GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2013/2014

CULTURA TRANSMEDIA Y PROSUMICIÓN: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL PROYECTO EDUCATIVO ARTÍSTICO PIMEM

TRANSMEDIA CULTURE AND PROSUMPTION: CREATING A VIRTUAL PLATAFORM FOR ARTISTIC EDUCATIONAL PROJECT PIMEM

Autora: María Lascurain Gómez

Directora: María Elena Riaño Galán

Fecha: 14 de Julio de 2014

VºBº DIRECTOR VºBº AUTOR

ÍNDICE

Resumen/Abstract……..4

Introducción……..6

Fundamentación Teórica……..7

1. LA CULTURA TRANSMEDIA……..…7
2. PLATAFORMAS VIRTUALES DE DIFUSIÓN EDUCATIVA, ARTÍSTICA Y MUSICAL……9
2.1 Exportando la educación. Plataformas educativas……12
2.1.1 Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)……12
2.1.2 Universia……14
2.1.3 Universidades Online……16
2.1.4 Open Course Ware (OCW)……17
2.2 Arte virtual. Plataformas museísticas……18
2.2.1 Arts Google Project……18
2.3 Música viva. Plataformas musicales……20
2.3.1 Fundación Baremboin-Said……20
2.3.2 LÓVA. La Ópera, un Vehículo e Aprendizaje……21
2.3.3 Magistralia……21
2.3.4 Proyectos Yehudi Mehuhin (MUS.E.)……22
2.4 Características comunes de las plataformas actuales……23

II. Propuesta de creación de una plataforma virtual……25

3. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN……..…25
3.1 Objetivos…… 26
3.2 ¿Qué es PIMEM?……27
3.3 Plan de trabajo de la plataforma virtual……30
3.3.1 Fase 1: Selección de la propuesta……31
3.3.2 Fase 2: Apoyos por parte de la Universidad de Cantabria……31
3.3.3 Fase 3: Plataforma, Wordpress……32
3.3.4 Fase 4: Organización y diseño……34
3.3.5 Fase 5: Recopilación de información……41
3.3.6 Fase 6: Puesta en marcha……42
3.4 Discusión y conclusión de resultados……43

Referencias……47

“Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa.”

Mahatma Gandhi.

Para ti.

Resumen

El presente trabajo contiene la creación de una plataforma virtual para el proyecto educativo musical PIMEM. Previamente se hará una análisis de la situación actual de la 'cultura transmedia', la cual derivamos directamente al termino convergencia. La cultura convergente es un movimiento en el que se produce un cambio en el modo de pensar y actuar de los consumidores, a los cuales se les ha definido como prosumidores. El prosumidor es, por tanto, un usuario que mueve y crea una cantidad masiva de información a través de las redes, en las que podrán producir, compartir y difundir una cantidad masiva de información.

Estos usuarios desarrollan plataformas virtuales donde colocan dicha información, estas pueden abarcar un gran número de tópicos. En este trabajo abarcaremos las plataformas artísticas, educativas y musicales, las cuales aparecieron gracias a un movimiento nacido en los años noventa conocido Net.art, a través de estas plataformas podemos acercarnos diferentes iniciativas que ofrecen libre y gratuitamente el acceso a sus contenidos.

Finalmente, y gracias a la información recopilada de otras plataformas virtuales, se llevará a cabo la creación de una plataforma virtual para un proyecto artístico musical, denominado PIMEM.

Palabras clave: cultura transmedia, prosumición, cultura convergente, net.art, plataformas virtuales, PIMEM.

Abstract

This present work contains the creation of a virtual platform for the musical educative project PIMEM. Previously, we will make an analysis of the actual situation of "transmedia culture" , which we directly derive to the term convergence. Convergent culture is a movement in which a change in the consumers thinking and acting is produced. These consumers have been

defined as proconsumers. A proconsumer is therefore a user who moves and creates a massive quantity of information through the net, where he will be able to produce, share and spread a massive quantity of information. These users develop virtual platforms where they put this information. These can include a big number of topics. in this work we will include artistic, educative and musical platforms, which appeared thanks to a movement which was born during the nineties and known as Net.art; thorugh these platforms we can bring over different initiatives which offer access to their contents in a free way and without charge. Finally, and thanks to the information collectes from other virtual platforms, a new one will be created for an artistic musical project called PIMEM.

Key Words: transmedia culture, prosumition, convergence culture, net.art, virtual plataforms, PIMEM.

Introducción

El presente trabajo supone un acercamiento a la 'cultura transmedia' así como a los proyectos educativos artísticos en Red, estimulado por los cambios en los modelos de comunicación, proponiendo para ello la creación una plataforma virtual para el proyecto PIMEM.

Nos situamos en pleno siglo XXI, un siglo en el que han evolucionado los modelos de comunicación online, incitados por la necesidad de la sociedad de estar continuamente conectada. Los usuarios se han visto en la obligación de crear nuevos espacios dónde es posible crear y compartir una gran variedad de contenidos online.

Vinculándolo a una de las temáticas que abarcan este estudio, la educación artística, estos modelos de comunicación son fundamentales para su avance. De este modo, se permite a numerosas instituciones dar a conocer proyectos e intervenir en el proceso de aprendizaje, dando la posibilidad a los alumnos de estar en continuo contacto con infinidad de recursos.

En el trabajo ante el que nos encontramos, llevaremos a cabo la creación de una plataforma virtual para un espacio educativo musical, para ello nos hemos apoyado en diferentes iniciativas a modo de guía. Estas iniciativas de carácter artístico, educativo o musical pretenden mostrar al mundo sus proyectos permitiendo a cualquier persona acceder a los contenidos, en la mayoría de ellos de manera abierta y gratuita.

Actualmente, se ha producido una importante proliferación de espacios con las características que anteriormente mencionábamos: productoras, difusoras y que permiten consumir contenidos. Este es el objetivo que nos marcamos con la creación de esta plataforma. Se tratará, por tanto, de un espacio educativo musical para el proyecto PIMEM, promovido desde la Universidad de Cantabria, destinado a niños y niñas de entre 3 y 11 años.

I. Fundamentación teórica

1. LA CULTURA TRANSMEDIA

Actualmente, nos encontramos en un momento de la historia en que las redes digitales han propiciado la creación y evolución de la cultura transmedia, en la que a través de diversas plataformas virtuales el usuario puede producir, difundir y/o consumir infinitos contenidos.

La cultura transmedia está directamente vinculada con el término acuñado por Jenkins (2006), la `cultura de la convergencia´[1].

> *"Un proceso llamado convergencia de modo está difuminando las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones entre dos puntos, como el correo, el teléfono y el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio y la televisión. Un solo medio físico (ya se trate de cables o de ondas) puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por caminos separados. Inversamente, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado (ya sea la radio, la televisión la prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes. Por consiguiente, se está erosionando la relación de uno a uno que solía existir entre un medio y su uso"* (de Sosa Pool, I. citado por Jenkins, 2008: 21).

La cultura convergente se trata, por tanto, de un movimiento en el que se gesta un cambio en el modo de pensar y actuar de los consumidores de medios digitales. Los medios o redes digitales ofrecen a este consumidor múltiples canales, modos de acceder e incluso diversas formas de participar de esta cultura. De este modo, las nuevas herramientas multimedia le llevan a dejar de ser pasivo y convertirse en el productor, difusor y consumidor de sus propios contenidos.

Así pues, hablar de consumidor supone hablar de un concepto mucho más extendido y amplio: usuario. Este usuario adoptará un nombre a lo largo del último periodo del siglo XX. En la década de los 70, autores como McLuhan o

[1] Definición que cita en su libro "*Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación." (2006).*

Nevitt[2] comienzan a dar pequeñas pinceladas sobre la concepción de este usuario, en el que este asume los roles de productor y consumidor simultáneamente. En la misma línea, Toffler (1980)[3] define al usuario con el nombre de `prosumidor´. El prosumidor se trata, por tanto, de un usuario que mueve y crea una cantidad masiva de información a través de las redes, base fundamental para el tránsito de información a nivel mundial. Los prosumidores crearán a su vez nuevos ambientes comunicativos, que se verán favorecidos por la creación de plataformas que permitan compartir, difundir e interactuar con otros individuos o comunidades virtuales.

De este modo, y gracias al ambiente propiciado por el uso de las nuevas tecnologías, el usuario se ve estimulado para desarrollar, en todo su potencial, la creatividad y la autonomía, tanto personal como digital. Aceptando al mismo tiempo una serie de valores intrínsecos como son el compromiso social y la colaboración, siendo estos la base para desarrollar y potenciar el conocimiento colectivo.

Hemos visto que la sociedad se compone de millones de usuarios con un mismo fin: producir y consumir. En 2010, Nakamura introduce un nuevo concepto que designa a la sociedad actual, una sociedad creada por las redes de comunicación: `la sociedad de la ubicuidad´. La describe como una sociedad en la que cualquier persona disfruta, en cualquier momento y lugar, de una amplia gama de servicios por medio de multitud de dispositivos electrónicos e internet. El lema con el que se conoce a dicha sociedad es: *anyone, anywhere, anytime*.

Podemos vincular la idea de sociedad de la ubicuidad al ámbito educativo, pilar fundamental para el desarrollo pleno de una sociedad, ya sea formal o informal, ámbito en el que enmarcamos este proyecto. Como apunta Octavio Islas (2011) los avances tecnológicos han permitido el desarrollo y evolución de un nuevo ambiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje: `la educación móvil´. La educación móvil permite el acceso a los contenidos alojados en la red

[2] En su libro *Take Today* (1972) de McLuhan, M. y Nevitt, B.
[3] En su libro *La tercera ola (1980).*

cuándo y dónde el usuario lo requiera. Schimit, director general de Google, citado por Friedman[4], considera que teniendo los individuos, en este caso el alumnado, la posibilidad de buscar los contenidos que desean les permite un mayor grado de autonomía y emancipación respecto de los anteriores métodos de enseñanza en el que el profesorado era quien suministraba el contenido.

En resumen, nos hallamos en un momento de la historia en que la sociedad ha creado una nueva cultura, una cultura que tiene su base en mundos virtuales, esta nueva cultura es conocida como *cultura transmedia*. A esta se liga la creación de las plataformas virtuales, a través de ellas se diseña, se difunde y, por tanto, se consume una gran diversidad de productos. No obstante, para que se produzcan estos cambios es necesario que haya una persona, o millones de personas actualmente, que consuman estos modelos productivos. Este usuario lo conocemos como prosumidor, aquel que permite al resto de la sociedad seguir creando productos en cualquier parte del mundo, en cualquier momento y, a su vez, que estos puedan ser consumidos y difundidos en cualquier sitio y a cualquiera hora.

Por todo lo expuesto, resulta de interés para este estudio hacer referencia a las plataformas virtuales, tanto educativas como culturales, que han surgido como pilares para el desarrollo de la sociedad de ubicuidad.

2. PLATAFORMAS VIRTUALES DE DIFUSIÓN ARTÍSTICA Y EDUCATIVA

Para poder entender la creación de las plataformas virtuales debemos hacer referencia al *net.art*. El *net.art*, según referencia Zafra (1999), fue concebido en los años noventa con el objetivo de crear una comunidad en la que las artes estuviesen mucho más presentes en la vida cotidiana. De esta manera, el net.art es entendido como un espacio social alternativo donde la vida diaria y el arte se fusionan para crear un nuevo concepto artístico, concepto que será

[4] Friedman, T. La tierra es plana. Breve historia del mundo globalizado del siglo XXI. España: mr Ediciones, 2005.

ayudado gracias a las peculiaridades que presenta Internet: inmediatez e inmaterialidad.

Estos nuevos modelos de sociedad, la sociedad de la ubicuidad, optan por la desubicación y propagación del arte y su desvinculación con los espacios donde se aloja, los museos; de este modo, el arte consigue ser trasladado al ámbito más privado y doméstico de la sociedad. El net.art se concibe como un ente social y colectivo; sin embargo, se origina una contradicción entre el término y la realidad puesto que, como expone Zafra, es creado para una gran audiencia de individuos, personas que se encuentran solos en contextos privados. No obstante, debemos tener en cuenta que la revisión de la autora que hemos mencionado, fue desarrollada en el año 1999, año en el que se estaba engendrando la era virtual y, aún, no se conocía el verdadero potencial de las plataformas virtuales.

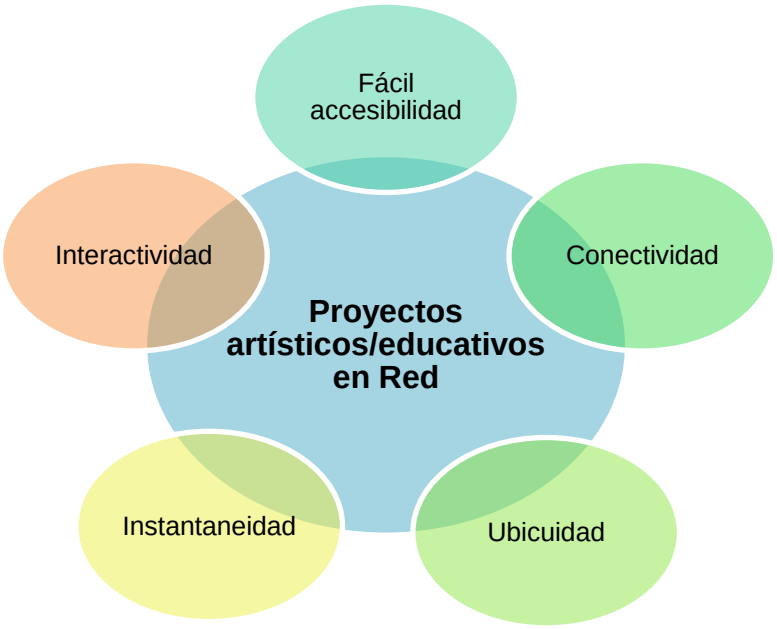
Actualmente, en el siglo XXI, los nuevos modelos sociales de comunicación online afectan directamente a la economía, los hábitos culturales y las políticas actuales. Por estos motivos, las artes y la educación han dirigido sus esfuerzos a la creación de plataformas virtuales. Numerosos proyectos artísticos-educativos se han visto obligados a mostrar a la sociedad el trabajo que están desarrollando y conseguir un mayor efecto social, buscando en muchos casos el cambio de mentalidad, buscando la ubicuidad de sus contenidos a nivel mundial.

A través de los nuevos canales de comunicación consiguen difundir, exportar y hacer partícipe a toda la sociedad de su idea creando así un espacio que albergue multiplicidad de contenidos y, de esta manera, se logra crear un espacio en el que reina lo colectivo, donde todo está conectado con todos y con todo, creando una línea horizontal de relación entre el propio artista, la organización y los usuarios.

La creación de plataformas online, como define García Andújar (2001)[5] y, además, vinculado con lo expuesto en anteriores líneas, supone una:

> *"[…] herramienta de uso colectivo y de implantación local que pretende influir en determinados contextos a través de la fuerza que crean la complicidad colectiva de numerosas maquinarias individuales, de personas o colectivos, que se hallan dispersas, pero que tienen la capacidad de operar, especular o desarrollar un nivel de conocimiento colectivo."*(García Andújar, 2001).

Para que un proyecto artístico o educativo tenga un impacto social y virtual debe contar con una serie de características fundamentales, como señalan López Martín y Morgado Aguirre (2013)[6], que se presenta a continuación, véase la figura 1:



López Martín y Morgado Aguirre (2013)

Figura 1: Figura de elaboración propia a partir de las características de proyectos artísticos.

Las anteriores características, además de cubrir las bases fundamentales para que una plataforma tenga un verdadero impacto en los usuarios, también son las propias de la Red.

[5] Proyecto artístico "*Technologies To The People*". García Andújar , D. (2001).
[6] Tercer Congreso Internacional sobre arte y sociedad: *Comunidad fandom, ética hacker y movimiento open: influencias para un net.art contemporáneo socialmente comprometido*. Universidad de Murcia (2013).

Tomando como referencia lo expuesto hasta el momento, analizaremos una serie de plataformas virtuales en función de su temática, artística o educativa, e incluso, algunas de ellas aúnan ambas características, trabajar el arte a través de la educación y viceversa.

2.1 Exportando la educación. Plataformas educativas.

La realidad en las instituciones educativas ha dado un cambio vertiginoso, hemos pasado de hacer únicamente uso del libro de texto o de clases magistrales a la utilización de recursos en red. Las instituciones han visto al necesidad de, como menciona Minguillón (2007)[7], abrir el ciclo de vida de la producción de estos recursos para asegurar el incremento de la calidad en los mismos. De esta forma, se consigue eliminar la barrera entre productores, los profesores, y consumidores, los alumnos, de recursos; así se consigue que los actores protagonistas en estos intercambios de contenidos tengan ambos papeles, es decir, que se conviertan en prosumidores de recursos educativos.

2.1.1 Organización de Estado Iberoamericanos (OEI)

La Organización de Estado Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)[8] es un organismo internacional de carácter gubernamental para la cooperación entre los países iberoamericanos en el campo de la educación, la ciencia, la tecnología y la cultura en el contexto del desarrollo integral, la democracia y la integración regional.

La OEI ha desarrollado una plataforma virtual en la que se encuentran todos los objetivos que recoge en su fundamentación. En su proyecto se unen dos de las temáticas desarrolladas en este trabajo, la educación y la cultura.

Analizando la estructura de su plataforma podemos destacar que su interfaz está extremadamente cuidada y han conseguido que, al navegar en ella, el usuario lo haga intuitivamente, además, gracias a su portal de noticias está continuamente informado de novedades. No hay que olvidar que se da al

[7] Minguillón, J. (2007) en *Monográfico: contenidos educativos en abierto*.

[8] Extraído de http://www.oei.es/index.php

usuario la facilidad de poder matricularse y acceder a cursos, conferencias, concursos a través de la propia plataforma.

Además, es importante destacar la labor que está desarrollando esta organización. Desde la OEI han puesto en marcha un proyecto que han creado para llevar a cabo a corto-medio plazo "Metas educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios", véase tabla 1.

Tabla 1: Tabla de elaboración propia a partir de las Metas educativas 2021 (OEI).

Están concienciados de la importancia de la educación para el desarrollo óptimo de la sociedad. Por ello, entre sus principales objetivos se encuentra mejorar la calidad y la igualdad en la educación para, de esta manera, mejorar el nivel económico de la sociedad así como la desigualdad social. La educación no solo está destinada a la infancia sino también lo es para los adultos.

Podemos vincular la educación en la etapa adulta con la idea de 'educar a lo largo de la vida'. Esta se relaciona con que la educación es, según Fraure y su colaborados para la UNESCO (1972), que todo lo que ha sido aprendido, deberá ser continuamente reinventado y renovado. Asimismo, y haciendo una revisión más actual de dicho concepto, la OCDE (2006) apunta que los

avances tecnológicos convierten, como apunta Rizvi (2010)[9], la naturaleza de la producción y utilización del conocimiento, la organización y relación laboral, las maneras de comerciar y consumir, así como los modelos de intercambio cultural que la educación necesita para educar a distintos tipos de personas cada vez más capaces de trabajar creativamente, flexibles, adaptables, con una mente global e intercultural, y que puedan aprender a lo largo de su vida.

Para ello, y vinculándolo con la temática que estamos tratando a lo largo de este trabajo, la OEI propone dentro de las metas 2021, dada la gran demanda por parte de la sociedad de la información, la incorporación de las TIC en la enseñanza y en el aprendizaje que imparten.

No obstante, en su plataforma se desarrolla una gran cantidad de recursos virtuales a los cuales se puede acceder desde cualquier punto del mundo, como decía Nakamura (2010), *anyone, anywhere, anytime*. En esta plataforma podemos acceder a infinidad de curso formativos, asistir a conferencias o conocer de primera mano, noticias vinculadas al campo educativo en los países que engloban esta organización.

2.1.2 Universia (Red de cooperación universitaria)

Universia nace en el año 2000, gracias la cooperación de 35 universidades españolas y su expansión ha sido tan importante que en el año 2010 ya contaba con 23 universidades de países iberoamericanos.

Universia, desde su nacimiento, pretendía promover el cambio y la innovación cambiar e innovar a través de su plataforma, en la que se incluye una gran variedad de productos y servicios, tanto para la comunidad universitaria como para las empresas.

Gracias a esta red virtual de comunicación se pueden crear importantes proyectos compartidos entre diferentes universidades, promoviendo además una mayor eficiencia económica y de tiempo.

[9] *La educación a lo largo de la vida: más allá del imaginario neo-liberal*. Rizvi, F. (2010) para la Revista Española de Educación Comparada.

La plataforma que ofrece Universia es sencilla pero de muy fácil accesibilidad, caracterizada por sus colores corporativos (hace alusión al Banco Santander, su mecenas); en la parte inferior de la página podemos acceder a un menú en el que se desglosa cada uno de los apartados en los que se subdivide: las diferentes universidad que lo componen, los proyectos internacionales que desarrollan, los estudios que se pueden realizar, así como información acerca de qué es Universia.

2.1.3 MOOC (Massive Online Open Courses)

Los cursos masivos son la mejor muestra de la evolución de la educación abierta en internet.

Los cursos MOOC[10] nacen desde un concepción conectivista en la que se pretende potenciar un desarrollo de conocimientos basado en las conexiones, cuantos más nodos haya, mayor será el aprendizaje en cada uno de los cursos. La posibilidad de acceder a plataformas educativas donde el aprendizaje es abierto ha permitido que miles de personas de todo el mundo tengan la posibilidad de seguir diferentes iniciativas educativas.

Además, como mencionamos en la plataforma de OEI, el movimiento MOOC ha creado un diálogo acerca del futuro de la educación, el papel físico de las universidades así como del aprendizaje a lo largo de la vida.

Para MOOC hay tres características en la que se erige un curso: no tiene límites en las matrículas, es online y es abierto y gratuito.

La plataforma en la que nos situamos es intuitiva, limpia, accesible y con posibilidad de acceder desde cualquier parte del mundo sin importar tu idioma materno. Por otra parte, se pueden filtrar los contenidos en función de la fecha de inicio de los cursos así como el campo en que estés interesado trabajar.

[10] Extraído de http://www.mooc.es

2.1.3 Universidades Online

En estos últimos años se ha producido una gran cambio en la manera en que las universidades ofrecen sus enseñanzas, se ha producido una transición de las clases tradicionales a las clases 'online', es decir, las instituciones educativas están virtualizando los contenidos docentes. Esta virtualización favorece la incorporación a los sistemas educativos superiores de un mayor número de titulaciones con régimen no presencial.

En el sistema universitario español muchas universidades han incorporado a su sistema de enseñanza los modelos virtuales promoviendo así, y como hemos dicho, la posibilidad de estudiar de modo online y de manera no presencial. En este trabajo, vamos a hacer muestra de dos de ellas (VIU y Unirioja) dado que son muchas las que ofrecen este tipo de régimen en la matrícula.

Tanto la VIU (Universidad Internacional Valenciana) como Unirioja (Universidad La Rioja) son universidades que ofrecen todas sus titulaciones online, en el caso de Unirioja también puede realizarse de manera presencial.

La característica fundamental de ambas es que su actividad docente se desarrolla desde una plataforma virtual donde[11] los estudiantes podrán acceder desde cualquier parte del mundo, recibiendo la clase en tiempo real a través de videoconferencias, siendo estás adaptadas a cada uno de los alumnos matriculados. Para ello solo necesitan la ayuda de un soporte informático (ordenador, Tablet, Smartphone, etc.)

Gracias a la implantación de comunidades universitarias online un mayor número de personas tiene la posibilidad de tener una formación académica sin necesidad de moverse de la ciudad, pueblo o país de origen.

Por tanto, las universidades online tienen como objetivo acceder física, sensorial y económicamente a todo tipo de alumnado sin hacer diferencias en función de su cultura o idioma, aspirando a crear un marco común en el que todos queden integrados.

[11] Extraído de http://www.viu.es/ y www.unirioja.es

2.1.4 Open Course Ware (OCW)

La creación de Open Curse Ware (OCW) está directamente ligada a la evolución de las universidades en la sociedad en la que nos encontramos: las universidades comparten las tendencias evolutivas de la propia sociedad; OCW nace como creadora de un estilo organizativo paralelo al momento evolutivo actual, con ello se pretende enriquecer y mejorar la calidad educativa a nivel mundial.

El proyecto Open Course Ware[12], nace en el año 2001, tiene como objetivo exponer pública y gratuitamente aquellos materiales docentes que los profesores de diferentes instituciones utilizan en sus aulas.

Tiene una plataforma estable en la que se recogen todos los cursos, actualmente más de 2500. A partir de ella, podemos navegar a los OCW de todas las universidades colaboradoras con esta iniciativa internacional. Los contenidos a los que podemos acceder se dirigen tanto a docentes como al alumnado, así como para personas externas a este ámbito educativo, gracias a las condiciones de licencia expuestas por Creative Commons[13], esta es una organización sin ánimo de lucro que permite a autores y creadores compartir voluntariamente su trabajo, entregándoles licencias y herramientas libres que les permitan aprovechar al máximo toda la ciencia, conocimiento y cultura disponible en internet.

OCW está clasificado por departamentos, es decir, por áreas de trabajo. Los contenidos de las asignaturas son estáticos; sin embargo, estos pueden ser actualizados cuando se realiza una nueva edición de cada materia. Los docentes pueden subir a este espacio materiales más tradicionales (Power Point, Word, PDF, ect.) u otros más actuales como pueden ser vídeos de las clases o grabaciones de las mismas.

[12] Extraído de http://ocw.mit.edu/index.htm
[13] Extraído de http://es.creativecommons.org/blog/

2.2 Arte virtual. Plataformas museísticas.

Los museos, gracias a la creación de portales virtuales, han propiciado que estos sean más participativos y más interactivos. Por esto, los museos han sufrido una transformación, han pasado de ser estructuras fijas y con muros a convertirse en espacios viajeros y, en ocasiones, imaginarios. Cabe señalar en este sentido las ideas expuesta por Duchamp hace un siglo, citado por Bellido (2001), defendiendo la idea de los museos propios y transportables, creando de este modo, un espacio imaginario donde se alojen todas las obras de arte del mundo.

Se cita, a continuación, un proyecto internacional de gran envergadura que recoge la idea propuesta por Duchamp, un espacio virtual en el que se encuentran alojados multitud de museos virtuales de todo el mundo.

- ***Arts Google Project***

El Arts Google Project es una de las plataformas más importantes dentro del mundo del arte, en ella se ha creado el espacio imaginario que proponía Duchamp. Para ello, Google se ha asociado con más de 250 instituciones entre las que se encuentran desde museos, sesenta en la actualidad, hasta pequeñas galerías de arte para exhibir una parte del patrimonio de estos espacios y, de este modo, todo el mundo pueda disfrutarlo.

En este espacio se encuentran más de cuarenta y cinco mil imágenes de obras, desde óleos hasta telas, y diferentes objetos como esculturas o muebles. Esta herramienta tiene importantes utilidades entre ellas la posibilidad de hacer recorridos de 360° a través de las galerías con la tecnología de Street View, aplicación también propiedad de Google. Además, Arts Google Project brinda la oportunidad de crear galerías personalizables con obras de arte procedentes de cada museo o de diferentes colecciones.

Dado que este trabajo también está vinculado con el mundo educativo, Arts Google Project presenta unas sencillas herramientas para trabajar dentro del aula con ello, como por ejemplo: “Look like an Expert”, “Diy” o “What’s Next?”.

En estos espacios se propone a los profesores diferentes maneras para trabajar el arte dentro del aula, desde las edades más tempranas, simplificando las tareas, hasta las etapas más elevadas, estudios superiores.

Es tal la cantidad de museos participando en esta iniciativa que se hace imposible hacer un recopilatorio para mostrar en este espacio; por este motivo, y ofreciendo un contenido más visual, nos apoyaremos el gráfico 2. En dicho gráfico ofrecido por el Cultural Institute de Google[14] podemos observar cómo se reparten los museos y galerías participantes en este proyecto.

Gráfico 1: Extraído de Arts Google Project, museos participantes en el proyecto a lo largo del mundo (2014).

Podemos observar como la mayoría de los museos y galerías que forman parte de este proyecto pertenecen a continente Europeo, siendo el norte del continente Americano, el segundo en número de espacios colaboradores.

Por último, es importante mencionar que el número de espacios aumenta día a día por lo que la información mostrada podría no ajustarse en un futuro próximo a las cantidades mostradas.

[14] Mapa extraído de https://www.google.com/culturalinstitute/collections?projectId=art-project&hl=es&view=map

2.3 Música viva. Plataformas musicales.

Sabemos que a lo largo de los últimos años se han ido desarrollando en el mundo importantes proyectos musicales, proyectos que aúnan el desarrollo integral del niño con su aprendizaje musical.

Todas estas iniciativas tienen como origen común la exclusión social. Consideran la música como un vehículo para que cualquier persona pueda acceder a la comunidad o, en un rango más amplio, a la sociedad. Gracias a las plataformas que se han creado podemos conocer mejor cada proyecto: su metodología, ideales, fines, programas, ect. Al igual que en los museos pretenden que el arte sea transportable e imaginario, con las plataformas musicales ocurre lo mismo: conseguimos que la música cobre vida proyectando estas iniciativas en otras partes del mundo, tomando como base sus objetivos y los efectos que provocan en todos aquellos que lo realizan.

Se describe, a continuación, una muestra de diferentes plataformas virtuales que se llevan a cabo dentro del sistema educativo y musical en España.

2.3.1 Fundación Baremboin-Said

> "[...] el hecho de que sea imposible expresar con palabras el contenido de la música no significa que ésta no tenga contenido". Daniel Baremboim.[15]

La Fundación Baremboim-Said nace en 2004, se crea como un proyecto que sirva como referente en la armonía entre culturas y tiene como principio fundamental para este proyecto que la música no puede vivir separada de la sociedad. Esto podemos enlazarlo con su objetivo principal: integrar la música en el tejido de la sociedad.

La fundación lleva a cabo diferentes proyectos, entre ellos, uno dedica a la Educación Musical en la etapa de Infantil. Este proyecto es de carácter innovador, con el que se pretende fomentar la música como una vía para la transmisión de valores, como son el respeto, la paz y la tolerancia, y para la

[15] Cita extraída de http://www.barenboim-said.org/es/fundacion/

formación integral del individuo. Su idea es que hacer música es un proceso natural en el desarrollo del niño durante los primeros años de vida.

Por medio de la plataforma de la Fundación podemos conocer cómo se desarrolla este proyecto y, al igual que con las anteriores, extrapolar las beneficios de su proyecto a otros proyecto educativos musicales.

2.3.2 LÓVA. La Ópera, un Vehículo de Aprendizaje

La fundación LÓVA tiene origen en un proyecto de Ópera en Seattle, Estados Unidos, durante las los años 70 y 80. LÓVA nace en España en 2008 como un proyecto educativo desarrollado entre SaludArte y el Teatro Real. Sus objetivos son el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños y niñas. Esto se fomentad a través de la creación de una ópera, la cual es entendida como un referente integrador de múltiples disciplinas. Durante la representación los alumnos son únicos responsables del espectáculo.

Desde la plataforma virtual de LÓVA podemos descubrir cómo es el proceso para conseguir que estas óperas evolucionen en verdaderas obras de arte musicales. No solo ofrecen ayuda a los docentes por medio de cursos sino que les ofrecen desinteresadamente el material que se va a utilizar. Este método hace posible que cualquier persona pueda conocer el funcionamiento y las bases del proyecto sin, necesariamente, tener que acudir a un curso de formación.

Además, desde LÓVA junto con el CNIIE (Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa) han desarrollado un proyecto ‘compe10’ que tiene como objetivo la evaluación y la integración de LÓVA dentro del currículo de los centros educativos.

2.3.3 Magistralia

Magistralia es una fundación privada cuyo objetivo es promocionar la música. Su trabajo abarca desde las edades más tempranas hasta aplicaciones terapéuticas de la música, conocida como musicoterapia.

En su plataforma encontramos todos los ámbitos en los que se mueven, los cuales podemos dividir en dos sectores, el educativo y el terapéutico. Dentro del ámbito educativo, el que nos concierne, han desarrollado múltiples proyectos para el desarrollo musical de los niños y jóvenes.

En su plataforma podemos descubrir cómo es cada uno de sus proyectos (Entrearte, Encantar, Entrecuerdas, Tecla2, GIMM, etc.), qué objetivos les sustenta, cómo se desarrollan y nos podemos acercar a su funcionamiento gracias a las galerías fotográficas que muestran lo que hacen los niños en las sesiones, etc.

Una plataforma musical, al contrario que una de carácter educativo o museístico que permite disfrutar y aprender sin necesidad de desplazarse a un entorno físico, necesita, en la mayoría de los casos, una apoyo en un entorno físico. No obstante, la plataforma nos permite conocer las múltiples posibilidades que ofrece la música y, de este modo, ampliar los criterios en relación a los proyectos musical que se desarrollan en la actualidad.

2.3.4 Proyectos Yehudi Menuhin (MUS.E)

La Fundación Yehudi Menuhin[16] fue creada en 1998 con el firme deseo de que la educación tenga un papel predominante en la actual sociedad, consiguiendo una mayor tolerancia cultural, adoptando medidas contra el racismo y la xenofobia. Todo ello movido a través de la integración de las artes en los niños y los colectivos sociales más desfavorecidos.

Esta fundación desarrolla diferentes proyectos, todos promoviendo los ideales anteriormente citados: ‘Arte en escena’, ‘Enséñame África’, ‘MUS.E’ y ‘Arte por la convivencia’.

En este trabajo nos centraremos en MUS.E, fuente de equilibrio y tolerancia. Este proyecto nació en 1994 y actualmente cuenta como más de 50.000 niños y 703 artistas. Este programa se lleva a cabo en los centros escolares públicos de educación primaria y secundaria durante el curso escolar.

[16] Extraído de http://fundacionyehudimenuhin.org/

El objetivo principal de este programa es trabajar desde las artes como herramienta para favorecer la inclusión social, educativa y cultural. Así, promueven el diálogo y la interacción además de fomentar la creatividad e imaginación en la práctica educativa, consiguiendo la mejora de los aprendizajes.

2.4 Características comunes de las plataformas actuales.

Todas las plataformas que hemos analizado tienen unos nexos que las hacen comunes aunque su contenido, en algunas ocasiones, sea muy dispar.

Podemos decir que todas se clasifican dentro de los nuevos modelos de comunicación online, afectando a los hábitos culturales de la sociedad. Por otra parte, y también importante, todas ellas cumplen con los requisitos expuestos por López Martín y Morgado Aguirre (2013), donde argumentaban que para que un proyecto tenga impacto a nivel social debe cumplir las siguientes características:

1. Accesible para todos.
2. Conectividad: permite estar conectado.
3. Ubicua: desde cualquier punto en cualquier momento.
4. Instantaneidad: información continua y de última hora.
5. Interactividad: permite estar contacto con otras personas desde cualquier punto del globo terráqueo.

Una vez descritas minuciosamente cada una de las plataformas, todas ellas cumplen con los cinco requisitos indispensables para considerarse un proyecto educativo o artístico en red.

El papel de la plataforma, con respecto a su utilización y al usuario que va a hacer uso de ella, debe tener tres funciones claras, tal y como proponía Jenkins (2008): producir, difundir y consumir. Estas plataformas transforman por su propio contenido al usuario en prosumidor, es decir, cada individuo que entra a ellas además de consumir el contenido que se le ofrece, ya sea arte, contenidos educativos o musicales, tiene que tener la oportunidad de crear sus propios productos, Toffler (1980).

En la tabla 2, podemos observar la relación entre los términos ofrecidos por diferentes autores sobre una misma realidad, la cultura transmedia.

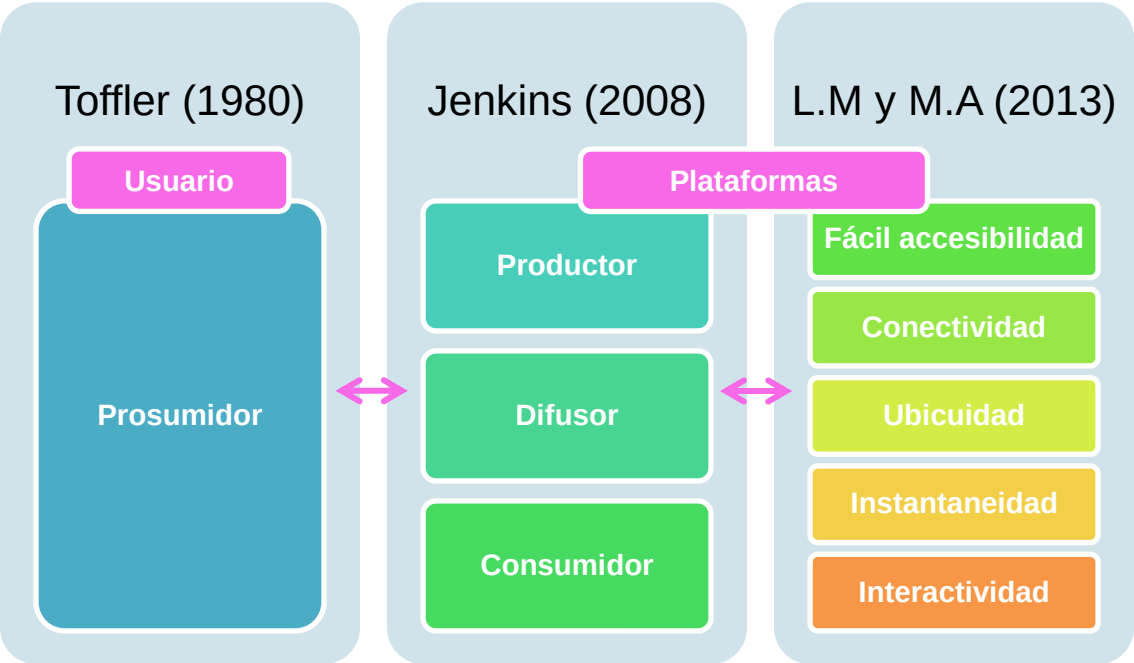


Tabla 2: Tabla de creación propia a partir del contexto de la 'cultura trasmedia'.

Siguiendo la línea trazada a través de la gráfica que contiene los elementos necesarios para el funcionamiento y propagación de una plataforma online, podemos entender el avance en el desarrollo de los procesos creativos de esta. Resumiendo su contenido, nos encontramos con un usuario o prosumidor,este desarrolla una triple función: creador, difusor y consumidor de contenidos online.

El siguiente capítulo plantea una propuesta sobre la creación de una plataforma virtual artístico-musical para el proyecto musical, nacido en la Universidad de Cantabria y dirigido a niños de entre 3 y 12 años, denominado PIMEM.

II. Propuesta de creación de una plataforma virtual

3. Introducción y justificación

Actualmente, en pleno siglo XXI, nos encontramos en una etapa social-cultural en la que los flujos principales de información se sitúan en la Red, es decir, todo aquello que se muestre virtualmente será potencialmente un producto atrayente para los consumidores.

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)[17] realiza periódicamente estudios sobre el porcentaje de la población que está conectada a la red a lo largo de todo el mundo. El último estudio, publicado en el año 2014[18], muestra que más del 32% de la población mundial tiene acceso a la Red por medio de redes móviles, gráfico 2, y más de un 44% tiene acceso a la Red desde sus casas, gráfico 3.

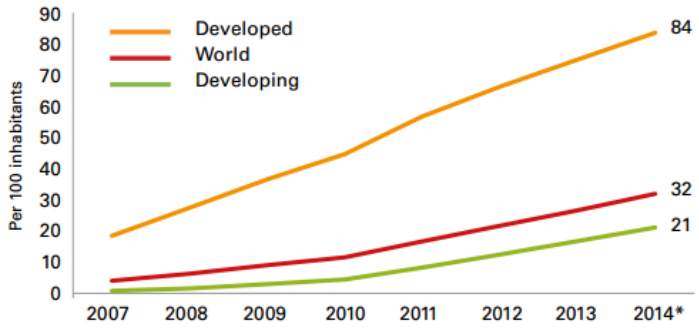


Gráfico 2: Banda móvil ancha por cada 100 habitantes, según nivel de desarrollo, 2007-2014. UIT.

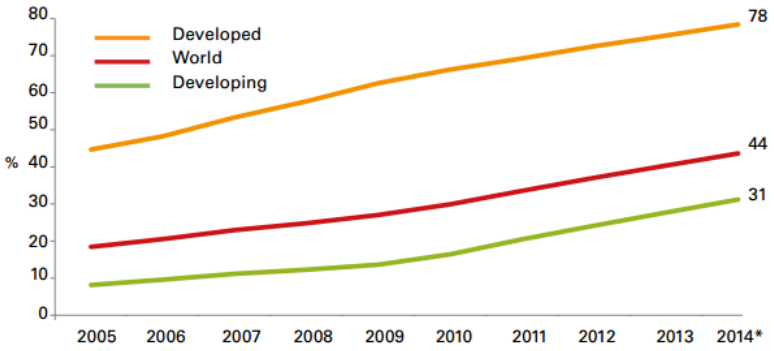


Gráfico 3: Porcentaje de hogares con acceso a Internet, según nivel de desarrollo, 2005-2014. UIT.

[17] Extraído de http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/default.aspx

[18] Estudio de la población mundial conectada a Internet en http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2014-e.pdf

Podemos observar la gran diferencia entre países desarrollados y países en vías de desarrollo. Para este estudio, tomaremos como referencia los datos correspondientes a los países desarrollados, dado que es la población potencialmente productora y consumidora de productos online. Como vimos anteriormente, vivimos en el seno de una cultura convergente, Jenkins (2008), regida por los cambios en el modo de pensar de los individuos, dónde lo que prima es la información que recibimos a través de medios digitales teniendo la posibilidad de participar de diversos modos de ésta.

Ante esto, surge la necesidad social de dar a conocer por medio de diferentes espacios virtuales los proyectos que se realizan a lo largo y ancho del planeta. Estos espacios permiten producir y difundir los múltiples contenidos generados, siendo un punto estratégico para el propio consumo de estos o, incluso, como nexo para la creación de otros proyectos. Como hemos podido ver a lo largo de este trabajo, hay numerosas plataformas que muestran sus proyectos artísticos, educativos o musicales a toda la Red, consiguiendo un acercamiento de numerosos núcleos sociales a estos espacios virtuales, que quizás de otro modo no podrían. Así, y tomando todos los espacios que hay en Red, desarrollaremos, a continuación, la creación de una plataforma con la que se pretende dar a conocer un proyecto actual enmarcado en la educación musical, denominada PIMEM.

A continuación describiremos y explicaremos los objetivos así como el proceso de elaboración de esta plataforma.

3.1 Objetivos

El objetivo principal que nos marcamos en este trabajo es la creación de una plataforma en el proyecto educativo musical PIMEM.

Además, proponemos una serie de objetivos de carácter específico y a los que deberá dar respuesta la plataforma creada, son los que a continuación relatamos:

- Dar a conocer el proyecto PIMEM.

- Crear un punto de comunicación con las familias y mostrar lo realizado en las diferentes sesiones.
- Organizar y archivar el material recopilado desde el nacimiento de PIMEM.
- Ser un punto de enlace con otros proyectos y ayudar a otros a construir sus propias iniciativas.
- Formar un enclave en el que se recopilen diversos recursos educativos, siendo estos accesibles para cualquier persona.

3.1 ¿Qué es PIMEM?

Para entender que es PIMEM[19], es necesario conocer el significado de sus siglas: Percepción Integral de la Música a través de la Estimulación Multisensorial.

Tal y como recogen los documentos, en los que nos basamos y apoyamos tanto para este trabajo como para los contenidos de la plataforma, PIMEM nace en el año 2009 con la idea de ser un laboratorio innovador en materia educativa-musical, destinando sus enseñanzas a niños y niñas de entre 3 y 12 años. En él se ofrece a los niños y niñas la oportunidad de vivir y disfrutar la música: cantando, jugando, bailando, observando, escuchando, explorando con instrumentos musicales y con objetos sonoros. En definitiva, su aprendizaje estará siempre motivado por el disfrute y la experiencia.

El proyecto surge dentro de la Universidad de Cantabria, más concretamente, dentro del Aula de Música perteneciente al Vicerrectorado de Cultura, Participación y Difusión. Además, y moviéndose paralelamente al ámbito educativo, en este caso superior, es una proyecto que da la posibilidad a futuros investigadores de participar de él para llevar a cabo sus trabajos de investigación. En definitiva, este proyecto se plantea desde dos perspectivas: la formativa, para los niños y niñas, y la investigadora, para el profesorado.

[19] Riaño, M.E. et al (2012). Islanimalia: la amenaza de los sorbedores malignos. Una propuesta creativo-performativa de integración artística. En el II Congreso d educación e investigación musical (CEIMUS).

Creemos que es importante conocer cuáles son las bases teóricas que sustentan este innovador proyecto para poder entender cómo se desarrolla su organización didáctica, las cuales podemos observarlas en la figura 2.

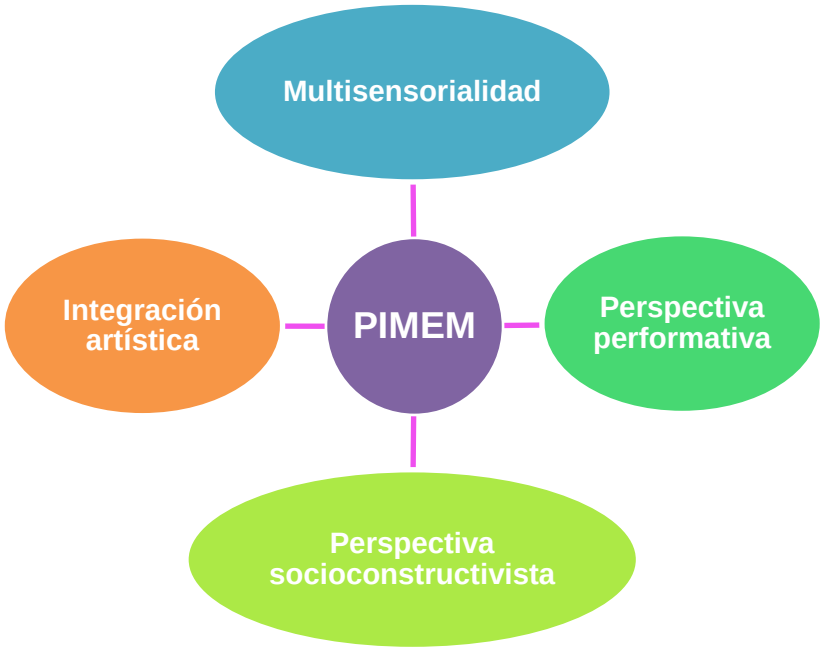


Figura 2: Figura de elaboración propia que recoge las bases teóricas de PIMEM

- Multisensorialidad: ayuda a desarrollar aspectos socio/afectivos, emocionales y cognitivos que conducen, en definitiva, a una comprensión de la música y a un aprendizaje significativo.
- Integración artística: como proceso que ofrece relaciones múltiples entre la exploración de los lenguajes estéticos, la sensibilización ante las posibilidades expresivas de esos lenguajes y la producción de obras.
- Perspectiva performativa: centrada en los procesos creativos y que pone un especial énfasis en la "acción artística" sin despreciar el resultado o el producto.
- Perspectiva socioconstructivista: creen en un aprendizaje a través de la interacción social construido a partir de la experiencia por medio del diálogo, como un proceso activo.

Por otro lado, es importante conocer la metodología planteada por PIMEM para educar musicalmente a los niños y niñas participantes en el proyecto.

El objetivo principal del equipo PIMEM es educar al niño en su globalidad, es decir, basando sus aprendizajes en los vínculos establecidos y los significados construidos entre lo nuevo y lo conocido. Los principios de los parten para enseñar al niño dentro del aprendizaje musical supone[20]:

- Partir de lo experimentado por los niños en su entorno, de lo conocido.
- Plantear actividades y situaciones de aprendizaje musical que tengan en cuenta sus intereses y motivaciones y se adecuen a la diversidad en cuanto a capacidades.
- Establecer el mayor número de conexiones posibles entre lo que el niño sabe y la nueva información, permitiendo que cada uno progrese a su propio ritmo.
- Fomentar el espíritu crítico y la creatividad.
- Apostar por proyectos integrados en los que las artes tengan un papel fundamental.

Apoyándose en esos principios, la organización didáctica que plantean consiste en diseñar una serie de proyectos temáticos o una obra original en función de la edad. Esta organización se distribuye en función de esto último, es decir, se han creado dos bloques de edad: de 3 a 5 años y de 6 a 12 años. Cada uno de estos bloques trabaja de una manera diferenciada. En el primer grupo se unen diversos elementos como son pequeños fragmentos de obras musicales, cuentos, poemas rimas o retahílas, imágenes, pinturas, fotografías, etc. En el segundo grupo, sin embargo, gracias a la música, la danza y el teatro compone a lo largo del curso un producción propia y original, nacida de una idea propuesta por el equipo docente y que va formándose gracias a los aportes que hacen los alumnos, consiguiendo obras como *Islanimalia, Trácula*, *Una de piratas* y, la última, *Los mundos de Burdick*. Estas producciones comenzaron a elaborarse en el año 2010 y continúan en la actualidad, superándose año tras año.

[20] En Riaño, M.E. et al (2012). Islanimalia: la amenaza de los sorbedores malignos. Una propuesta creativo-performativa de integración artística. En el II Congreso de educación e investigación musical (CEIMUS).

Para poder trabajar tal y como se hace en ambas etapas, se trabaja sobre una serie de destrezas como son la audición, la lectura y escritura, la exploración y la expresión, tal y como podemos ver en la figura 3.

En ella observamos que dentro de cada una de las categorías principales se incluyen los contenidos que estas abarcan, los cuáles son puestos en práctica a través del trabajo por pequeños proyectos, en la primera etapa, y la creación de la producción original, en la segunda.

Figura 3: Figura de elaboración propia en la que se muestran las destrezas que se trabajan con los niños.

3.2 Plan de trabajo de la plataforma virtual PIMEM.

Nuestra aportación práctica para este trabajo es la creación de una plataforma virtual para el proyecto musical, PIMEM. Para explicar su proceso, hemos divido el plan de trabajo en 6 fases, organizadas cronológicamente según el proceso que he tenido que seguir, desde el nacimiento de la idea de la plataforma virtual hasta su puesta en marcha. Para ello, hemos tenido siempre como referencia lo planteado en la fundamentación teórica así como los requisitos que debe de cumplir una plataforma educativa-artística en Red y que expusimos anteriormente.

3.3.1 Fase 1: Selección de la propuesta.

La propuesta de creación de una plataforma virtual surge a partir de la necesidad de encontrar un tema para aborda el Trabajo Fin de Grado. El ámbito de trabajo en el que nos movíamos era la música, la directora del trabajo ofreció una serie de temas que podíamos seleccionar y una de ellas era la creación de una página web para el proyecto de música PIMEM. Finalmente, llegamos al acuerdo de llevar a cabo dicho trabajo, de esta manera cubríamos las necesidades que teníamos por ambas partes: ella, que el proyecto tenga una plataforma virtual, y nosotros, poder realizar el Trabajo Fin de Grado.

Más tarde, nos informó que el proyecto PIMEM necesitaba un espacio en el que dar conocer su metodología, sus ideales y el día a día que lo que realizan en las sesiones. Por otro lado, era fundamental que el equipo docente tuviera un punto de unión virtual con las familias. Aun siendo lo anterior una base fundamental para crear este espacio, uno de los aspectos fundamentales para PIMEM era reorganizar y clasificar todo el material creado y recopilado desde su nacimiento, en el año 2009.

A partir del momento en que se decidió cuál sería la temática que abarcaría el trabajo, comenzó el trabajo de recopilación de información sobre el proyecto así como la búsqueda de la fundamentación teórica en la que se apoya este trabajo.

Antes de tener un espacio en el que poder crear la plataforma, fue importante la intervención de la directora junto con el Vicerrectorado de Cultura, Participación y Difusión para poder disponer de los medios para llevarlo a cabo.

3.3.2 Fase 2: Apoyos por parte de la Universidad de Cantabria.

Lo primero que necesitábamos para poder desarrollar un proyecto de esta envergadura eran apoyos económicos. Estos fueron aportados por el Vicerrectorado de Cultura, Participación y Difusión de la Universidad de Cantabria. Desde este organismo, nos ofrecieron los recursos necesarios para

poder acceder a una plantilla de pago, además, proporcionaron un domino para alojar el espacio web.

Asimismo, dispusimos de un técnico-informático, perteneciente a este organismo de la Universidad, para realizar los primeros trabajos de puesta en marcha del espacio web así como alojar el espacio en el dominio que posee la Universidad de Cantabria, denominado unican.es.

Finalmente, y una vez subsanados los temas administrativos y burocráticos, creamos un espacio en Wordpress para PIMEM, con la dirección pimem.unican.es. El técnico-administrativo instaló la plantilla seleccionada, la cual puede verse en la fase 4, y la puso en marcha para poder empezar a trabajar con ella.

3.3.3 Fase 3: Plataforma, Wordpress.

Estuvimos varias semanas meditando sobre qué tipo de gestor de contenido usar para crear la plataforma PIMEM. Hay numerosos espacios online habilitados para crear de forma sencilla atrayentes espacios virtuales dónde alojar diferentes proyectos. Finalmente y como hemos mencionado ya, el gestor seleccionado para ello fue Wordpress.

Wordpress[21] es una plataforma de código abierto nacida en el año 2005 y que cuenta actualmente con más de un 20% de los espacios web en línea. Desde esta plataforma se ofrecen plantillas y recursos de manera gratuita así como otros de pago. No obstante, desde unos u otros, se tiene la posibilidad de personalizar y adaptar los contenidos al proyecto que cada usuario esté creando, pudiendo adaptarlo al espíritu de cada uno de ellos.

La plataforma Wordpress trabaja en sus editores con el código CSS (imagen 1), es decir, desde dicho editor podemos personalizar más aun la presentación y apariencia del espacio web.

[21] Extraído de https://en.wordpress.com/about/

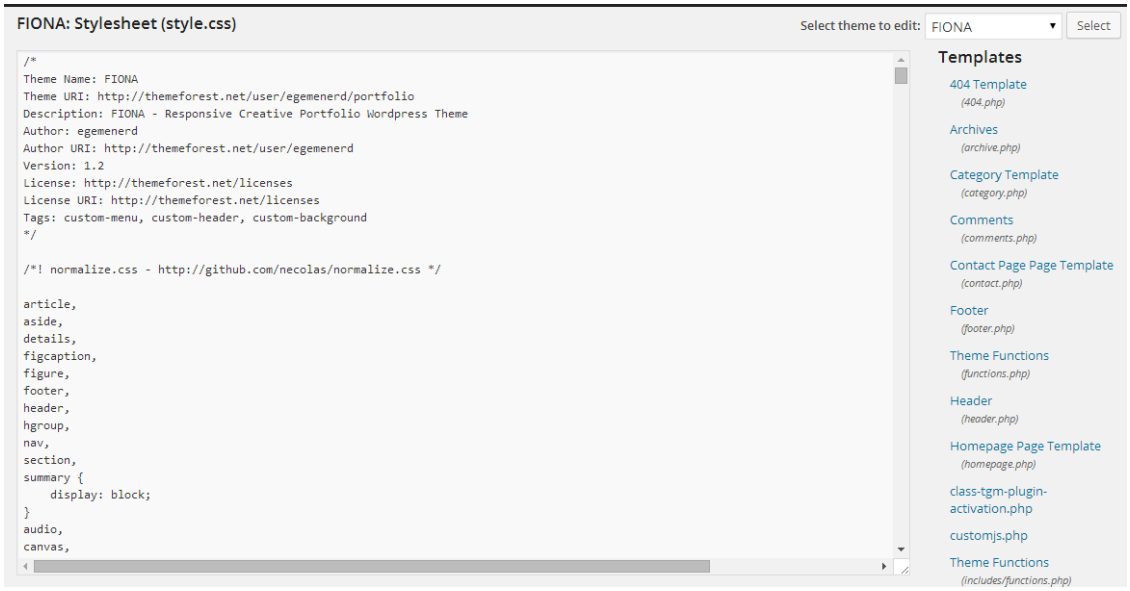


Imagen 1: Código CSS de Wordpress.

Además de tener un editor para modificar técnicamente cada uno de los parámetros de la página web, hay otro espacio que nos permite modificar, sin necesidad de tener conocimientos informáticos, algunos de los aspectos principales de la página, como podemos observar en la imagen 2.

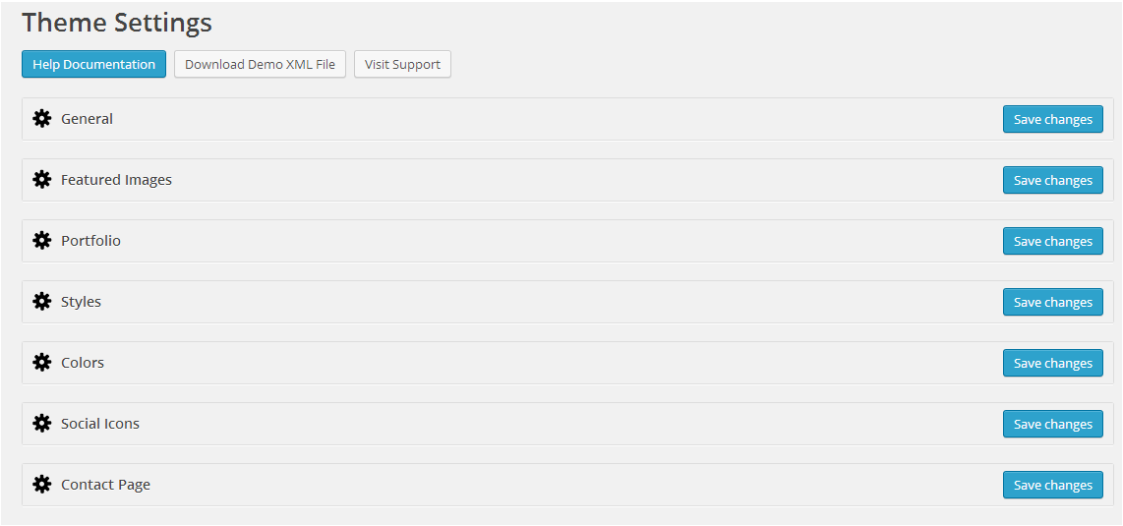


Imagen 2: Ajustes de la plantilla.

Por otro lado, hay otro espacio destinado al administrador para modificar o editar todos los espacios, ya sea de aspecto o de contenido, se trata de un menú muy visual e intuitivo, como podemos apreciar en la imagen 3.

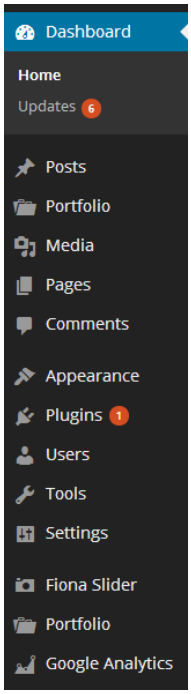


Imagen 3: Menú de navegación para el administrador.

Se trata, por tanto, de una plataforma que permite al usuario crear su propio espacio web, ofreciéndole las herramientas más básicas para poder realizarlo.

3.3.4 Fase 4: Diseño y organización.

El primer paso que tuvimos que dar para crear la plataforma PIMEM fue encontrar una plantilla que se ajustase a unos requisitos que nos habíamos marcado en un principio. Debía cumplir los requisitos propuestos por López Martín y Morgado Aguirre (2013), además de otros que hemos incluido y que enriquecerán la plataforma:

- Accesible, intuitiva y dinámica.
- Conectada.
- Ubicua.
- Instantánea.
- Interactiva.

Para ello utilizamos ThemeForest[22], plataforma que recoge gran número de plantillas para Wordpress. Todas las platillas que buscábamos debían de cumplir los requisitos anteriormente mencionados. Finalmente, después de seleccionar varias, optamos por escoger el modelo *FIONA*, el cual podemos ver en las imágenes 4 y 5.

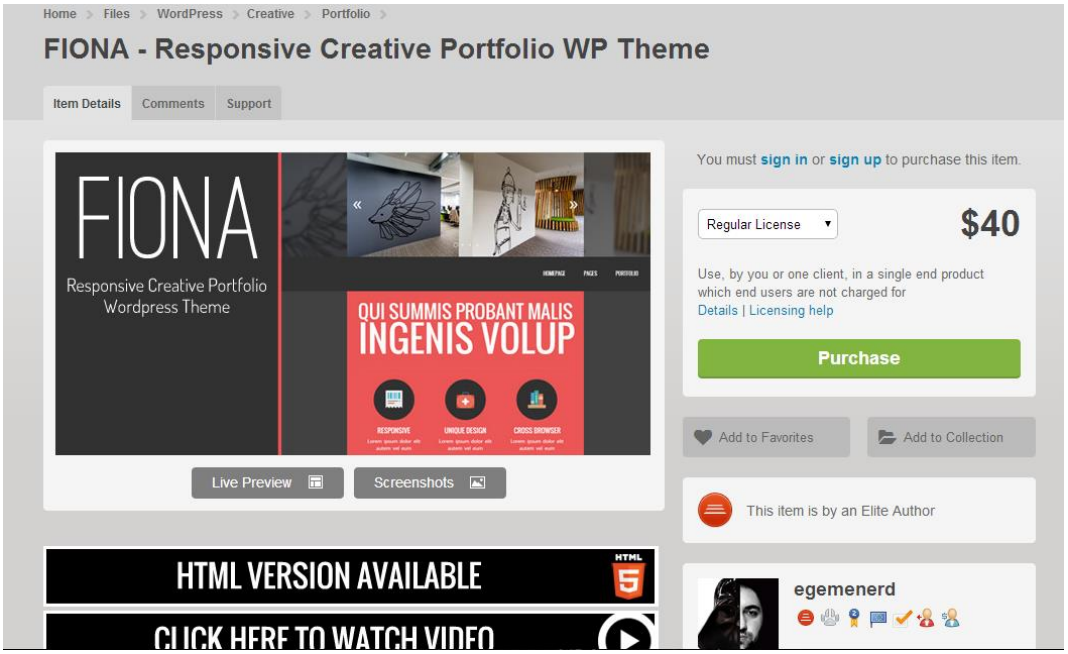


Imagen 4: FIONA en ThemeForest

Imagen 5: Visualización de ejemplo de la plantilla FIONA

Una vez instalada la plantilla en nuestro espacio, podíamos comenzar a rediseñar la página en función de las necesidades del proyecto.

[22] Sitio web con plantillas para Wordpress http://themeforest.net/

Tuvimos que pensar en todos los apartados que debía recoger la página para incluir en ellos el contenido del proyecto. Estos serían recopilados en diferentes pestañas incluyendo, a su vez, subpestañas.

A lo largo del proceso de creación, las pestañas han sufrido numerosas variaciones en función de las necesidades que tenía PIMEM. A medida que el equipo docente observaba la página, hacía sugerencias sobre las debilidades de estas y cuáles podían ser útiles. Todas las opiniones fueron tomadas en cuanta pudiendo conseguir, finalmente, la disposición final de la organización de pestañas y subpestañas. Además, podemos observar cómo están dispuestas en las imágenes 6, 7 y 8.

- PIMEM
  - Buzón sugerencias
  - Contacto
- Equipo
- ¡Inscríbete!
  - Curso 2014-2015
  - Curso 2013-2014
  - Curso 2012-2013
  - Curso 2011-2012
  - Curso 2009-2010
- Producciones originales
  - Burdick 13-14
    - Galería
    - Vídeos
  - Una de piratas 12-13
    - Galería
    - Vídeos
  - Trácula 11-12
    - Galería
    - Vídeos
  - Islanimalia 10-11

En estas pestañas encontramos información sobre el proyecto. Además, podemos enviar sugerencias al buzón así como ponernos en contacto con ellos.

Aquí podemos conocer al equipo docente.

En este apartado podemos acceder a la información sobre la matriculación en el proceso así como a los procesos de matriculación de años previos.

En esta sección conoceremos las producciones originales que se han creado desde el año 2010, a través de vídeos y galerías fotográficas.

Gracias a este espacio se pueden organizar y distribuir las producciones realizadas a lo largo de los años.

- Organización didáctica
  - De 3 a 5 años
  - De 6 a 11 años
- Difusión
  - Cursos impartidos
  - Presencia en medios
  - Congresos
  - Publicaciones
- Miscelánea (Portafolio)
  - Vídeos 2013-2014
  - Vídeos 2012-2013
  - Fotos 2013-2014

Organización del proyecto en función de la edad en la que se esté trabajando.

En este espacio encontramos toda la información relativa a la difusión del proyecto PIMEM, además de mostrar la organización didáctica de este para docentes de centros escolares.

Miscelánea funciona como un portafolio, es decir, en él se pueden incluir vídeos y fotografías del día a día en PIMEM

Imagen 6: Visualización de la página principal.

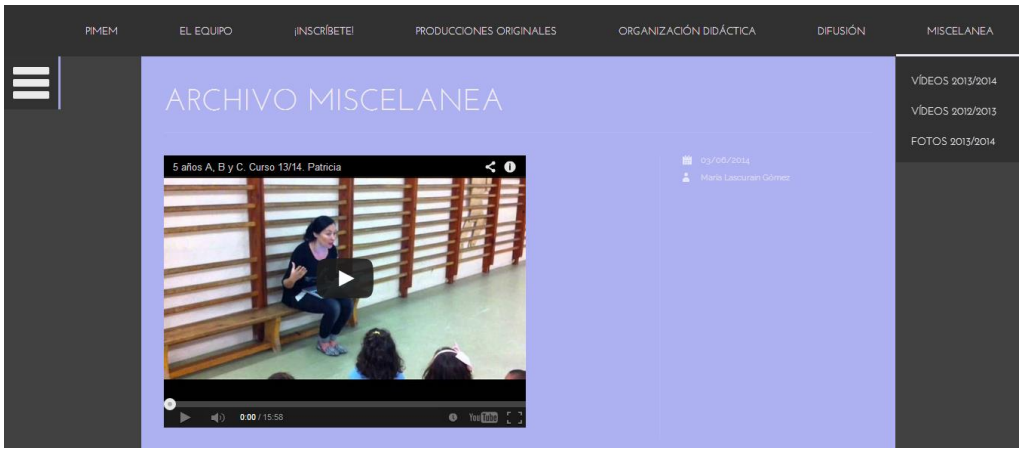


Imagen 7: Pestañas y subpestañas.

Imagen 8: Miscelánea con las categorías en la que se subdivide.

Por otro lado, el diseño nativo de la platilla utilizaba un color rosa-rojizo para el fondo de cada una de las páginas. PIMEM es un proyecto dirigido a la edad infantil y el color usado en la plantilla aportaba demasiada agresividad a la plataforma, por este motivo, decidimos buscar un color en un tono más suave y que transmitiese mayor sensación de serenidad. Para hacer el espacio más vistoso para el público infantil, apostamos por utilizar colores vivos en palabras importantes, links o los títulos de las producciones originales, tal y como apreciamos en la imagen 9.

Imagen 9: Colores vivos contrastado con el fondo.

Dos aspectos que son vitales y están en consonancia con los requisitos que buscábamos (dinamismo y la navegación intuitiva) son los Widgets laterales y las imágenes dinámicas en el encabezado de algunas de las secciones. En

primer lugar, los widget laterales se sitúan en el recuadro situado en el margen izquierdo de la plataforma, véase la imagen 10.

Imagen 10: Espacio para visualizar los widget.

En este espacio lateral encontramos un calendario, un buscador de términos y las categorías en que está organizada la información de la Miscelánea, como podemos ver en la imagen 11.

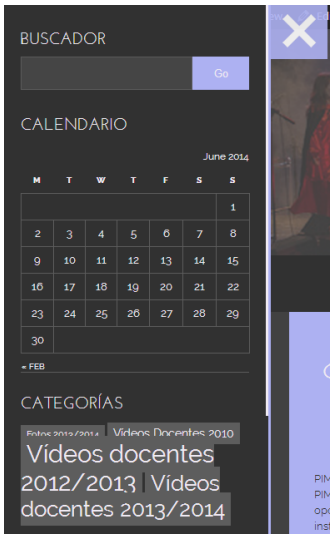


Imagen 11: Widgets

En segundo lugar, las imágenes dinámicas ubicadas en los encabezados de algunas de las pestañas de la página, corresponde a fotografías tomadas durante las representaciones de las producciones originales o durante sesiones a lo largo del curso. Esto proporciona al espacio un carácter dinámico y, además, muestra por medio de un barrido visual cómo se trabaja en PIMEM. Regresando a la imagen 6 podemos ver el encabezado al que nos referimos.

Por último, no debemos olvidarnos de la interactividad que ofrece la página. En el apartado “Contacto”, situado en la zona inferior de la plataforma, accedemos a una zona en la que se visualiza, a través de un plano, la localización geográfica de PIMEM. Asimismo, desde este mismo espacio todas aquellas personas interesadas en el proyecto podrán enviar mensajes en el apartado establecido para ello. Con esto, se consigue que cualquier persona desde cualquier punto se pueda poner en contacto con el equipo PIMEM para conocer más de cerca esta iniciativa así como para solicitar más información con respecto a ella. Todo esto lo vemos en las imágenes 12 y 13, adjuntadas a continuación.

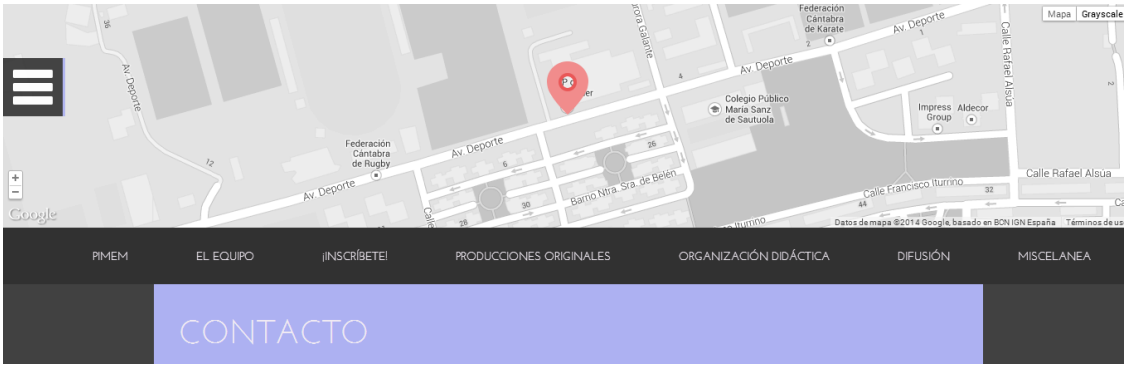


Imagen 12: Mapa con la localización de PIMEM.

Imagen 13: Espacio para contactar con el equipo de PIMEM.

3.3.5 Fase 5: Recopilación y análisis de información.

Una vez organizado el espacio en el que disponer el contenido, hay que recopilar y organizar la información ofrecida por el equipo de PIMEM, todo aquello que debe contener la plataforma para su difusión.

La información y contenidos a nuestra disposición van desde el dossier, en el que se enmarca el proyecto PIMEM, hasta diferentes archivos de tipo multimedia.

Toda ello fue organizado, previamente, en carpetas dentro del ordenador de trabajo para, posteriormente, tener un acceso más rápido a cada uno de los archivos que había que subir a la web, véase la imagen 14.

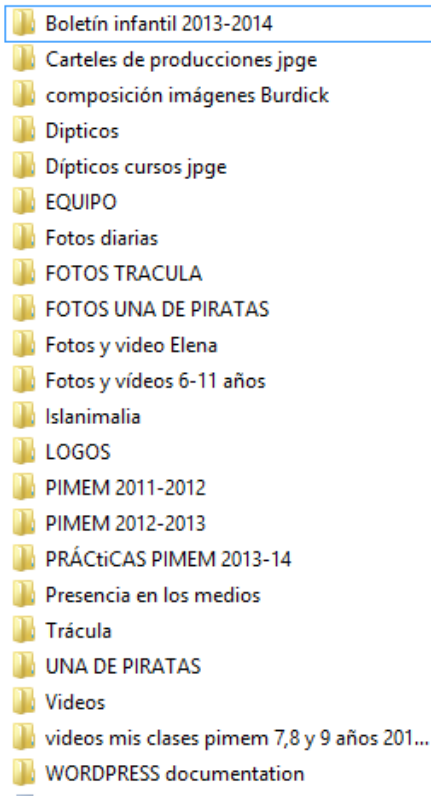


Imagen 14: Organización del contenido

Además de organizar en contenido en el equipo informático, debíamos seleccionar qué información introducir en cada uno de los apartados para que se ajustase a lo que estos requerían. No sólo fue transcribir la información sino

que en algún caso hubo que crear PDF en línea para que fuera más visual y accesible.

Aparte del contenido más formal que estructura el proyecto, se debían insertar los archivos multimedia. Este proceso, junto al diseño y organización de la plataforma, es el que más tiempo ha supuesto dado que, en algunos casos, tuvimos que editar los vídeos, subirlos a Youtube y, por último, insertarlos en el apartado al que correspondía. Lo mismo ocurrió con las imágenes: estas fueron seleccionas y convertidas en galerías fotográficas con ayuda del programa Cincopa[23], como vemos en la imagen 15.

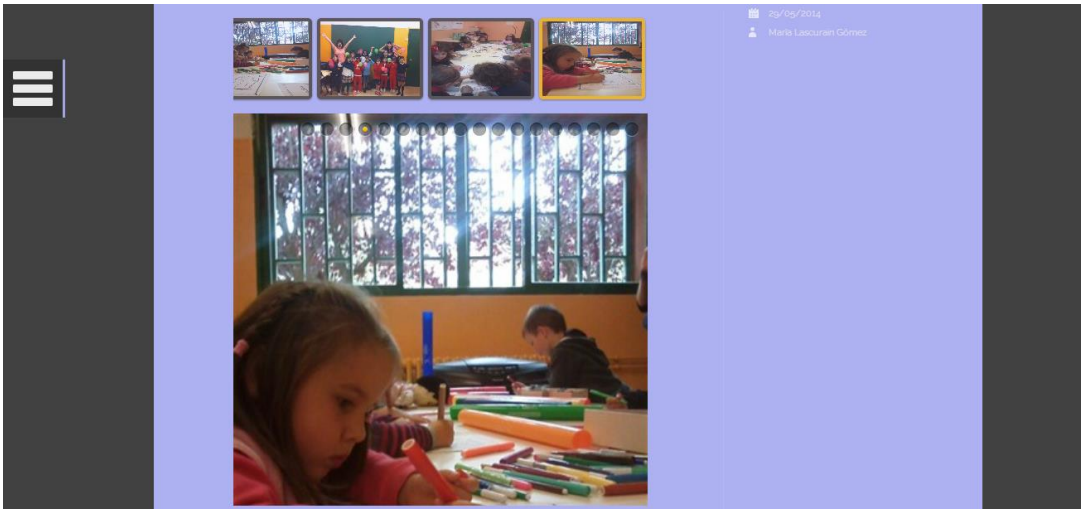


Imagen 15: Galería fotográfica en el espacio Miscelánea.

3.3.6 Fase 6: Puesta en marcha.

La última fase está ligada a la presentación pública de la plataforma PIMEM, mostrándola tanto a las familias como al equipo de profesores que forman parte de este proyecto.

Expusimos cómo está distribuido el contenido, los diferentes apartados que se alojan en la plataforma así como la vía rápida para acceder a cualquiera de los contenidos de la página.

Por otra parte, desde que se mostró públicamente la plataforma se ha realizado algún cambio relacionado con la conectividad de la página, es decir, se ha

[23] Espacio para la creación de galerías online http://www.cincopa.com/

incorporado un espacio en el que se podrán emitir sugerencias, quejas o reclamaciones sobre el funcionamiento de los servicios que presta el proyecto PIMEM.

El contenido de la plataforma variará en función del curso en que se encuentren. Así mismo, se podría añadir progresivamente información nueva, vídeos, nuevas imágenes e incluso podrían añadirse nuevos apartados, en función de las necesidades que presente el proyecto.

3.4 Discusión y conclusión de resultados.

Este trabajo tuvo como propósito inicial dar respuesta a PIMEM, creando una plataforma para su proyecto educativo musical. Para ello, durante el primer capítulo, llevamos a cabo un acercamiento al marco teórico en que se sitúa así como un pequeño estudio de diversas plataformas virtuales. Esto nos ha permitido tener una visión más amplia para poder diseñar y lanzar la plataforma virtual para PIMEM.

Las plataformas virtuales que en el trabajo que estamos llevando a cabo son de carácter educativo-artístico, permiten la difusión de una gran cantidad de contendidos, tal y como hemos visto en el primer capítulo.

Por tanto, podemos abstraer a través de los objetivos marcados que la creación de un espacio virtual para PIMEM ha permitido:

- Dar a conocer el proyecto PIMEM a través de la Red. Tal y como mencionamos en uno de los objetivos marcados, esto contribuirá a mostrar a un amplio rango de la población mundial el trabajo que desempeñan permitiendo que otras iniciativas puedan tomarlo como punto de referencia.
- Crear una ‘plataforma prosumidora’ dónde todos los usuarios tengan posibilidad de producir, difundir y consumir el contenido publicado. Estos usuarios recibirán el nombre de prosumidores, término que hace referencia a la expresión empleada al comienzo de este párrafo.

- Conocer las características que debe poseer un Proyecto Educativo artístico en Red para, posteriormente, poder hacer un estudio de diferentes plataformas artísticas, educativas o musicales. De este modo, y a partir de las anteriores, hemos podido crear un concepto más claro de qué es una plataforma virtual y cuáles deben ser sus principales pilares: accesibilidad, ubicuidad, instantaneidad, interactividad y conectividad.
- Organizar el contenido multimedia que poseían PIMEM y, así, conseguir estructurar el material en función de su contenido. Además de ser esta una manera de que el equipo docente tenga clasificados lo recopilado a lo largo de los años, permite a las familias acceder a contenidos que de otro modo no podrían dado que, en la mayoría de los casos, son vídeos o fotografías recogidas durante las sesiones.
- Ser un punto de acceso para la mejora del propio proyecto, tal y como decíamos en la discusión de resultados, por medio de futuros estudios que nos muestren qué aspectos han de ser modificados y cuáles debemos de potenciar por su aceptación.

Es importante mencionar que durante el proceso de creación de esta plataforma se han tenido que realizar numerosos cambios, todos en beneficio de su propio beneficio, buscando siempre su máxima optimización tanto de espacio como de recursos. Estos han sido apoyados y, en numerosas ocasiones, nacidos por aportaciones del propio equipo docente de PIMEM ya que en función de las necesidades del proyecto requerían unos u otros espacios para distribuir la información. Para poder llegar a un consenso sobre ello, ha sido necesario mantener varias reuniones con la directora del proyecto, al mismo tiempo directora de este Trabajo Fin de Grado, así como estar en continuo contacto mediante correos electrónicos con el equipo docente.

Aun habiendo conseguido realizar una importante labor con la creación de este espacio y disponiendo el equipo de todo lo necesario para poder funcionar al cien por cien con plataforma, consideramos que es importante llevar a cabo un proceso de actualización continua consiguiendo con ello que la plataforma esté

siempre en línea, con contenido actual y no quedándose éste desfasado. Para ello, es necesaria la completa colaboración del equipo docente de PIMEM, quien deberá atender las tareas de mantenimiento de la página. Para que el proceso de actualización de la página sea más rápido para los docentes, se creará un pequeño libro de instrucciones dónde, paso por paso, se explicarán los procesos de edición del espacio.

Es importante señalar que para que este proyecto tenga un puesto destacado y pueda convertirse en un importante proyecto artístico en Red se debería promover en un futuro, y gracias a la información recogida a partir de los *feedback*, la creación en la propia plataforma de un espacio restringido a usuarios registrados dónde se pudiese informar personalmente de cualquier tipo de noticia, enviar calificaciones, vídeos de carácter privado, ect.

Por otro lado, creemos importante mencionar cuáles han sido las aportaciones que este trabajo ha proporcionado a los diferentes sectores o agentes de la sociedad. El primer lugar, a la creadora de este proyecto ya que me ha permitido la realización del Trabajo Fin de Grado y, gracias a él, he adquirido un gran número de conocimientos que hasta este momento desconocía; además, me ha permitido potenciar un ámbito personal distinto al trabajo en educación, como es la informática.

En segundo lugar, un sector muy importante ha sido el proyecto PIMEM, sin su existencia hubiese sido imposible desarrollar un trabajo como este. Asimismo, les hemos aportado un deseo, que de otra manera les hubiera costado un gran esfuerzo cumplir, tener su propia plataforma virtual.

El tercer y último lugar, la sociedad recibe a través de la Red la posibilidad de conocer un proyecto que se lleva a cabo desde hace 5 años; no sólo de conocerlo, sino de poder entrar a formar parte del mundo PIMEM y de su modo de enseñar la música.

Para finalizar este apartado, nos gustaría ofrecer como sugerencia para el futuro de la plataforma realizar, a medio o largo plazo, un segundo estudio que nos permita ahondar en la relevancia que ha tenido la plataforma.

¿Cómo podremos realizar este estudio? Para ello, haremos uso de una herramienta online, Google Analytics[24], instalada en la propia plataforma. Esta aplicación nos permite recopilar los datos de contenido, pudiendo conocer qué partes de la plataforma PIMEM tienen un óptimo rendimiento y cuáles hemos de perfeccionar para poder crear, en un futuro, una mejor experiencia para los usuarios. No obstante, se ha puesto a disposición de cualquier usuario un "Buzón de Sugerencias" al que se pueden hacer llegar cualquier idea de mejora a la plataforma.

En conclusión, proponemos realizar futuras líneas de investigación o revisiones para mejorar el espacio potenciando las virtudes de este así como optimizar y modificar aquellos recursos que no han sido respondidos de la manera prevista.

[24] Extraído de http://www.google.es/intl/es_ALL/analytics/index.html

Referencias

Alvin, T. (1980). *La tercera ola.* Barcelona: Plaza y Janés.

Bartolomé, A. (2001). Universidades en la red. ¿Universidad presencial o virtual? *Crítica LII,* (896), 52, 34. [En línea] Recuperado el 16 de mayo de 2014 en http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/bartolomespcritica02.pdf

Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *En Revista Universidad y Sociedad de Conocimiento (RUSC),* (4), 36-47. [En línea] Recuperado el 16 de mayo de 2014 en http://journal-of-conflictology.uoc.edu/index.php/rusc/article/viewFile/v4n1-contenidos-educativos-en-abierto/v4n1-contenidos-educativos-en-abierto#page=36

Bookchin, N., & Shulgin, A. (1999). Introducción al net. art (1994-1999). *Aleph.* [En línea] Recuperado el 25 de marzo de 2014 en http://cv.uoc.es/~jatencia/tfc/documentos/netart/net1.pdf

Campos, B. B. (2006). La formación a lo largo de la vida: Exigencias sociolaborales-desarrollo personal. En *Educar*, (38), 15-32. [En línea] Recuperado el 5 de junio de 2014 en http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_73/nr_793/a_10573/10573.pdf

Cano, L. R., & Ruiz, R. M. A. (2004). Los museos virtuales: Nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico: Una experiencia en la formación de maestros. *Formación De La Ciudadanía: Las TICs y Los Nuevos Problemas,* 20. [En línea] Recuperado el 28 de mayo de 2014 en http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1448548.pdf

Delmar, J. L., & Congosto, A. H. (2007). “Macbeth”: Culturas populares y “fandom”. En *Revista Internacional De Comunicación Audiovisual,*

Publicidad y Estudios Culturales, (5), 315-332. [En línea] Recuperado el 7 de marzo de 2014 en http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/macbeth_culturas_populares_y_fandom.pdf

Friedman, T (2005). La tierra es plana. Breve historia del mundo globalizado del siglo XXI. España: Mr Ediciones.

Greene, R. (2000). Web work a history of internet art. En *ARTFORUM International*, (9), 162-167. [En línea] Recuperado el 28 de marzo de 2014 en http://www.ehu.es/netart/alum0506/yolanda_reclusa/Mail%20Art/carpetaFausto/UnahistoriadelArtedeInternet.doc

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Islas, O. (2010). Internet 2.0: El territorio digital de los prosumidores. En *Revista Estudios Culturales,* (5), 43-64.

Islas, O. (2011). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales. En *Revista ALAIC,* (7), 68-77. [En línea] Recuperado el 7 de marzo de 2014 en http://www.alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/download/45/44

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

López Martín, E. y Morado Aguirre, B. (2013). Tercer Congreso Internacional sobre arte y sociedad: *Comunidad fandom, ética hacker y movimiento open: influencias para un net.art contemporáneo socialmente comprometido*. Universidad de Murcia.

McLuhan, M., & Nevitt, B. (1972). *Take today: The executive as dropout*. New York, USA: Harcourt Brace Jovanovich.

Riaño, M., Álvarez, B. y Totoricagüena, M. (2012). A music laboratory for children: Integral Perception of Music Through Multisensory Stimuation. 29 Conference ISME. Tesalónica, Grecia.

Riaño, M.E. et al (2012). Islanimalia: la amenaza de los sorbedores malignos. Una propuesta creativo-performativa de integración artística. En el II Congreso de educación e investigación musical (CEIMUS) organizado por la Sociedad para la Educación Musical del Estado Español (SEEM-EE), el Instituto de Educación Musical (IEM) y la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (URJC). 2-3 de marzo. Madrid. España.

Riaño, M.E. y Fiorentino, G. (2013). Multisensorial stimulation in music learning and the development in multiple intelligences. En el 21st EAS Conference (ISME European Regional Conference). "The Reflective Music Teacher", February 13-16, Lovaina, Bélgica.

Rizvi, F. (2010). La educación a lo largo de la vida: Más allá del imaginario neo-liberal. En *Revista Española De Educación Comparada,* (16), 185-210. [En línea] Recuperado el 5 de mayo de 2014 en http://uom.uib.cat/digitalAssets/259/259228_8.pdf

Rojas Castro, A. (2014). Las narrativas transmedia: Una oportunidad para las humanidades en la era digital. En *Revista de estudios comparativos. Arte, Literatura y pensamiento.* [En línea] Recuperado el 7 de marzo de 2014 en http://www.raco.cat/index.php/Forma/article/viewFile/271274/358914

Rubio, M. J. (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learning. *RELIEVE,* (9), 101-120. [En línea] Recuperado el 15 de junio de 2014 en http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.pdf

Salinas, J. (2002). Modelos flexibles como respuesta de las universidades a la sociedad de la información. Universidad de Los Andes (ULA). *Acción*

pedagógica, (11), 4-13. [En línea] Recuperado el 15 de junio de 2014 en http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/17074

Sánchez, C. C. (2014). Narrativas transmedia nativas: Ventajas, elementos de la lanificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación social, 18*, 561-574.

Zafra, R. (1999). El instante invisible del net. art. [En Línea] Recuperado el 11 de junio en http://aleph-Arts.org/pens,

Páginas Web

Cincopa. Consultado el 16 de Mayo de 2014 en http://www.cincopa.com/

Creative Commons. Consultado el 6 de Junio de http://es.creativecommons.org/blog/

Cultural Institute. *Arts Google Project*. [En línea] Recuperado el 15 de Junio de https://www.google.com/culturalinstitute/collections?projectId=art-project&hl=es&view=map

Cursos Masivos Online Abierto. Consultado el 30 de Abril de 2014 en http://www.mooc.es

Fundación Baremboin-Said. Consultado el 3 de Junio de 2014 en http://www.barenboim-said.org/es/fundacion/

Fundación Yehudi Menuhin. Consultado el 3 de Junio de 2014 en http://fundacionyehudimenuhin.org/

Google Analytics. Consultado el 22 de Junio de 2013 en http://www.google.es/intl/es_ALL/analytics/index.html

Open Course Ware. Consultado el 23 de Mayo de 2014 en http://ocw.mit.edu/index.htm

Organización de Estados Iberoamericanos. Consultado el 26 de Abril de 2014 en http://www.oei.es/index.php

ThemeForest. Consultado el 15 de Febrero de 2014 en http://themeforest.net/

Unión Internacional de Telecomunicaciones - ITU (2014). *Estudio de la población mundial conectada a Internet*. [En línea] Recuperado el 11 de Mayo de 2014 http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2014-e.pdf

Unión Internacional de Telecomunicaciones - ITU. Consultado el 13 de Junio de 2014 en http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/default.aspx

Universidad La Rioja. Consultado el 22 de Mayo de 2014 en www.unirioja.es

Valencia International University. Consultado el 22 de Mayo de 2014 en http://www.viu.es/

Wordpress. Consultado el 4 de Febrero de 2014 en https://en.wordpress.com/about/