar la música de los videojuegos en una estrategia didáctica con el fin de desarrollar las habilidades musicales en los jóvenes de décimo y undécimo. La pertinencia de este trabajo se orienta al hecho de seguir nutriendo la formación artística musical de los estudiantes a partir de su vida misma, sin desmeritar los libros y métodos puros de teoría musical y de interpretación que son fascinantes y ricos en contenido y didáctica; pero no se puede cerrar la mirada a otras formas muy válidas de aprender y orientar el arte musical: escuchando, analizando, imitando, jugando, etc. Para lograr el objetivo planteado fue necesario realizar una investigación con enfoque cualitativo de tipo histórico-hermenéutico con elementos de proposición, con el fin de analizar, estudiar el fenómeno y proponer una estrategia que pueda ser facilitadora del aprendizaje.

El título del artículo es “Estrategia didáctica para la integración de la música de los videojuegos en el desarrollo de habilidades musicales de los estudiantes de la media vocacional”.

Realizando toda la postulación del problema de investigación se concreta la pregunta: ¿Cómo la música de los videojuegos puede integrarse en una estrategia didáctica que permita el desarrollo de habilidades musicales en los estudiantes de la media vocacional?

El presente trabajo se realiza a raíz de la experiencia desde la docencia en el campo musical donde se desea significar, y de igual forma plantear inquietudes y reflexiones teniendo en cuenta las situaciones donde el repertorio propuesto y las formas pedagógicas musicales presentadas a los estudiantes de la media vocacional (grado décimo y undécimo) tienden a no ser atractivas para los estudiantes, por ello y de acuerdo a experiencias vividas en el aula se propone utilizar música que para ellos es un poco más familiar, cercana, atractiva y esta es la música de los mismos videojuegos con los cuales los estudiantes están en contacto, en ocasiones a diario. Todo esto para aprovechar su gusto por este recurso tecnológico y engancharlos hacia el desarrollo y potenciación de sus habilidades musicales en un terreno que de por sí ha sido muy investigado, profundizado y aprovechado en distintos contextos como lo es el de la música de los videojuegos.

Se busca con este acercamiento conocer algunos recursos pedagógicos y repertorio musical utilizados en la enseñanza de la Electiva de Música en colegios en la sección de bachillerato, reflexionando acerca de la importancia, trascendencia y desarrollo que ha tenido este tipo de música en el mundo de los videojuegos, para de esta forma acercarnos más a aquellos jóvenes que no se sienten motivados con el repertorio normalmente propuesto de música universal, colombiana, etc. Se

trata de motivar a los/as estudiantes por medio de propuestas que igualmente están llenas de contenido y que sean atractivos para ellos, que de paso les permitan crecer en el campo artístico desde la técnica y desde la expresividad.

El objetivo general es integrar la música de los videojuegos en una estrategia didáctica con el fin de desarrollar habilidades musicales en estudiantes de media vocacional.

Los objetivos específicos son:

- 1) Conceptualizar el desarrollo del fenómeno musical en el contexto de los videojuegos.
- 2) Identificar las expresiones musicales de los videojuegos para relacionarlas con la estrategia didáctica que permita el desarrollo de habilidades musicales.
- 3) Desarrollar una estrategia didáctica que integre las expresiones musicales de los videojuegos y promueva el desarrollo de habilidades musicales en los estudiantes de grado décimo y undécimo.

Antecedentes

Nuevas tecnologías en la Escuela. UPN

Recurso electrónico propuesto por la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia que expresa cómo las nuevas tecnologías se encuentran inmersas en la Escuela y dentro de estas nuevas tecnologías se encuentran los videojuegos, e-books, las tablets, elementos que hacen parte de la vida del estudiante a diario o que pueden facilitarle en gran proporción su trabajo. Surge la inquietud de cómo estos recursos tecnológicos se pueden incorporar como métodos de enseñanza dentro de la escuela. Por ejemplo, se habla del gran auge y versatilidad de los ebooks como herramienta para acercarse a una gran cantidad de material literario, científico, artístico, pero con la ventaja de tenerlo todo en un sólo dispositivo y con una experiencia de acercamiento muy distinta. El hecho de encontrar en estas nuevas herramientas los videojuegos, tema a tratar en el presente estudio; corrobora el afán de hacer de los procesos educativos caminos llenos también de diversión. Es el mismo fin de un videojuego que no pretende ser educativo, pero de la misma manera pretende ser divertido. Quizá la intención de un videojuego educativo sea la diversión todo el tiempo, pero cuando se pierde la diversión pasa a ser como otra labor más del estudiante. No solamente se identifican los alumnos como jugadores, sino que desarrollan un conjunto de habilidades de liderazgo, de propuesta, de cuestionamiento que nutren en demasía la práctica educativa diaria.

“La música de los videojuegos: modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego Final Fantasy VI” por Mónica Moreira

Trabajo de grado para obtener el título de Maestría en Musicología, en la Universidad de Chile y donde se abordan conceptualizaciones amplias acerca del Sonido, el hombre, la sociedad, todo el

fenómeno de los videojuegos y por último un análisis de la música del juego Final Fantasy VI con algunas consideraciones metodológicas del uso de esta música en procesos pedagógicos. Se enfoca primeramente en el papel que ha tenido la música en sociedades industrializadas y cómo ésta ha determinado sus relaciones con los individuos, y qué funciones tiene dentro de la sociedad. En segundo lugar, se aborda la música de los videojuegos como un fenómeno que tiene la facultad de generar conceptos, formas de comportamiento que se insertan en el conjunto de valores, motivaciones e inclusive procesos educativos en el hombre. Tomando algunas concepciones de Murray Schafer la música está estrechamente relacionada con los entornos sonoros por eso de “los paisajes sonoros” y la forma de concebir los sonidos como unas formas simbólicas, físicas que también afectan el comportamiento humano.

Al hablarse en este artículo sobre los videojuegos no sólo se habla del concepto musical sino también desde los elementos que pueden sustraerse en el campo de la conducta humana, la transmisión de valores, las personificaciones existentes entre lo protagónico y lo antagónico, etc. Y con respecto a la música, en este artículo se toca principalmente el video juego “Final Fantasy VI” como una excusa para comunicar la gran relevancia del aspecto lúdico que por medio de la música en conexión con otros elementos tales como el diseño, o la narrativa hacen del contacto con el videojuego un contacto más agradable y significativo.

Videojuegos, educación y desarrollo. por Zhuxuan Zhao

Trabajo de grado para Doctorado en la Universidad Autónoma de Madrid que tiene como objetivo contribuir a un mayor conocimiento de los videojuegos, siendo explícitos en términos de educación y desarrollo humano adoptando a los videojuegos como un nuevo medio de comunicación social.

Se aborda este trabajo de grado realizando una contextualización acerca de la historia de los videojuegos, desde dos perspectivas, la primera desde la visión del Zhao, su experiencia como jugador de videojuegos desde la infancia y la segunda, es la evolución de la industria, las tecnologías de los videojuegos a través de la historia. También se estudia por medio de este trabajo la significación de los videojuegos, su contenido, sus formas de comunicar, expresar ideas, conceptos, emociones y la forma en que este mundo ficticio tiene influencia en el mundo real de los jóvenes.

Ahora, dentro del desarrollo de este trabajo el autor realiza unas pruebas con niños y jóvenes en una escuela, situándolos en un videojuego nuevo para ellos y observando la forma en que abordaban este videojuego, tomando en cuenta el nivel de actuación individual y colectiva, además de las diferencias que se podían contemplar en la relación con el videojuego teniendo en cuenta el género y

la edad de los estudiantes, terminando con un análisis bien particular sobre unas pruebas que determinan si la hipótesis sobre el aislamiento causado por los videojuegos es cierta o no.

El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu. (Ramos, Botella y Jiménez)

Artículo de investigación publicado en la Universidad de Guanajuato, (2017) que intenta concienciar a los docentes sobre el uso de las tecnologías en la educación musical mediante el video juego impulsando el contacto del alumno con la sociedad tecnológica, y llevándolo a la crítica, a la reflexión, a la abstracción basado en el aprender a aprender y en el saber hacer. En este artículo se expone el concepto de videojuego y se traslada al plano educativo como recurso didáctico educativo y lúdico; al igual que se evidencia por medio de las etapas biológicas del ser humano la importancia de involucrar la enseñanza musical por el conjunto de operaciones básicas que se logran en el plano del lenguaje, con operaciones tales como escuchar, leer, escribir, etc. El artículo entra en materia con el desarrollo del videojuego, desarrollo de patrones musicales, también por medio de una encuesta analiza las preferencias musicales. En sí es bastante práctico este artículo ya que culmina con la realización de un videojuego que reúne todo un conjunto de análisis, pruebas e investigaciones desarrolladas a lo largo del trabajo, donde la música juega un papel de gran significación.

Marco de referencia

Marco teórico

Música en los videojuegos.

En términos educativos la música se caracteriza por tener gran impacto en las escuelas, desde los procesos afectivos, cognitivos, motivacionales de los estudiantes; además la personalidad y el desarrollo humano puede estar muy influenciado por la enseñanza de este medio artístico. Basados en el artículo de Botella-Ramos-Jiménez (2017) encontramos la importancia de no sólo aprender con la música sino apoyarse en recursos tecnológicos con los que los alumnos, la escuela cuentan para fortalecer su relación con la sociedad y que los estudiantes puedan aprender a aprender, potenciando su nivel crítico, reflexivo, argumentativo, etc.

Se conoce que la música desde la primera infancia contribuye al desarrollo de un sin número de habilidades en el ser humano, por consiguiente y al hablar de la enseñanza musical según Ducourneau (1988), “la Educación Musical contribuye en gran medida, al logro de las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir, ya que, para escuchar, el oído se convierte en el órgano receptor fundamental”, entonces al relacionar la enseñanza musical con los intereses actuales del alumnado es muy pertinente ver el videojuego como una herramienta adecuada y muy productiva para

combinar lo visual, lo imaginativo, lo auditivo, inclusive lo competitivo al momento de entrar en contacto con elementos en el videojuego, en este caso los elementos musicales que pueden ayudar a fortalecer habilidades en los estudiantes.

Al hablar de la existencia de la música en los videojuegos es importante mencionar que a nivel de historia ésta ha venido evolucionando de acuerdo al avance tecnológico de los mismos videojuegos: hardware, software, según Alvear Adriana (2011), desde los inicios del videojuego la música estuvo acompañando a los jugadores pero en distinta medida y función, por ejemplo con los años setenta llega el videojuego PONG y el sonido acompañante sólo era un sonido que simula el rebote de la pelota, era un sonido básico, como un comando de computador. Las características de estos sonidos se basan en sonidos monofónicos y en algunos casos dos o tres sonidos como máximo, (Atari). Luego hacia los 80 se forman sonidos con más de dos canales, dando lugar a ruidos, efectos, voces e inclusive en esta década, exactamente en el año 1985, el compositor Koji Kondo aparece como el primer compositor de música para videojuegos con el tema musical o banda sonora de Super Mario Bros. Lo hizo muy famoso también porque el juego fue el icono e inclusive lo sigue siendo de la compañía Nintendo.

Seguimos con el avance de la música en los videojuegos y evidenciando el conocimiento de música sinfónica aparece Nobuo Uematsu con la composición de la banda sonora del juego Final Fantasy inclusive llegando a componer temas musicales para cada personaje. Con el pasar de los años y con el aprovechamiento de las tarjetas de audio, se incorporó la tecnología MIDI que ayudaba en principio a simular de manera más real la existencia de bandas musicales sonoras en el videojuego casi como en el caso de las películas, además permitía el uso de más canales de sonido para albergar en las nuevas consolas con características más sofisticadas mejor calidad de sonido, al igual que más pistas de sonido para los videojuegos. Estos procesos creativos ya no eran realizados sólo por una persona, sino que requería de varios desarrolladores que aprovechaban las tecnologías tales como CD ROOM, DVD, para facilitar su trabajo musical, por la capacidad que estos medios brindaban.

En la actualidad no se tienen en cuenta únicamente los compositores para música de videojuegos, sino que en los videojuegos ya se han venido involucrando artistas que componen para otros contextos pero que otorgan las respectivas licencias para que su música aparezca en distintos videojuegos. Tal es el caso de GUITAR HERO, videojuego que es considerado uno de los que más recopila música de distintos artistas por su finalidad, bandas como Metallica crean un pack descargable al momento de sacar un álbum para que los “gamers” tengan la posibilidad de disfrutar su música también en las distintas consolas.

Dentro del contexto musical de los videojuegos cabe resaltar a manera de metodología básica algunos aspectos de gran relevancia al momento de analizar, componer o dar una caracterización de la música existente en estos videojuegos, como propuesta dada por la autora Alvear (2011) es importante en primer lugar estar muy cercano a los programadores o diseñadores que comunican los personajes, los contextos, los escenarios, las épocas que marcan una gran pauta al momento de pensar en la música que acompañará estos elementos básicos del videojuego; inclusive pensando previamente en los géneros, estilos, patrones rítmicos, que pueden funcionar en la idea general del juego. Ya luego se puede intervenir con las ideas puntuales de las melodías, la rítmica, la textura sin desechar las primeras ideas, esto es muy importante, es muy utilizado en los videojuegos que a medida que van avanzando podrían decirse los niveles o la dificultad, lo mismo se puede expresar en la dificultad melódica, sonora o tímbrica. Para ser más claros una melodía utilizada al inicio de un juego puede ser recargada, o ampliada con más voces, o más cambios tímbricos dependiendo de la idea del músico y de los realizadores del videojuego. Los realizadores de la música normalmente están muy flexibles a los comentarios y sugerencias que tenga todo el equipo de trabajo, ya que el momento de la construcción de un videojuego está mediado por muchos aciertos y desaciertos, por lo cual debe tenerse en cuenta que la música del videojuego, así como muchos otros elementos han pasado por varias etapas antes de llegar a su muestra final.

Otro aspecto importante a resaltar es la utilización de dispositivos electrónicos para la digitalización de la música, lo electrónico tiende a ser un gran elemento al momento de relacionar sonoridades con los videojuegos, casi que los instrumentos reales no son muy utilizados, aunque claro está que también son vistos en muchas escenas virtuales, pero la mayor parte de los videojuegos emplean elementos sonoros electrónicos para enriquecer su narrativa.

La estrecha relación de la música en los videojuegos tiene su trasfondo en muchos fenómenos dados a través del análisis del sonido en relación con el ambiente o entorno en el que se desenvuelve el ser humano. Según Schafer (1977) ya se podría hablar de la música o inclusive lo sonoro en relación con la historia, y una historia marcada por distintos espacios o “paisajes sonoros” que en sus sonidos facilitan una descripción de lo humano en relación con lo físico.

Según Moreira (2011) esta concepción ayuda a entender que hay una necesidad imperante del hombre en codificar en este caso por medio de lo acústico-sonoro todo lo concerniente a sus experiencias cognoscitivas, sensibles y emocionales. No solamente es la impresión acústica del sonido lo que ayuda a entender la relación con los distintos ambientes del hombre sino que tienen que ver las

“...actitudes, los valores y las ideas compartidas por una sociedad y cómo éstas pueden ser codificadas en términos musicales y sonoros”. (Moreira, p. 5).

Para dar término a esta corta contextualización de la música en el ambiente de los videojuegos se pone en evidencia a Michael Sweet (2014) en su libro “Writing Interactive Music For Video Games” quien reflexiona sobre algunas funciones propias de la música en los videojuegos:

- Establecer la escena: Los jugadores necesitan ciertas referencias que los ayuden a ingresar a un determinado entorno. La música ayuda a definir en la historia el tiempo, el ambiente, el contexto propio de las escenas con la ayuda de la instrumentación, de la armonía, o las melodías. entre otros aspectos.

- Introducir Personajes: Debido a la gran cantidad de personajes que pueden existir en un videojuego, la música ayuda a dar relación o caracterización a los distintos personajes, puede categorizarlos en sus sonoridades como villanos o como héroes, les da a cada uno inclusive una personalidad o la música inclusive sirve como medio para facilitar el reconocimiento de estos personajes cuando son muchos en un juego.

- Señalar un cambio en el estado del juego: La música se emplea cuando un jugador cambia de un estado al otro, es una herramienta bastante utilizada para darle realce a estos cambios, cuando está en guerra, cuando está en un medio de transporte, cuando está tenso el ambiente, y se utilizan recursos tales como el incremento de voces, el tempo de la música, hay juegos por ejemplo del espacio donde cada vez que se va incrementando el nivel se va acelerando la música; por ejemplo en el juego de “Asteroids” juego del año 1979. Cuando se desea comunicar un evento al jugador, bien sea un evento de éxito o de muerte, u otros eventos se logra más acogida de la ficción gracias al sonido ambiental, o música que acompañe este evento. Generalmente los que componen música de videojuegos realizan unos fragmentos denominados Stingers, término que apoya la definición de la experiencia, del sentir de una persona, y se utiliza este recurso que normalmente no es superior a los 3 minutos para apoyar estados, situaciones etc.

Al hablar de la música dentro del contexto de los videojuegos se habla de esa conexión emocional con el jugador: La categoría en mención se concluye con la citación textual de Sweet (2016) quien afirma:

La música puede reforzar los puntos altos y bajos emocionales dentro del videojuego, además de acompañar la narrativa reforzando características de los personajes y sus cambios a través de la historia. Cada una de las funciones mencionadas con anterioridad tienen un propósito en común, y es buscar una mayor inmersión del jugador, siendo esta la capacidad de sumergirse realmente en el mundo del videojuego, y entre más

sentidos interactúen y logren ser captados, mayor será la inmersión del jugador, y más fantástica será su experiencia. (p. 17)

Estrategia didáctica

La estrategia didáctica cumple un papel fundamental en la consolidación de este proyecto, por ello se describen en primer lugar sus generalidades y en segundo lugar la especificidad musical que acercará al lector a la comprensión más cercana de un componente resultado de esta profundización. Según la Inacap (2017), las estrategias didácticas son procedimientos que han sido organizados y que mediante una certera y clara definición de sus etapas llegan a la obtención de un aprendizaje esperado. A través de este recurso el docente orienta, guía, dirige el camino pedagógico por medio del cual sus alumnos llegan a la construcción de sus aprendizajes. Son utilizados para periodos de tiempo largos, por ejemplo: planes de estudio, los alumnos son los protagonistas y los docentes los facilitadores de este proceso de aprendizaje, sin garantizar que tenga el 100% de efectividad. El objetivo es que se vayan implementando las estrategias con el fin de que los aciertos y errores que se encuentren, en las próximas utilizaciones de estos recursos se vayan teniendo en cuenta, se vayan ajustando con tal de llegar a feliz término de los resultados esperados. (p. 2)

Ahora bien, es necesario poner sobre la mesa algunos elementos que son importantes para lograr buenos resultados mediante una estrategia didáctica, entre ellos la Inacap (2017) pregona:

1. *Ciclo del proceso formativo:* estrictamente es necesario observar y analizar la edad de los estudiantes a quienes van dirigidos recursos, entendiendo las distintas etapas evolutivas y por consiguiente del pensamiento de los estudiantes, pasando quizá de etapas memorísticas a etapas de reflexión, de síntesis.

2. *Nivel de complejidad del problema:* los problemas y contextos de los estudiantes irán variando de acuerdo al pasar del tiempo y la madurez de la persona, sin embargo, se invita a los estudiantes a no saltarse los problemas o las preguntas a respuestas que quizá ya obtuvieron, es de vital importancia aterrizar los problemas, las incertidumbres, los aprendizajes, las preguntas a la vida misma y de esa forma se irán resolviendo de forma más adecuada todo aquello que inquiete a la persona.

3. *Acercamiento con el mundo laboral:* Inclusive estos recursos o estrategias didácticas deben acercar al estudiante a consolidar su proyecto de vida y a llevarlo a comprender cómo aprovechar todo lo ganado mediante esta estrategia promoviendo el desarrollo de competencias.

4. *Nivel de autonomía en el aprendizaje:* Se trata de tomar conciencia de los procesos cognitivos internos junto con los afectivos. Sugiere el autor del texto que los procesos de autonomía se vayan realizando de menor a mayor grado de tal forma que se evidencia un proceso en la trayectoria

educativa, teniendo en cuenta el nivel formativo de los estudiantes lo cual puede facilitar el uso del recurso didáctico.

5. *Nivel de mediación por parte del docente:* Corresponde a todo el apoyo que presta el docente en todo el camino pedagógico, el docente se mueve entre la figura de facilitador, o motivador de las experiencias de aprendizaje. Claro está, según el autor, la mediación pedagógica del docente está subordinada a la autonomía del estudiante. A mayor autonomía del estudiante se supone debe existir menor participación o mediación del docente, pero a menor autonomía mayor implicación tiene que haber de parte del educador.

Estos criterios pueden ser analizados para el desarrollo de las competencias respectivas a cada plan de estudio, pero también pueden estar siendo analizados bajo el estudio de otras habilidades y competencias tales como pensamiento crítico, resolución de problemas, análisis de datos, comunicación verbal y escrita, expresión corporal, habilidades del Siglo XXI, etc. (pp. 3-5)

Existen dos tipos de estrategias didácticas según Alonso-Tapia (1997). Las de aprendizaje que sirven para “reconocer, aprender y aplicar la información y/o contenido” junto con las de enseñanza que funcionan como medio por el cual se “promueve y facilita el aprendizaje significativo en los estudiantes”. Por lo tanto, los estudiantes utilizan estrategias didácticas para organizar y comprender contenidos e ideas clave. (p. 57).

Estrategia didáctica en el campo de la música.

A través de los años algunos teóricos, pedagogos y músicos han contribuido a la consolidación de métodos, recursos didácticos y estrategias que han ayudado a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades por medio de la música y no sólo habilidades musicales en sí mismas, sino habilidades que se relacionan con la integralidad del sujeto, habilidades intelectuales, afectivas, psicomotoras, etc.

Tales planteamientos se encuentran en la Tesis de Maestría de Becerra (2020) quien afirma que Dalcroze (1865. 1950), compositor austriaco desarrolló unas estrategias didácticas basadas en el movimiento corporal, el lenguaje, las audiciones y la experiencia sensorial en el espacio para potenciar las habilidades rítmicas de los niños y jóvenes, adoptando la postura de no ser un ejercicio de gimnasia rítmica únicamente sino un camino por medio del cual los estudiantes comprenden y ponen en práctica, o en sentido contrario, aplican y luego comprenden conceptos propios musicales como el tempo, el contratiempo, las figuras musicales, etc.

Así mismo según Becerra (2020) Zoltan Kodaly, (1882-1967) de Hungría, precisó la estrategia del canto como recurso nutrido, por medio de canciones infantiles, que garantizaran la fonética aplicada

a las figuras musicales, la dicción, las fórmulas rítmicas acompañadas de un instrumento armónico como lo es el piano, que sirve para interpretar las marchas y otros géneros nacionalistas.

Según un artículo publicado por la Universidad de la Rioja España, “Enseñar música con el método Orff: claves y características” (2021), otro de los abanderados en metodologías musicales fue el compositor alemán Carl Orff (1895-1982), quien propuso el aprendizaje práctico aprovechando el uso de la voz, el uso de instrumentos musicales percutivos, de nivel inicial y complejo, potenciando la creatividad, las competencias lingüísticas e inclusive fomentando los valores, lo ético, lo moral a través de las prácticas musicales.

Al ser un método tiende a ser de carácter macro, como una guía, ruta a seguir en la comprensión de un aprendizaje, sin embargo, en el tema que se trata en el presente artículo se busca es caracterizar lo que concierne a la estrategia; entendida como una actividad más cercana al aula docente y la cual se puede desprender de un método, por consiguiente, el método es más general y la estrategia o recurso didáctico casi tiende a ser una actividad.

Una estrategia musical según Vásquez (2004) en su tesis de maestría sobre estrategias didácticas musicales para flauta, explica cómo las estrategias son:

“vías o acciones que se ponen en práctica intencional y deliberadamente para el logro de un objetivo propuesto”, es decir, la intención del maestro de música es, que las estrategias programadas logren una enseñanza avanzada y óptima en el educando que puedan dar paso a aprendizajes significativos en el mismo la cual pongan en práctica la pedagogía para enseñar la música y tienda a desarrollar la sensibilidad auditiva, capacidad cinestésica y retención que conlleven a formar en el educando concentración motivadora para que el estudiante interprete en la educación musical un máximo de experiencias creativas e innovadoras que fortalezcan de manera eficaz y rápida las habilidades y destrezas cognitivas que cada uno debe obtener para lograr aprendizajes significativos. (p. 24)

Cabe resaltar que hay cierta libertad para plantearse una estrategia en este caso musical, entendiendo que la estrategia enmarca un número de actividades que lleva a algún punto de conocimiento, por lo cual el Gobierno Nacional estipula para organizar los parámetros pedagógicos en el país, desde el Ministerio de Educación Nacional los lineamientos que rigen de forma general con respecto a la enseñanza artística.

Los lineamientos que rigen la educación artística según el MEN afirman que “El músico puede lograr talentosas expresiones sin las definiciones de personalidad, de carácter y de conocimiento que otras artes si reclaman” (p. 9) lo que quiere decir que los niños sin tener una gran profundidad en conocimientos pueden transmitir a través de la música un gran nivel de expresiones, de integración

colectiva y nivel cultural, mostrando sus talentos, y con respecto al plano pedagógico en específico, las “Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en educación básica y media del Ministerio de Educación Nacional” expresan que las prácticas artísticas a las que este documento se refiere son las danzas, las artes plásticas, la música y el teatro pero en con relación a los proyectos de integración de áreas que se están proyectando a nivel general en nuestro país e inclusive en otros, se busca la ampliación de estas orientaciones a campos como lo son el diseño gráfico, multimedia, lenguaje audiovisual, etc. (p. 8).

Habilidades musicales.

Cuando se alude a habilidades musicales siempre ha existido un gran interrogante que tiene que ver con el hecho de si las habilidades, capacidades o dotes musicales son innatas en el ser humano o si más bien provienen de un estudio riguroso y disciplinado de cualquier campo musical. Según Radocy y Boyle, (1979) “Un músico es hábil si es capaz de ejecutar, interpretar, crear y analizar auditivamente la música.”

Para realizar un marco adecuado de lo que concierne a las habilidades musicales este artículo se basa en otro artículo de la Universidad de la Plata, Argentina escrito por Silvia Malbrán (2009), que se enfoca en describir las habilidades musicales desde estudios realizados por la autora y la colaboración de otros investigadores. Se comienza a describir la habilidad relacionada con la capacidad de realizar alguna actividad o proceso. A nivel de la música al ser un arte según la autora tan complejo requiere de habilidades propias para dominios propios de este arte. Se habla de dos elementos importantes para definir las habilidades y tienen que ver con la aptitud y el aprovechamiento. De la primera se habla con mucha cautela porque al mencionar que las aptitudes se dan de la misma manera de forma innata en toda una población se puede caer esta hipótesis gracias a los factores tan diversos que afectan al ser humano desde su entorno. Los factores externos, las diferentes oportunidades dadas a los sujetos pueden ser la oportunidad para que se den estas habilidades ya existentes en el sujeto y se pueda hablar de una serie de predisposiciones innatas.

Según la autora Silvia Malbrán (2009) en los estudiantes e incluso en los músicos profesionales se pueden hablar de las siguientes habilidades musicales que se explicarán de forma breve.

- Interpretación: Quizá una de las más destacadas de todas las habilidades musicales, especialmente entre los músicos que interpretan en orquestas. Tiene que ver con el frasear, ligar, integrar las líneas discursivas compuestas de forma consistente. También tiene que ver con esta habilidad el articular de manera efectiva el discurso musical, el especular y manejar adecuadamente y de acuerdo al contexto de las piezas musicales el color del sonido del instrumento y manejar de forma

efectiva la creatividad para desentrañar todo lo que la obra desea transmitir e incluso la misma creatividad entra como una habilidad para ir más allá de lo que la obra tenga escrito. Esta habilidad requiere de un gran nivel cognitivo por el hecho de pedir en el ejecutante un conocimiento del contexto, estructura e inclusive relaciones de empatía y estados internos para desarrollar con más inteligencia el ejercicio musical de interpretación.

- Pericia instrumental y vocal: Tiene que ver con el nivel que tiene un músico para demostrar sencillez y eficacia en lo que se interpreta, tiene que dar esa sensación, de facilidad al tocar un instrumento, es pertinente en esta habilidad evidenciar la importancia de la afinación, la pertinencia técnica, y ahí entra la correcta interpretación digital (técnica con los dedos), virtuosismo el cual también tiene que ver con la digitación, capacidad de improvisación y memoria para recordar un gran repertorio.

- Concertación y ejecución en conjunto: Es la adecuación de la propia y sana técnica interpretativa a la de un conjunto de criterios acordados por todo un grupo de músicos. Junto a esta adecuación está la flexibilidad y docilidad al cambio que siempre se puede generar en interpretaciones dadas en un conjunto y la responsabilidad que acarrea el hacer parte de un grupo y que dependen de las habilidades propias para progresar en su proceso. En esta habilidad, según la autora, también se debe tener en cuenta la capacidad de la emoción o sentimiento como elemento motivante para hacer buena música, si no hay eso que algunos llaman el “feeling” musical es difícil que se produzcan buenos resultados artísticos.

- Capacidades rítmicas y auditivas: Tiene que ver con el desarrollo del oído en pro de realzar la capacidad de discriminar sonidos a nivel general, también con una capacidad de percibir y comunicar el ritmo de forma adecuada, precisa y el manejo armónico a través de la escucha.

- Improvisación: Para algunos músicos se define como conocimiento musical operativo y comprende según Malbrán (2009) el uso de “conocimientos teóricos musicales para aplicar en el momento en los componentes armónicos, formales y tonos modales, así como en la mezcla y síntesis de sonido; fluidez en la lectura musical a primera vista y capacidad para componer y hacer arreglos.” (p. 28)

Según los estudios realizados por Vásquez (2004) las habilidades que se esperan se desarrollen con la música son las siguientes:

- Habilidad auditiva: Aptitudes musicales que tiene el sujeto para poder escuchar, apreciar, distinguir, discriminar los sonidos de un ambiente sonoro, provocando en sí unas capacidades imaginativas y creativas.

- **Habilidades sensoriales:** La tactilidad es un primer paso antes de llegar a la habilidad sensorial. La sensorialidad proveerá de los elementos necesarios a la sensibilidad afectiva y a la inteligencia para la expresión musical. Pasa de ser una simple forma de comunicación del cuerpo con un factor interno o externo a combinar afectos, inteligencia y motricidad en un proceso creativo.

- **Habilidades motrices.** Es el dominio que consigue el ser humano de forma consciente sobre los desplazamientos de su cuerpo, de su coordinación motriz en pro de una ejecución instrumental o vocal.

- **Habilidades cognitivas.** La música desarrolla funciones de tipo superior: la atención, la memoria, el nivel de alerta, la orientación, el reconocimiento, el aprendizaje y la imaginación. Todas ellas se desarrollan con más facilidad en los seres humanos con edades tempranas que en edades avanzadas.

- **Habilidades socioemocionales.** La música facilita el desarrollo de habilidades expresión y de comunicación de emociones y sentimientos, de igual forma promueve la interacción con el entorno y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Sin embargo, hay casos de grandes músicos a través de la historia que no se han caracterizado especialmente por su nivel social y no por ello dejan de ser grandes artistas. Es la casuística del tema emocional con respecto a la música.

Marco conceptual

En el día a día se van descubriendo nuevas formas, nuevos medios para facilitar la educación de nuestros jóvenes. La música se entiende como uno de esos medios, uno de esos recursos que puede ayudar a entrar en el centro de la educación, en el centro del ser humano y puede llegar a transformarlo.

La música tiene un papel muy importante en la sociedad, desde los tiempos de Platón, o Aristóteles se hablaba de lo esencial de la formación del joven en los campos musicales tanto que si no se disponía de esta formación específica el hombre podría convertirse en un ser llevado por la fuerza bruta sin sensibilidad. Un ejemplo de esto está en la música rock y la música erudita (clásica) que mejoran la concentración, la memoria y las habilidades cognitivas. Aquí es donde se evidencia en las pruebas realizadas que las canciones y los diversos géneros existentes en la música, cada uno en sí podría tener diversos y diferenciados efectos en el ser humano dentro del campo del desarrollo de actividades de aprendizaje; claro está, teniendo en cuenta el estado de ánimo del estudiante antes de realizar la actividad que exija concentración y teniendo en cuenta el impacto que ha dado el diverso género o las distintas canciones escuchadas.

El nivel de desarrollo superior de la música se da también en cuanto que es un arte que bien sea al ejecutarse o disfrutarse como oyente contiene varios elementos en simultaneidad: las notas, la rítmica,

la letra, los estilos, la tímbrica, las velocidades, en sí son un cúmulo de elementos que contribuyen a que el cerebro no piense en un solo término, sino que trabaja asociando todos los elementos abordados. De hecho, muchos padres sin tener conciencia de esta situación incentivan este desarrollo superior en sus hijos desde niños, no lo hacen con la conciencia del impacto tan grande que tiene la música en sus pequeños, simplemente en su mayoría lo hace por cumplir con un capricho de su hijo.

No se ha podido comprobar en un 100% los beneficios y la influencia de la música en el aprendizaje y la concentración, pero algo que la mayoría de los estudios sí ha arrojado es que la música se percibe de muchas maneras de acuerdo al tipo de persona, por lo cual no se puede generalizar diciendo que un tipo de música es el único que relaja en contraposición a otro, o que un estilo de música es superior a otro en cuanto al desarrollo que este pueda incentivar en el campo del aprendizaje.

Aún más, el campo de los videojuegos entendido como estrategia didáctica arroja unos resultados fascinantes en cuanto a sus riquezas como elemento facilitador del aprendizaje, por su contenido tecnológico, por sus distintas narrativas y como afirma Ducourneau (1988), es una herramienta que combina lo visual, lo narrativo, lo auditivo, lo competitivo, etc.

Con la evolución de los videojuegos que ya se ha podido vislumbrar en el marco teórico, se puede inferir que a medida que el tiempo ha avanzado los recursos se han hecho muchísimo más complejos en cuanto a lo que significa y lo que aporta la música no sólo en los juegos mismos sino en el campo de la educación. La cantidad de elementos como la armonía, las melodías con gran fijación en la memoria auditiva de los estudiantes, los ritmos quizá no sencillos de reproducir, pero con gran riqueza musical demuestran el tesoro tan valioso que puede encontrarse al hacer de la música una herramienta para educar, para hacer feliz al ser humano. Es un momento privilegiado de encuentro del estudiante consigo mismo a través del arte que le apasiona y que lo hace ser quien es, sin necesidad de máscaras u otros obstáculos que interfieran su expresividad. Por eso la música de los videojuegos en muchos casos es un camino muy motivante para poner en marcha muchas de las habilidades del ser humano, y conociendo ya esas habilidades puestas en este trabajo gracias a los estudios de Silvia Malbrán (2009) sabemos cómo pueden potenciarse a través de la música. Los videojuegos pueden insertarse de forma gradual en los procesos de construcción de conocimiento de los estudiantes, al hablar de recursos didácticos se hablaba de formas lo suficientemente organizadas en la que los docentes preparan un material para facilitarle unos aprendizajes significativos a sus estudiantes, por ende, si se organiza un recurso de clase con elementos que tengan en cuenta la edad de los estudiantes, sus intereses, específicamente se habla de proponerles un repertorio de música que se acerque a su realidad, no todos tienen acceso a la música de los videojuegos, pero si así es, debe haber un gusto en

particular que puede ser explotado por el docente. Adicionando a estos ítems de gran importancia en la elaboración de una estrategia didáctica unos elementos tales como la complejidad del material compartido, teniendo en cuenta no sólo la edad física sino mental de nuestros estudiantes, los niveles de autonomía que puedan tener, y el grado de permanencia y acompañamiento como docente que son infaltables, se puede llegar a consolidar una estrategia que responda al contexto donde se encuentre el docente y pueda llegar a generar unos aprendizajes y experiencias de gran valor para los estudiantes. Como se puede observar es bastante nutrido el contexto que muestra claramente más los efectos positivos que negativos de la música en el ser humano, tomando como punto de partida el precedente que no es una apreciación generalizada, más bien; asumiendo con mesura los distintos factores a los que se puede enfrentar; entendiendo el ser humano como un ser que a nivel individual y social maneja un sin fin de diferencias y particularidades que abren a un gran abanico de posibilidades de estudio e interpretación de sus comportamientos y procesos.

Metodología

Enfoque metodológico.

De acuerdo al trabajo realizado en este artículo se tuvo en cuenta un enfoque pedagógico con postura *hermenéutica y propositiva*. Hermenéutica por el hecho de recopilar, interpretar y analizar distintas posturas con respecto a la práctica educativa con elementos musicales de los videojuegos y propositiva por el ejercicio de postular una estrategia que, alimentada por estas posturas, pueda llegar a dar resultados favorables para el proceso de enseñanza de la música en la media vocacional.

El tipo de investigación es de carácter *cualitativo* porque lo que se busca es comprender una tradición educativa, pedagógica que ayude a resolver el problema de investigación basado en la inclusión de un medio pedagógico como lo es la música de los videojuegos en una estrategia didáctica.

También se responde a este tipo de investigación en lo cualitativo por el hecho de realizar un escrutinio teórico de las categorías enunciadas en la introducción, unos aportes desde el propio conocimiento de las artes musicales y unas breves observaciones a una población en concreto, que nutrirán los análisis, las apreciaciones y resultados obtenidos en estas participaciones llevando a un acercamiento mucho más acertado sobre la resolución al problema de investigación de este trabajo. Se profundiza en las experiencias de los estudiantes, en las distintas perspectivas presentadas en tiempos anteriores, en lo que han significado, en su impacto y de esta forma a manera de reflexión y proposición se plantea una estrategia didáctica que permita seguir fortaleciendo el campo de la pedagogía musical.

Etapas para el cumplimiento de los objetivos.

Etapa 1:

Se recopilaron una serie de trabajos de grado entre doctorado y maestría con el fin de realizar un barrido histórico, comparaciones, reflexiones y contextualizaciones que sirvan como referencia para conocer en profundidad el campo de la música en los videojuegos y cómo ha venido incursionando desde hace años en la práctica pedagógica musical.

Etapa 2:

Se realizó un acercamiento teórico al concepto de estrategia didáctica haciendo énfasis en la estrategia didáctica musical y poniendo especial cuidado en las habilidades musicales a las cuales se apunta desde el ejercicio pedagógico musical.

Etapa 3: Se planificó y se implementó de forma inicial la estrategia didáctica a partir de los análisis realizados en las etapas anteriores. Se buscará y esto estará comentado en las recomendaciones, que la estrategia didáctica pueda darse de forma más prolongada quizá durante un semestre académico en el colegio, ya que el tiempo de desarrollo fue muy corto.

Métodos y técnicas de recolección de la información.

Los métodos apropiados para este estudio están basados en una investigación básica-teórica con una tendencia histórica, hermenéutica y propositiva.

Histórica por los relatos que se han dado en los marcos de referencia donde se tiene muy presente un breve recuento histórico, antecedentes de uno de los elementos constitutivos de la situación problema el cual es “el videojuego”, su evolución e inclusive su relación histórica con la pedagogía. Hermenéutica por la problematización que se hace de la idea de incluir en una estrategia didáctica de escuela un elemento como la música de los videojuegos y aunque se realizará una breve experiencia con estudiantes de la media, se tendrán en cuenta las diversas interpretaciones y reflexiones que puedan hacerse de todo un conjunto de literatura, estados del arte e inclusive de las mismas experiencias que propicien un mejor desarrollo de la propuesta didáctica.

Para finalizar se explica el método propositivo como una posibilidad de dar a conocer una propuesta didáctica que contenga las reflexiones, preocupaciones, proyecciones y elementos necesarios para consolidar un fortalecimiento de las habilidades musicales a partir de este recurso artístico y tecnológico, los videojuegos. Esta propuesta se debe lograr fruto del método de investigación en mención, el cual posee elementos de lo histórico, lo hermenéutico, el análisis crítico y por último la propuesta.

Unidas a esta metodología se abordarán las técnicas del método etnográfico en la pequeña muestra poblacional seleccionada, a la cual se analizará y con la cual se podrá realizar un diálogo ameno de construcción del saber además de obtener detalles para elaborar la estrategia didáctica y la otra técnica que se abordará en el trabajo es la del análisis documental.

Análisis de datos.

Como se mencionaba anteriormente se utilizó una muestra poblacional de un curso de décimo grado que sirve como referencia y un poco como grupo experimental para abordar el impacto que genera en ellos el cambio de un plan de estudios ya establecido sin la adición de estrategias didácticas con música para videojuegos y cómo funciona el que sí tiene este tipo de música. Este método etnográfico ayuda a comprender muchos planteamientos por medio de la observación de una población determinada.

Muestra poblacional.

Estudiantes de grado décimo que hacen parte del Colegio Agustiniiano Tagaste quienes fueron observados de forma directa por el docente de música durante el desarrollo de unas clases de la electiva de música. Ellos tienen la posibilidad al llegar a décimo grado de elegir la electiva artística que más les llame la atención, con el ánimo de realizar una profundización en estos últimos años del colegio. La intensidad horaria de ellos es de un bloque de 2 horas a la semana.

Planeación periódica.

En el bimestre académico se pudo observar que los estudiantes a nivel general hacían lo que estaba escrito en la planeación periódica, pero con un nivel de motivación muy bajo. No se notaba a nivel general un esfuerzo constante por desarrollar y potenciar habilidades musicales, sino que se cumplía lo propuesto en clase por la motivación de la nota. Son pocos los casos que aprovechaban los contenidos propuestos y las estrategias propuestas para llevar a buen término la clase de música.

Temáticas vistas durante un bimestre (tercer bimestre año 2021)

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	FECHA INICIAL	FECHA FINAL
48363	Exploración	CLASE 1: Exploración y tutoría de la BAMBÁ. Trabajo melódico y rítmico. CLASE 2: Grabación del video LA BAMBÁ y TUTORÍA.	12/07/2021	23/07/2021
48364	Investigación guiada	CLASE 3: CIFRADOS ACADÉMICOS Y LECTURA ARMÓNICA. Estructuras armónicas y rítmicas. CLASE 4: TEMA MUSICAL PARA IMPROVISAR. Melodía y armonía. CLASE 5: Adaptación musical en ensambles.	26/07/2021	13/08/2021
48365	Producción	CLASE 6: Premuestra de los ensambles musicales en la clase. IMPROVISACIÓN ARMÓNICA Y MELÓDICA. CLASE 7. Revisión y elaboración de los videos melódicos para semana agustiniana. TEMAS MUSICALES MODALES, LATINOS. CLASE 8: Muestra Artística semana agustiniana.	16/08/2021	31/08/2021
48366	Evaluación Continua	CLASE 9. RETROALIMENTACIÓN. Trabajo rítmico BAND LAB. CLASE 10. Reflexión trabajo periodo. Evaluación y Autoevaluación. Práctica musical.	01/09/2021	10/09/2021

Figura 1. Cuadro planeación periódica. Colegio Agustiniiano Tagaste. Academics. (2021)

A manera de reflexión crítica las estrategias utilizadas por el docente de música estaban basadas en la lectura de un pentagrama de forma hablada, luego de forma rítmica por medio de las palmas u otros instrumentos rítmicos, luego un acercamiento a las obras musicales de forma gradual, abordando frase por frase y en grupo, para que los estudiantes pudieran sentirse como parte de un colectivo musical. Otros recursos o estrategias utilizadas por el docente tienen que ver con el desarrollo de videos tutoriales que enseñan el paso a paso de la ejecución instrumental de las diversas canciones vistas.

Al observar durante algunas sesiones estas estrategias y los resultados obtenidos a nivel interpretativa, musical, técnico, arroja resultados poco satisfactorios para el desarrollo de un espacio de construcción artística como lo es una electiva de música. Los procesos interpretativos no se apreciaban desde la conciencia, sentimiento e inteligencia musical de los estudiantes. Se observaba un proceso casi mecánico de interpretación de canciones sin algún tipo de análisis, de motivación y en el caso de otros estudiantes se observaba completo desacuerdo y cansancio al abordar un repertorio latino, jazz o clásico como se observa en la planeación periódica. No quiere decirse que este repertorio no sirva para la motivación de estudiantes, de hecho, se pueden dar procesos bellísimos a partir de distintos géneros musicales, sin embargo, se buscó con este estudio la incursión de música de videojuegos para observar qué resultados se tenía en esta población de jóvenes que ya están en una etapa de terminación de su colegio y que su adolescencia marca también a nivel psicológico bastantes aristas en su personalidad, motivaciones, elecciones, etc.

Planificación y prueba de una estrategia didáctica.

Se realizó una charla de forma informal con los estudiantes preguntando cuales son los videojuegos que más frecuentan y pudieron extraerse de esta entrevista informal los siguientes datos:

- Los estudiantes gustan de los videojuegos en diversos formatos. Por ejemplo, gran parte de su permanencia en el colegio y en sus casas utilizan su dispositivo móvil para jugar *Clash Royal* y *Stumble Guys* y cuando están en casa suelen jugar en sus consolas *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Fornite*, alguno respondió que *Mario* de Nintendo, *Crash* en Playstation, *Tetris*, *Call of Duty*, *Rocket League*, entre otros.

De acuerdo a ello se inició con una recopilación y análisis de los temas musicales insignes de algunos de estos videojuegos y se pudo concluir que el nivel musical de estos temas es bastante enriquecedor para el desarrollo de las habilidades que se requieren en esta etapa de la formación musical de los estudiantes. Los elementos sustraídos de estos videojuegos fueron principalmente los

elementos melódicos, armónicos, patrones rítmicos de gran relevancia y de fácil recordación y temas instrumentales que se acomodan con los instrumentos con los que los estudiantes cuentan.

Por lo tanto, se realizó después de esta recopilación una prueba piloto donde se abordó un tema elegido por los mismos estudiantes “Crash Bandicoot”, (Anexo 1) haciendo énfasis en el contexto de la obra musical, en su compositor, en las rítmicas manejadas, en la armonía, y luego de hacer un análisis con las herramientas que en clase se les ha brindado a los estudiantes se pasó a realizar un trabajo de ejecución instrumental basados en toda la reflexión anterior.

Video 1: <https://youtu.be/wfPsSPGdy0Q>

De acuerdo a los buenos resultados obtenidos en esta primera etapa de nuestra estrategia didáctica se propone a los estudiantes una interpretación libre del tema musical de un juego de su preferencia, arrojando resultados de gran nivel artístico que incluso muestran una gran capacidad de los estudiantes en el manejo de tecnologías de grabación y edición tanto de audio como de video. Se hicieron muestras musicales en formato solista, y también en formato ensamble (grupos de más de una persona).

Video 2: <https://youtu.be/qTtX0VLKXCE>

Video 3: https://youtu.be/VdfWV_ouJ-Q

Al escuchar a los estudiantes se evidencia con gran sorpresa y satisfacción que su oído está bastante desarrollado al momento de imitar e interpretar este tipo de canciones inclusive sin la partitura. Su solvencia técnica en distintos instrumentos cambia totalmente puesto que se evidencia por ejemplo en las partes que exige un poco más de virtuosismo el estudiante desarrolla la habilidad para lograr tocar el tema a la velocidad original. Se observa que el estudiante no queda satisfecho de tocar la obra a una velocidad baja o media, sino que su reto está al punto de llegar a la velocidad que su cuerpo le permita después de sesiones de práctica.

Después de la interpretación se vuelve a realizar un análisis de las habilidades, conceptos incluidos en esta interpretación y que quizá previamente no se habían tenido en cuenta, conceptos tales como las figuras rítmicas, las dinámicas, la velocidad, la interpretación solista y en ensamble, la armonía, y habilidades que se fueron potenciando como lo son la interpretación, la técnica al ejecutar un instrumento, la métrica, la afinación, el trabajo en equipo y una muy importante la cual es la aceptación de sus virtudes y falencias, con una herramienta (la música de los videojuegos) que al ser tan cercana a ellos les permite sentirse a gusto y con gran motivación.

Esta estrategia didáctica es importante vincularla a un proceso evaluativo tanto de los estudiantes como para ellos mismos. Por lo tanto, se tomó una Rúbrica evaluativa ya existente y se le realizaron

adaptaciones que fueran más pertinentes al momento de evaluar las habilidades musicales de los estudiantes por medio de esta estrategia didáctica. (Anexo 2).

Instrumentos.

En el presente trabajo se utilizaron instrumentos tales como la observación, a un grupo en específico de estudiantes, la entrevista libre (no estructurada), la mirada etnográfica que permite una observación del grupo de jóvenes que puede brindar un análisis mucho más acertado de las necesidades y de los resultados que arroja la implementación de una estrategia didáctica en busca de solucionar el problema de investigación y por último el análisis documental.

Resultados.

Resultado #1. ¿Cómo se define la música de los videojuegos? ¿Cómo se integra a una estrategia didáctica?

La música de los videojuegos se define como un elemento configurador en el propio discurso de esta categoría de entretenimiento. Ha pasado de ser un apoyo, un acompañamiento a introducirse dentro del funcionamiento del videojuego como un elemento narrativo, tal como lo es la historia o los personajes y dentro de este trabajo se ha podido evidenciar cómo fortalece, cómo le da vida y sentido a las ideas que van fluyendo en el transcurrir del juego. En un principio era un sonido acompañante creado por un computador, sin embargo, con el correr de los años se ha venido posicionando llegando al punto de volverse una industria con nombre propio, donde existen compositores destinados a crear música para videojuegos en específico, casos como el de *Hitman*, *Donkey Kong*, etc. Inclusive muchos artistas han puesto al servicio de los videojuegos sus obras musicales, tal es el caso de *Metallica*, *Red Hot Chili Peppers* con juegos como *GTA* o *Guitar Hero*.

También ha venido utilizándose en el campo de la educación, puede ser desde el momento en que la educación utiliza los recursos tecnológicos para fortalecer sus aprendizajes. Por ello se incluye este tipo de música en una estrategia didáctica. Se hace no como único camino, por medio de los siguientes pasos: lo primero que se realiza es un diagnóstico sobre los gustos musicales y de videojuegos que hay en los estudiantes, luego se analiza cuáles pueden tener contenido musical que se adapte a los intereses y aptitudes de los alumnos, además de los intereses que pueda arrojar la escuela en esta etapa de la formación de los estudiantes, seguidamente se escoge un tema musical que pueda ser del agrado de todos y se expone al grupo de escolares. Luego vienen una serie de ejercicios de lectura rítmica y melódica que se extraen de la pieza misma y que vendrán con más herramientas interpretativas que las que ofrece una pieza musical aprendida a oído únicamente.

Como punto clave, se debe tener en cuenta la población, pueden ser personas con gran acercamiento al mundo de los videojuegos, pero también puede ser una población que no tiene ni idea de los juegos y mucho menos de la música que integra estos juegos.

Hay que tener en cuenta los recursos instrumentales con los que cuentan los alumnos, e inclusive hacer una revisión en medios y plataformas que ofrecen simuladores de instrumentos que puedan apoyar a los que no cuenten con instrumentos musicales, tales como Garageband o Band Lab.

Resultado #2. ¿Cómo integrar la música de los videojuegos en una estrategia didáctica para fortalecer habilidades musicales?

Al integrar los videojuegos en una estrategia didáctica como se apreció en el resultado anterior, hay que tener en cuenta que las habilidades musicales no solamente hacen parte de la disciplina propia de la música, sino que también se comparten con otras facultades humanas. Por ejemplo, la habilidad sociolingüística hace parte de otro campo del saber, pero al momento de hacer uso de recursos didácticos musicales como lo es el de la música de los videojuegos, u otros recursos, estas habilidades se activan y forman parte de las capacidades o que se fortalecen o que entran a formar parte del desarrollo artístico de los estudiantes. Cuando se habla de poner en sitio el contexto de un videojuego, o de utilizar su narrativa para emplearla en la interpretación musical es indispensable pensar en las habilidades argumentativas, analíticas, expresivas, comunicativas, muy del campo musical pero también del campo de las humanidades.

Ese es uno de tantos casos donde las habilidades del ser humano están inmersas en muchos campos de acción y donde se debe poner especial cuidado cuando se integra un elemento tan profundo como lo es la música en un campo tan importante como el de los videojuegos, y aún más cuando se vincula al campo de la pedagogía y la educación. Habilidades como la interpretación, la afinación, el ensamble, la coordinación rítmica, entre otras, se pueden lograr de muchas formas y maneras, aquí lo importante es reconocer que de acuerdo al estudio anterior, una de esas maneras y de hecho muy válida es la de tomar la música de espacios cibernéticos o digitales para hacerla parte de un programa curricular, de una estrategia didáctica y por qué no decirlo de un nuevo método musical basado en la música creada para estos espacios de videojuegos.

Resultado #3: ¿Cómo se caracterizan en el aprendizaje musical los jóvenes de la media vocacional y cómo se aplica la estrategia didáctica musical con esta población?

Según el Fondo económico (2017), los jóvenes de media vocacional son aquellos jóvenes que se encuentran en grado décimo y undécimo muy cercanos a la educación superior o alta media. Han estado afectados en muchos contextos por el hecho de que en estos dos años sólo se les pone atención

a las áreas básicas como matemáticas, ciencias, sociales, etc. Pero descuidando en algo lo vocacional, o lo socioafectivo. Es en esta época donde los estudiantes deben aprovechar para captar y experimentar todo lo bueno que la Institución les brinde. Hay algo que es de cuidado y es que los jóvenes en esta etapa de su formación deben ir desarrollando unas competencias y habilidades ya de forma más específica que los irán conduciendo al campo de lo profesional o laboral, sin desmeritar que las habilidades generales que puedan ir fortaleciendo no les sobrarán al enfrentarse en este mundo tan lleno de expectativas y de retos. Aquí es donde entra todo el estudio realizado anteriormente y conlleva a que los jóvenes en esta época quizá tienen una única oportunidad de establecer un contacto académico con la música, pues quizá sus proyecciones vayan por otro lado y qué mejor manera de realizar este acercamiento por medio de las músicas que les puedan llamar la atención y todo el grupo de enseñanzas, experiencias y habilidades que pueda ir desarrollando a través de estas músicas. Están en una etapa donde el virtuosismo puede ser una característica propia de ellos, además su condición cognitiva le ofrece un campo de reflexión mucho más amplio a través de este universo imaginario que comprende los videojuegos y su relación con la música. En pocas palabras, los jóvenes por sus disposiciones mentales, físicas, sociales tienen todas las herramientas pertinentes para sacar el mejor provecho a una experiencia musical basada en estos recursos tecnológicos a través de las estrategias didácticas con las que se pueda ver inmerso.

Conclusiones

Se puede concluir con el presente trabajo que la música de los videojuegos da sentido no solamente a las historias o narrativas dadas en el marco del videojuego mismo, sino que se convierte en una herramienta que bien encauzada da sentido a la labor pedagógica musical en distintos ambientes. Pasa de ser un elemento presente en el diario disfrute del tiempo libre a ser un elemento que fortalece, acompaña y motiva los procesos de enseñanza musical en los jóvenes. Cabe resaltar también que es una herramienta que al ser utilizada en una estrategia didáctica brota de los propios intereses de los estudiantes alimentada por las orientaciones que profesionalmente pueda brindar el docente de música.

Por medio de esta estrategia didáctica se logra como resultado el fortalecimiento de habilidades que quizá por otros medios se hubieran tardado más o no se hubieran dado, se habla de habilidades tales como la interpretación correcta, el virtuosismo, el manejo adecuado del tiempo y por consiguiente la capacidad de formar parte de ensambles; en sí se encontró con este trabajo que la estrategia musical nutrida desde el campo de los videojuegos generó procesos de activación de habilidades que no sólo sirven para interpretar música sino para el acercamiento a otros campos del

saber. Estas habilidades se van fortaleciendo a medida que el estudiante se va acercando con todos los sentidos a las músicas propuestas y el trabajo concuerda con una idea inicial basada en que los jóvenes de educación media vocacional pueden aprovechar de muchas formas este acercamiento al campo de la música por los desarrollos motrices, del pensamiento, actitudes, aptitudes con las que cuentan y también con miras a la continuación de estos estudios ya en el plano formal o informal post gradual.

Los jóvenes hacen de la música su vida y se sienten más a gusto cuando los escuchan, cuando los tienen en cuenta, por ello todos los procesos de aprendizaje son más significativos si parten de la experiencia misma de la vida, de su misma curiosidad, de su mismo poder de descubrir lo que los rodea y de hacer de sus actividades cotidianas, actividades que tengan sentido en su existencia.

Recomendaciones

Al dar por terminado este pequeño estudio sobre la música en los videojuegos se hace una recomendación tanto en el campo de la investigación como en el campo de la didáctica a seguir teniendo en cuenta todo el conjunto de elementos que contienen los videojuegos ya que de ahí se pueden sustraer elementos de gran relevancia en distintos procesos educativos: la imagen, la historia, las narraciones, el aspecto ético, lo social, en sí pueden sacarse un sin fin de temas que a los estudiantes pueden llamarle más la atención si los ven relacionados con este medio tan común para ellos.

Es importante resaltar que las instituciones educativas están brindando la oportunidad de innovar en todos los recursos, estrategias, metodologías que el docente en su escrutinio a bien quiera utilizar para mejorar sus procesos de enseñanza, por lo cual se recomienda no desaprovechar esta oportunidad de seguir profundizando, seguir creando, seguir buscando las mejores formas para llevar a los estudiantes a la felicidad por medio de la escuela y lo que se les brinda en ella.

Se concluye haciendo la recomendación de aprovechar al máximo las potencialidades y habilidades con las que cuentan nuestros jóvenes de grado décimo y undécimo, aunque a veces pareciera que están ya cansados, sin ganas de seguir aprendiendo, están en una época donde todas las habilidades que puedan fortalecer o inclusive aprender les va a servir de forma inmediata en el camino de vida que les llega. Tampoco es pertinente que la vida académica bote en saco roto las pequeñas o grandes ideas que surjan de ellos. De esos pequeños intereses es que brotan las grandes contribuciones para el mundo.

Referencias

- Alonso-Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje: teoría y aprendizaje*. España. Ed. EDEBÉ
- Alvear, A. (2011) *Composición de música para videojuegos: Un Nuevo Campo de acción para la Composición Musical*. Recuperado de <file:///C:/Users/juanp/Downloads/AlvearAhumadaAdriana2011.pdf>
- Botella, Jiménez y Ramos (2017) *El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu*. Redalyc. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/874/87451466002/html/>
- Boyle, J. y Radocy, R. (1979). *Psychological Foundations of Musical Behavior*. Springfield: Charles Thomas.
- Inacap (2017) *Manual de estrategias didácticas: Orientaciones para su selección*. Santiago, Chile. Editorial Inacap.
- Malbrán, S. (2009) *Desarrollo de habilidades musicales en la formación musical profesional. Una visión a partir de la investigación y la didáctica*. Universidad Nacional de la Plata Argentina. https://www.researchgate.net/publication/239278403_Desarrollo_de_habilidades_musicales_en_la_formacion_musical_profesional_Una_vision_a_partir_de_la_investigacion_y_la_didactica
- MEN. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Revolución educativa Colombia Aprende, 97.
- Moreira, M. (2005). *La música de los videojuegos: modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego Final Fantasy VI*. Revista musical chilena, 59(203), 124. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-27902005020300023>
- Sweet, M. (2014). *Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide*. New Jersey, USA. Ed. Addison-Wesley Professional}
- Universidad Pedagógica Nacional (2016) *Nuevas tecnologías en la escuela*. Recuperado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/8034>
- Universidad de la Rioja, España. (2021), *Enseñar música con el método Orff: claves y características*. Recuperado de <https://www.unir.net/humanidades/revista/metodo-orff/>
- Schafer, R. (1977) *The tuning of the world*. . Michigan, USA. Ed. Knopf.
- Vásquez, W. (2017) *Estrategias didácticas musicales para mejorar el aprendizaje de la flauta dulce en estudiantes de una institución educativa, Rodríguez de Mendoza - Amazonas*. Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado. Chiclayo, Perú.

Anexos

Anexo 1. Partitura tema musical Crash Bandicoot

CRASH BANDICOOT

DO DO FA SOL DO' SIB SOL FA FA# SOL FA# SOL DO DO FA SOL DO' SIB
 4 SOL FA FA# SOL FA SOL FA FA FA SOL SOL SOL FA FA FA SOL FA
 8 DO DO FA SOL DO' SIB SOL FA FA# SOL FA# SOL DO DO FA SOL DO' SIB SOL FA FA# SOL FA# SOL
 12 DO DO SIB DO SOL SIB SIB Sol SIB SOL RE' RE' SIB DO' RE' DO' SIB SOL SOL SOL SOB
 16 RE' RE' SIB DO' RE' DO' SIB DO DO SOL SOLb FA MIB RE RE SIB DO' RE' DO' SIB SOL SOL SOL SIB
 20 RE' RE' SIB DO' RE' DO' SIB DO DO SOL SOLb FA MIB DO DO FA SOL DO' SIB SOL FA FA# SOL FA# SOL
 24 SIB SIB MIB FA SIB MIB MIB Re DO SIB SOL DO SIB LA DO

Anexo 2. Rubrica evaluativa

	GESTIÓN ACADÉMICA	Código:FRE022
	REJILLA DE EVALUACIÓN	Version:03
	ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA	01/03/2018

CURSO:	DÉCIMO	ASIGNATURA:	MÚSICA	BIMESTRE:	TERCERO
DOCENTE:	JUAN PABLO BELTRÁN		FECHA DE ENTREGA: 13 DE SEPTIEMBRE DE 2021		
TÓPICO GENERATIVO		¿ De qué manera se pueden fortalecer distintas piezas musicales en su nivel inter expresivo?			
META DE COMPRENSIÓN GENERAL		Los estudiantes desarrollarán la comprensión de acercarse instrumental y teóricamente a las piezas musicales dentro del contexto de los videojuegos para contribuir al mejor desarrollo de sus habilidades musicales			
DESEMPEÑOS		Realiza un trabajo individual y cooperativo de contextualización y análisis en la interpretación instrumental del repertorio de videojuegos de tal forma que evidencie solvencia, disciplina y desarrollo técnico de sus habilidades artísticas musicales.			
CONTENIDOS:		<ul style="list-style-type: none"> • Historia de los videojuegos • Contexto del Videojuego Crash Bandicoot • Melodías cromáticas • Patrones rítmicos binarios 			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	VALORACIÓN
Pertinencia y conocimiento histórico	<i>Frizar sobre la historia de los videojuegos</i>	
Interpretación	<i>Pieza musical (OPENING CRASH BANDICOOT)</i>	
Afinación		
Ensamble		
Rítmica		
Improvisación		
Interpretación	<i>Pieza musical Libre</i>	
Afinación		
Ensamble		
Rítmica		

Improvisación		
Autoevaluación		
Coevaluación		
Heteroevaluación		

ENTERADO: _____