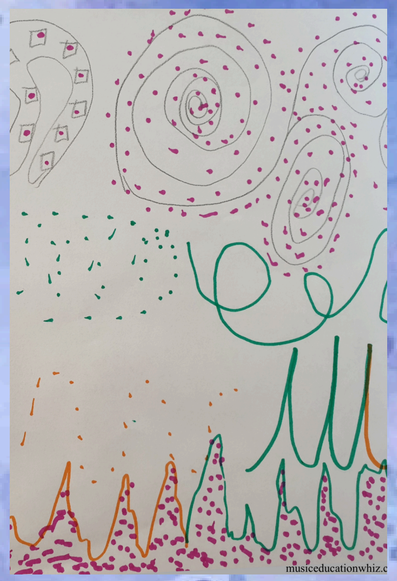
# MÚSICA ELECTRÓNICA:
# EL JUEGO TOMADO EN SERIO




## ¿DE QUÉ SE TRATA?

Este proyecto busca usar el juego como estrategia para la composición e interpretación de música electrónica en vivo para niños con poca o sin formación musical convencional.

El juego es una forma de aprender a relacionarse con los demás, seguir instrucciones y crear memorias significativas; es por ello, que creo que la “música electrónica académica” se vería beneficiada con la incorporación de la lúdica y la libertad gestual interpretativa para seguir expandiendo su horizontes y crear espacios dinámicos de socialización y aprendizaje.

## OBJETIVOS

***Crear una serie de composiciones, desde la lúdica, que puedan ser interpretadas por niños 8 a 12 años, sin formación técnica en la ejecución instrumental tradicional.***

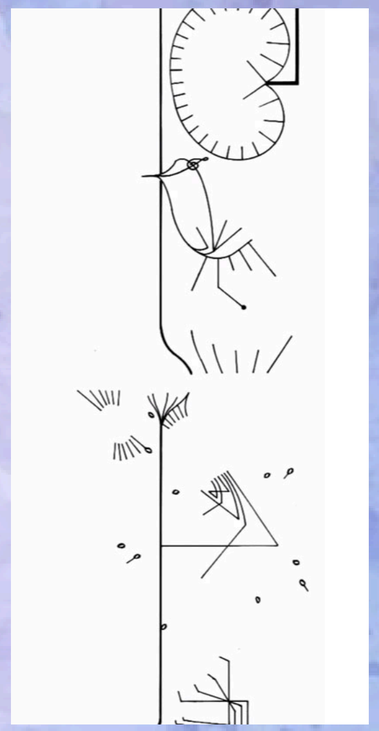
- *Adaptar teléfonos inteligentes para convertirlos en instrumentos musicales.*
- *Diseñar actividades lúdicas como eje composicional e interpretativo.*

## METODOLOGÍA

***Revisión documental + investigación a través del arte (talleres creativos)***

## RESULTADOS ESPERADOS

***Fonogramas (portafolio de obras)***
***Instrumentos electrónicos de código abierto (patch)***
***Guías y partituras gráficas***



## BIBLIOGRAFÍA + REFERENTES