



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Posgrado

Proyecto de titulación:

Proyecto Vocal Libre: sistematización de la experiencia del proyecto como evidencia para la reflexión sobre los modelos de Gestión Cultural en el ámbito de la Cibercultura

Previo la obtención del Título de:

Máster en Políticas Culturales y Gestión de las Artes

Autor/a:

Rosana Riveros Velázquez

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2020

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Rosana Riveros Velázquez, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de Maestría en Políticas Culturales y Gestión en Artes. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Posgrado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Nombre del Tutor

Mag. Pedro José Mujica Paredes

Nombre de miembro del tribunal

PhD. Bradley Hilgert

Nombre de miembro del tribunal

Mag. Lizbeth Davila

Agradecimientos:

a Jesús.

Dedicatoria:

A mi familia en Paraguay y
Guayaquil por todo el apoyo brindado.

Resumen

Esta tesis plantea la sistematización de la experiencia del proyecto “Vocal Libre” como evidencia para la reflexión sobre los modelos de Gestión Cultural en el ámbito de la Cibercultura. El campo de interés está centrado en la gestión cultural en relación a las nuevas tecnologías y la pedagogía musical, de esta forma deja de lado los modelos tradicionales de hacer Gestión, para abrirse a un sistema híbrido, con campos de estudio que dialogan entre sí. Con los modelos de gestión que están constituyéndose en torno al campo digital en lo que es denominada como cibercultura, tiende a la construcción de sistemas híbridos y de relaciones más horizontales distinguiéndose entre otros valores característicos de la gestión cultural tradicional

Palabras Clave: Cibercultura, Coro virtual, Guayaquil, Investigación, Gestión en Artes

Abstract

This thesis proposes the systematization of the experience of the "Vocal Libre" project as evidence for the reflection on the models of Cultural Management in the field of Cyberculture. The field of interest is focused on cultural management in relation to new technologies and music pedagogy, thus leaving aside the traditional models of management, to open up to a hybrid system, with fields of study that dialogue with each other. With the management models that are being constituted around the digital field in what is called cyberculture, it tends to the construction of hybrid systems and more horizontal relations, distinguishing itself among other values characteristic of traditional cultural management.

Keywords: Cyberculture, Virtual Choir, Guayaquil, Research, Arts Management

ÍNDICE GENERAL

Portada	1
Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación	2
Miembros del Comité evaluador del trabajo de titulación	3
Agradecimientos	4
Dedicatoria	5
Resumen	6
Abstract	7
ÍNDICE GENERAL	8
ÍNDICE DE IMÁGENES	10
1. INTRODUCCIÓN	11
1.1 Presentación del proyecto	11
1.2 Antecedentes	13
1.3 Justificación del Proyecto	17
1.4 Objetivos Generales	21
1.5 Objetivos Específicos	21
2. PLANIFICACIÓN	22
2.1 Metodología	22
2.2 Mapeo de actores	25
2.3 Planificación de contenido de reuniones por Zoom	27
3. REALIZACIÓN	29
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	36

5. BIBLIOGRAFÍA	41
6. ANEXOS	43

ÍNDICE DE IMÁGENES

1.1	Infografía sobre el contenido de clases por semana	27
1.2	Infografía sobre el contenido de reuniones por semana	28
1.3	Infografía sobre la página web del proyecto	29
1.4	Captura de pantalla de la publicación de video	30
1.5	Infografía sobre la página del Facebook	31
1.6	Infografía sobre la videollamadas por Zoom	32
1.7	Infografía sobre Grupos de Whatsapp	35
1.8	Captura de Grupo Vocal Libre Kids	35
1.9	Captura de pantalla del programa de edición de video durante la edición de video para el Especial navideño.	36

1. INTRODUCCIÓN

Presentación del Proyecto

El *Proyecto Vocal Libre* fue una experiencia de gestión artística y cultural relacionada a un coro infanto-juvenil online, compuesto por niños y jóvenes de la Ciudad de Guayaquil en Ecuador. En un principio el presente proyecto tuvo como objetivo la creación de un manual digital, sin embargo en el transcurso de su elaboración éste resultó ser una limitante para el proceso que se desarrolló con el grupo focal, por esa razón se decidió indagar más allá de una ruta lineal, con resultados invariables y dar así paso a un registro de las variables y posibilidades que se dieron dentro del ámbito de las nuevas tecnologías en sus diferentes medios: redes sociales, videos y página web.

Esta investigación intenta reflexionar y sistematizar los procesos en torno a la gestión que se desarrolló en la formación de un Coro Virtual infanto-juvenil en el ámbito de la Cibercultura, dicho proyecto lleva como nombre *Proyecto Vocal Libre* y fue realizado en la modalidad virtual en la ciudad de Guayaquil-Ecuador, desde el 26 de octubre hasta el 16 de diciembre.

El contexto social en el que nace *Proyecto Vocal Libre* es de incertidumbres debido a las diferentes crisis atravesadas en el año 2020. Estas crisis fueron de toda índole: sanitaria, económica y política. En este periodo, en el Ecuador, las cifras de consumo de Internet aumentaron, sobre esto el diario electrónico El Comercio presenta la siguiente información:

Según la Asociación de Empresas de Telecomunicaciones de Ecuador (Asetel) y la Asociación de Empresas Proveedoras de Internet, Valor Agregado, Portadores y Tecnologías de Información (Aeprovi), en Ecuador se observó un

crecimiento del 30% en la demanda de servicios de internet durante los últimos meses.

Asimismo, de acuerdo con estadísticas del informe “Estado Digital Ecuador 2020” presentado en enero, el país cuenta con un 80% de usuarios con acceso a internet, el 33% está concentrado en Quito y Guayaquil y el 63% del total son mayores de 24 años, quienes registran el 92% de ingreso e interacción en redes sociales, de las cuales, Facebook, Instagram, WhatsApp y Messenger mantienen el liderazgo con 13 millones de usuarios integrados.¹

Aunque el acceso a la red permitió que el trabajo presencial transite a la modalidad en línea, existen algunos inconvenientes que se presentan en el momento de ejecutar las actividades laborales. El Mágister Ecuatoriano Carlos A. Iturralde Durán y el doctor Lenin Efraín Duque Romero indican que la postura de muchas instituciones “exigió rápidas adaptaciones a todos los agentes económicos y afectó la dinámica de las relaciones laborales en la coyuntura de elevadas tasas de desocupación y frente a un marco legal cuyo diseño no estuvo pensado para el teletrabajo”.²

Al llevar esta problemática al campo de la gestión en artes, la falta de tiempo para asimilar a la virtualidad podría implicar en un riesgo para el desarrollo de proyectos educativos o artísticos, que contemplen el uso de nuevas tecnologías. El gestor cultural en ese sentido debe asumir los retos subyacentes en la red e investigar acerca de los procesos

¹El Universo, “En Ecuador ha aumentado la demanda de internet y el consumo de contenido debido al aislamiento”, accedido en Enero del 2021, párr. 3-4, <https://www.eluniverso.com/larevista/2020/06/29/nota/7888932/ecuador-ha-aumentado-demanda-internet-consumo-contenido-debido/>.

² Carlos Antonio Iturralde Durán y Lenin Efraín Duque Romero, “Precarización del teletrabajo en Ecuador en contexto de covid-19: variables de análisis desde el enfoque marxista”, 10

que involucran a las redes, comprendiéndolas no solamente como una herramienta digital sino también como un sistema complejo donde la técnica, lo social y las artes convergen.

En el transcurso del año 2020 algunos proyectos de investigación analizaron la trama o intersecciones existentes entre el uso de nuevas tecnologías y otros campos de conocimiento. En este punto se consideró analizar los modelos de gestión que se desarrollaron en este periodo, una revisión sobre los proyectos de *Coro Virtual* existentes, que puedan servir de guía para el proyecto que se pretende exponer.

1.2 Antecedentes

En Estados Unidos el doctor Matthew Clauhs ha iniciado en el 2020 la gestión de un *Coro Virtual* en el contexto de pandemia. En el texto *Virtual Choir as Colaboration* narra los procesos que le han llevado a construir el *Coro Virtual Colaborativo*.³

Para entender mejor esta propuesta coral, el doctor Matthew Clauhs junto con la doctora Janét Galvan, presentan las bases que los llevaron a desarrollar su proyecto: las clasificaciones realizadas por el doctor Christopher Cayari, para el doctor Cayari, los coros virtuales se dan en tres formas: el Coro Virtual Colectivo: donde los videos y audios de los coristas son ensamblados por un editor, el Coro Virtual Colaborativo: donde de forma individual interactúan en el proceso de producción del coro y por último la persona que realiza una grabación con múltiples grabaciones de ella misma.

³ Clasificación realizada por el doctor Christopher Cayari.

Estas clasificaciones de carácter organizacional y estructural responden al ámbito musical, pero al ser parte de las nuevas tecnologías también jugarán un papel importante para la creación del coro como comunidad.

Este no es el único ejemplo de formación de Coro Virtual, fuera del ámbito académico también existen otras formas de hacerlo. Un ejemplo claro lo observamos en México, donde la agrupación *Vuela Alto Band*⁴ ofrece sus servicios musicales a través de su página Web, evidenciando procesos de grabación y ensayos, utilizando estudios de producción para ensamblar sus voces. La forma en la que se auto representan se da de la siguiente manera:

No somos una agrupación coral convencional. Utilizando únicamente nuestras voces podemos interpretar cualquier tipo y estilo musical. Nos encargamos de crear experiencias únicas musicalizando eventos y produciendo videos inolvidables utilizando la técnica que nos da nuestro nombre: el coro virtual. Esta técnica que junta la música con la tecnología nos permite construir verdaderas obras de arte con una calidad musical y visual inigualable. El coro está formado por jóvenes cantantes entusiastas por la difusión del arte coral con base en San Luis Potosí, México.

Estas nuevas formas de hacer coro devienen de una propuesta realizada por el director coral y compositor estadounidense Eric Whitacre, quien tiene reconocimiento internacional en el ámbito musical y ha organizado coros virtuales por más de 10 años, convocando a cantantes de todo el mundo a participar de ensambles vocales de sus propias composiciones. En sus palabras lo describe como un fenómeno global, donde el corista se convierte en un

⁴ Vuela Alto. “Ensamble Vocal Vuela Alto. México: Vuela Alto”. (accesado el 10 de febrero del 2020) <http://www.vuelaalto.info/band>

usuario, este coro entonces se crea a partir de los videos de los usuarios, estos cantan juntos a través del uso de las tecnologías. La selección de estos usuarios para conformar el coro se da de diversas formas, una vez hecha la convocatoria a nivel global a través del internet, una vez que los el director considere la afinación en sus videos. Los usuario-cantantes pueden ser de diferentes lugares alrededor del mundo, sin conocer personalmente a sus compañeros del coro o al propio director del coro. las formas en que se los selecciona, generalmente, formas en que estos usuarios cantan juntos, el director afirma que los cantantes suben sus videos, estos videos individuales luego son ensamblados para formar parte de un solo video donde se podrán escuchar sus voces como con la armonía de un coro.⁵

Las particularidades técnicas de un Coro Virtual

Los requisitos técnicos para formar un coro virtual implican un dominio básico del lenguaje de las nuevas tecnologías, la acción del corista en ese sentido no es meramente musical pero se encuentra en un nuevo ámbito en el que se establecen nuevos sistemas de valores. Para ilustrarlo de otra manera, se puede comparar esta experiencia con un coro presencial, en una presentación en vivo las desafinaciones, desfases de tiempo, así como el nerviosismo al cantar delante de un público, son propias de una experiencia coral, sin embargo en una grabación de la voz, la edición de la voz por medio de programas de edición, así como aplicativos para celulares permiten que el producto vocal no presente imprevistos.

Dentro de la gestión de un coro virtual no existe la comunidad coral como es comprendida tradicionalmente fuera del contexto de la Cibercultura, los ensayos son individuales, es necesario entender que en el caso del *Coro Virtual* gestor es quien

⁵ Eric Whitacre, *The virtual Choir*. Recuperado el 23 de diciembre del 2020.

ensamblará en la mayor parte del tiempo las voces de los usuarios que hagan parte del proyecto dando la sensación de colectividad, los usuarios ensayan piezas musicales particularmente, graban desde sus casas y sólo después de que se haya terminado el ensamble de las voces por medio de la manipulación digital podrán escuchar la totalidad de voces que hacen parte del proyecto, con estos ejemplos se puede observar claramente las implicancias técnicas, sociales y artísticas dentro de las lógicas que se desarrollan con las nuevas tecnologías. El gestor cultural en ciertos momentos puede tener el papel de maestro, otras veces de productor musical, otras de artista, dependiendo de la función y tipo de Coro Virtual que dirija.

En ese sentido podemos reflexionar en el hecho de que el entramado que surge en el ámbito de la *Cibercultura*, campo que se relaciona con el *Coro Virtual*, es complejo por albergar a otros campos de acción e investigación, de este modo, cada propuesta artística o proyecto de investigación, generará un nuevo sistema híbrido, dependiendo de la particularidad de los campos de investigación que converjan con esta.

Se puede inferir entonces que dentro de las investigaciones que envuelven a la Cibercultura no se podría pensar en los campos de conocimiento como lugares cerrados, sino que expanden sus fronteras y límites.

En ese sentido el doctor mexicano Rodrigo G. Reyes ha trabajado con el diagnóstico actual en el ámbito de las culturas emergentes y cómo estas alteran todo el sistema de valores antes existentes en los modelos de gestión más tradicionales. En sus propias palabras explicará este fenómeno de la siguiente manera:

La aparición de procesos tan poliabarcativos (que afectan la cadena entera de producción, distribución y consumo de aquello en lo que se objetiva la cultura), como la digitalización y desintermediación, son tan valiosos para explicar la necesidad de cambios radicales en torno a cómo definimos la idea de gestión y la de cultura.⁶

Dadas las afirmaciones sobre este campo de investigación abierto e híbrido y ante la necesidad de comprender las implicancias del campo de la cibercultura se realiza la siguiente pregunta ¿Cómo diseñar y gestionar un Coro Online en el contexto de la Cibercultura?

1.3 Justificación

Aunque el anhelo existente en este proyecto fue haber inferido en el tipo de *Coro Virtual Colaborativo*, trabajando en conjunto con los niños y jóvenes para gestionar el coro virtual, el factor del tiempo determinó que *Proyecto Vocal Libre* sería un proyecto con las características de un *Coro Colectivo*, en donde la gestora responsable del proyecto gestionaba las diferentes actividades como: reuniones semanales por zoom, las plataformas digitales y las redes sociales.

Se define por primera vez el término *Cibercultura*⁷ en 1997, el autor, Pierre Lévy, básicamente explicará que ésta en primer lugar es un campo de estudio desde donde se puede observar y entender los cambios de la cultura que están en conexión directa con el hecho de la inserción de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad actual, específicamente, en las que

⁶ Rodrigo González Reyes, << Amateurs prosumidores: nuevos agentes en el escenario actual de la producción cultural >>, en *Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural Teorías y contextos*, coord. de Janny Amaya Trujillo, José Paz Rivas López y María Isabel Mercado Archila (Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara, 2016),

⁷ Término acuñado al filósofo Pierre Levy.

se encuentran en vías de desarrollo, por medio de una interacción “complejas de entramados tecno-sociales, en tres ámbitos, a saber: el ejercicio del poder, la acción social colectiva y la experiencia estética”.⁸

En este sentido cada acción desarrollada podrá tener su implicancia en cualquiera de los ejes citados, no se puede dispensar la acción social de la experiencia estética ni del ejercicio de poder.

La característica de la *Cibercultura* es desdibujar las fronteras de las posibles variables en ámbitos como la economía, las artes, la cultura o la gestión. En este aspecto el doctor en comunicación mexicano Rodrigo G. Reyes plantearía que el papel del productor cultural o consumidor en la actualidad ya no es exclusivo de las formas verticales de la producción cultural sino que afirma que es “una propiedad común a la red de agentes, quienes, en posesión de tecnología cada vez más barata y ubicua, son capaces de posicionarse, a veces de manera simultánea, a ambos lados de esa ecuación, y desarrollar un amplio abanico de prácticas en los dos polos.”⁹

En otras palabras, no solo se desdibujarían los mapas sino también sería posible establecer nuevas funciones entre los que hacen parte de una red. Si al Coro Virtual se lo viera desde este punto de vista, se podría entender que los cantantes al grabar su voz también podrían estar gestionando o produciendo arte.

El Doctor Matthew Clauhs asume, que un proyecto colaborativo de coro virtual puede ser mutuamente beneficioso y adecuado tanto para los estudiantes que aspiran a aprender

⁸ Rocío Rueda Ortíz, *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. (Nómadas online 2008) n.28, 08.

⁹ Ibid, 133.

habilidades de edición de audio/vídeo, como para los estudiantes que desean crear música junto a una comunidad. Indudablemente, la tecnología evolucionará para ofrecer más oportunidades sincrónicas, como las reuniones por Zoom y asincrónicas, como las realizadas en una página web, para que los estudiantes de música coral creen, practiquen, interpreten, colaboren, graben y compartan música en espacios en línea^{10, 11}.

Las nuevas formas de producción artística implican en la aparición de nuevos ámbitos y nuevos actores. Esto recuerda un poco a las reflexiones del filósofo francés Gilles Deleuze sobre el individuo en la *sociedad de control*, alegando que “ya no estamos ante el dualismo «individuo-masa». Los individuos han devenido “dividuales” y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o “bancos’”¹².

Este texto sugiere que, al desprenderse el sujeto del cuerpo físico, pasará a un estado donde no se reconocerá al ser como la fuente creadora sino como lo creado, si lo llevamos al ámbito de las redes sociales dentro de las lógicas de las nuevas tecnologías se podría colocar de ejemplo las imágenes editadas subidas en la plataforma de Facebook. El punto central vendría a ser la maleabilidad del ser. Ahora, si en esta misma línea de raciocinio se llevase a la gestión del coro virtual se diría que con un poco de conocimiento el alumno podría llegar a producir, así como produce el maestro que lo enseña.

De lo vertical a lo horizontal

Una de las citas presentes en la búsqueda de una premisa que orientó la elaboración del Coro Online como un ejemplo de la gestión cultural en la Cibercultura es expuesta por el

¹¹ Matthew Clauhs y Janét Galvan, *The Choir as a collaboration*. (NY: Ithaca College, octubre 2020),
¹² Gilles Deleuze, "Post-scriptum sobre las sociedades de control." POLIS, Revista Latinoamericana 5, no. 13 (2006):0. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30551320>, 4.

doctor en comunicación mexicano Rodrigo G. Reyes sugiere en su texto que “si se conceptualizan como sociedades de la información o del conocimiento, las nuestras, por ese mismo hecho, son sociedades en las cuales el campo de la producción cultural se convierte, cada vez más, en un sector económico con fortísimo impacto en horizontes antes ajenos o con poco contacto con aquél”.¹³

Es aquí donde el uso de las tecnologías surge como apoyo para trazar un camino alternativo en ámbitos económicamente vulnerables de nuestra sociedad, como la educación y las artes, en el análisis de este fenómeno realizado por el Dr. Rodríguez observamos que en esta transformación, la interacción de diferentes tecnologías de comunicación e información, más que nada a los usuarios que se introdujeron a este sistema recientemente a realizar toda la cadena de producción de sus contenidos, a saber: sus propios contenidos, la distribución y ayudando de esta forma otros usuarios más adelante puedan acceder a este nuevo sistema que no implica grandes gastos en primera instancia; de esta manera, cambian el sistema anterior dentro de la economía de las creatividades y de la sociedad del conocimiento; es por esa razón que se considera que actualmente, lo que en algún momento se consideraba seguro, ahora es “tierra de nadie, un territorio donde pioneros y antiguos beneficiarios se disputan con potentes estrategias el control de un escenario tan rico en recursos que las formas de pelea, en relación con otros momentos históricos, han sido tan titánicas como inéditas”.¹⁴

¹³ Rodrigo González Reyes, << Amateurs prosumidores: nuevos agentes en el escenario actual de la producción cultural>>, en *Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural Teorías y contextos*, coord. de Janny Amaya Trujillo, José Paz Rivas López y María Isabel Mercado Archila (Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara, 2016), 137.

¹⁴ *Ibid.*, 138.

Siguiendo esta línea argumentativa, los nuevos agentes que dinamizan las nuevas tecnologías no necesariamente actúan desde una posición aventajada dentro del sistema capitalista, sino que sobreponerse a los límites antes vistos mediante la precarización laboral.

En ese sentido, el Coro Online se presenta como una propuesta que por un lado no genera muchos gastos y por el otro podría traer beneficios al gestor en un contexto de precarización laboral.

1.4 Objetivos Generales

Sistematizar la experiencia del proyecto *Vocal Libre* como evidencia para la reflexión sobre modelos de Gestión Cultural dentro del ámbito de la Cibercultura.

1.5 Objetivos Específicos

- Recopilar datos que permitan sistematizar la experiencia del proyecto Vocal Libre como evidencia para la reflexión sobre modelos de Gestión Cultural dentro del ámbito de la Cibercultura.
- Determinar las teorías propicias para sistematizar la experiencia del proyecto Vocal Libre como evidencia para la reflexión sobre modelos de Gestión Cultural dentro del ámbito de la Cibercultura.
- Indagar una metodología para sistematizar la experiencia del proyecto Vocal Libre como evidencia para la reflexión sobre modelos de Gestión Cultural dentro del ámbito de la Cibercultura.
- Sistematizar la experiencia del proyecto Vocal Libre como evidencia para la reflexión sobre modelos de Gestión Cultural dentro del ámbito de la Cibercultura.

2. PLANIFICACIÓN

2.1 Metodología

El proyecto se basó en una investigación metodológica de corte cualitativo. Sobre este tipo de investigación el doctor Rodrigo Flores explica lo siguiente:

La investigación cualitativa es un proceso de conocimiento que obtiene datos del contexto en el cual los eventos ocurren. En este sentido, puede ser entendido como un esfuerzo por describir los fenómenos sociales que tienen cabida en escenarios naturales.¹⁵

Al respecto, se puede afirmar que facilitará la comprensión del fenómeno que se ha estudiado. En cuanto al método para la elaboración del *Proyecto Vocal Libre* se ha escogido el método inductivo, la autora en ese sentido afirmará que antes que nada, se debe reconocer que la investigación de corte cualitativo es a la vez inductivo. Se comprende que los investigadores son aptos para desarrollar conceptos, así como también las ideas y reflexiones desde una serie de informaciones, no solamente con el fin de inferir sobre sus propias teorías o comprobar hipótesis. De esa manera, se puede indicar que las investigaciones se basan en un diseño ajustable y no anclado a resultados muy herméticos o invariables.¹⁶

Sumado a esto, se aplicó también el método de la sistematización de experiencias, para lograr precisar los procesos relacionados a la conformación de un proceso de gestión cultural en la cibercultura, que permitirá una mejor visualización de la situación pertinente al proyecto, en ese sentido la investigadora Graciela Rico la define como la ejecución de un

¹⁵ Rodrigo Flores, <<Métodos cualitativos para la indagación social: relevando esquemas de distinciones>>, *Revista Trabajo Social* (Marzo de 2006), 65.

¹⁶ *Ibid.*

proyecto que genera una secuencia de aprendizajes y también de conocimientos, basados en las experiencias de participación de cada persona involucrada en la gestión de un proyecto. Éste es un método innovador que surge desde el aprendizaje del participante en el transcurso para mejorar las prácticas del proyecto creado, también para obtener y aplicar conocimientos adquiridos desde la perspectiva a nivel de institución de forma estratégica.¹⁷

En cuanto a las herramientas metodológicas se utilizó la Observación participante, para comprender mejor sus características el autor Eleder Piñeiro Aguiar resaltará que la observación participante es una herramienta del campo de la Antropología, también es recomendable por momentos la elección de otros métodos como los grupos de discusión, así como: entrevistas, cuestionarios, datos secundarios, historias de vida. La metodología de investigación analítica, la observación participante, dependerá del registro de notas de campo sucinta. Se deben realizar anotaciones luego de cada observación y también después de contactos más con los que brindan información.¹⁸

Es importante resaltar que una de las fuentes de esta técnica de investigación será el diario de campo que “se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener”.¹⁹

Dadas las explicaciones pertinentes al componente metodológico, se procede a presentar el itinerario metodológico.

¹⁷ Graciela Rico, “Informe de sistematización de experiencias” (abril 2012), 3.

¹⁸ Eleder Piñeiro Aguiar, “Observación participante: una introducción”. *Revista San Gregorio*, (diciembre del 2015), 4.

¹⁹ Luis Valdeverde Obando, “El diario de campo”. *Revista Trabajo Social* (octubre de 1993), 309.

Puntualización de los pasos necesarios para la ejecución del Proyecto:

- Se Investigaron bases teóricas en torno a conceptos como: gestión cultural, cibercultura, prosumidores, diversidad, coro virtual, coro virtual colaborativo, pedagogía musical.
- Se preparó un mapa de actores. Fue indispensable la participación de los niños, niñas y jóvenes a quienes dirigí las clases virtuales, con quienes se formó el coro virtual, con ese fin, se buscó una institución que trabajara en relación directa con la comunidad de Guayaquil, específicamente estudiantes que se encontraran cursando el 4to, 5to, 6to. y 7mo. grados de Educación General Básica (8 a 11 años de edad) y 8vo, 9no y 10mo de Educación Básica Superior (12 a 14 años de edad) hasta 1º de Bachiller (15 años). Profesionales que tuvieran experiencias cercanas en torno a la participación de la niñez y la adolescencia tanto en la formación de coros o clases de canto en general.
- Se realizó una observación de campo, que me permitió establecer cánones de comportamiento, elección y participación, de mi grupo focal (niños y niñas de 9 a 11 años) y jóvenes (12 a 15 años).
- Se elaboró y administró una plataforma web, que permitió plasmar los ejercicios vocales y contenidos pertinentes a la fisiología de la voz y el repertorio navideño para el cierre del proyecto.
- Se elaboró y administró una página de Facebook donde se realizó y evidenció la participación de los alumnos en un reto musical, así como sus participaciones en el video final del proyecto.
- Se gestionaron reuniones virtuales semanales por medio de videollamadas en la plataforma Zoom, donde fueron desarrollados contenidos

básicos de canto, ejercicios vocales, dinámicas y se reforzó el estudio de repertorio para el video final.

- Se elaboraron y administraron dos grupos de Whatsapp con los contactos de padres, madres, tutores de los usuarios y los usuarios que conformaron el coro virtual.

- Por último, luego de toda la investigación y la ejecución del proyecto, se pudo sacar conclusiones, reflexiones y sugerencias, en torno al proceso de investigación y ejecución del proyecto.

2.2 Mapeo de actores

Esta técnica sugiere “el uso de esquemas para representar la realidad social en que estamos inmersos, comprenderla en su extensión más compleja posible y establecer estrategias de cambio para la realidad así comprendida”.²⁰

Para llevar a cabo el proyecto, fue necesario el contacto con un actor que se encuentre inmerso en algún proyecto vinculado al trabajo con la educación de canto de niños y jóvenes. En ese sentido se tuvo una favorable aceptación del departamento de vínculo con la comunidad de la Universidad de las Artes, contando con la divulgación del proyecto en sus medios, dando como resultado la inscripción de 49 estudiantes.

Dentro del contexto de la Cibercultura, se maneja el concepto del ser dividual²¹, esto es, el individuo sin su corporeidad, siendo así en este proyecto se ha trabajado con los actores como *Usuarios*.

²⁰ Gutiérrez 2007, citado en Tapella, Esteban; “El mapeo de actores clave” Universidad Nacional de Córdoba, 2.

²¹ Término desarrollado por el filósofo Gilles Deleuze.

Siguiendo con el itinerario metodológico dentro de la Observación participante se consideraron relevantes los siguientes puntos:

- En un primer acercamiento a la situación de la educación musical de los usuarios, se obtuvo la información de que muchos de ellos no tuvieron un contacto previo con clases de música o de canto, siendo esta la primera experiencia dentro de un coro virtual.
- Solo en algunos casos excepcionales contaban con una experiencia anterior dentro de un coro, como en el caso de la usuaria Pamela Cárdenas quien en paralelo participaba de los ensayos del coro virtual de la Orquesta Sinfónica de Guayaquil.
- Dentro del Coro Virtual se trabajó con dos grupos focales: Vocal libre Kids (8 a 11 años) y Vocal Libre Jóvenes (12 a 15 años), con esto la gestión de cada grupo se realizaba con una dinámica y lenguaje acorde a cada uno de ellos.
- Un factor clave para el desarrollo oportuno de las clases ha sido la maleabilidad de la planificación y las dinámicas de acuerdo a la participación de los alumnos y su respuesta a las nuevas tecnologías.
- Los grupos de Whatsapp fueron lugares donde se expandió la función de red social para servir como una plataforma de entrega de videos, audios, corrección de ejercicios e interacción con los padres y alumnos. En un primer momento ese era el objetivo que se buscó alcanzar con la página Web.
- En cuanto a accesibilidad de los estudiantes, entre la página Web, la página de Facebook, la plataforma de Zoom y el Whatsapp se pudo constatar mayor respuesta en la última red. La falta de una red estable impidió el acceso de algunos alumnos en algunas reuniones por Zoom.

- Dadas las afirmaciones anteriores se puede concluir que la efectividad del desarrollo del coro virtual no dependerá en su totalidad del tipo de plataforma, sitio web o red social utilizados, sino que es el trabajo de gestión el que determinará cuan dinámica sea la relación entre usuario y Gestor.

2.3 Planificación de contenido de reuniones

Con el fin de organizar los aspectos más relevantes en cuanto a la planificación de las actividades de *Vocal Libre* se realizó la sistematización de la experiencia que cuenta como uno de los últimos puntos dentro del itinerario metodológico.

En primer lugar se ha sistematizado el contenido desarrollado en las reuniones y en un segundo lugar la relación entre los usuarios, las plataformas virtuales y las redes sociales.

En las tablas a continuación se observa el tipo de contenido desarrollado en cada reunión, así como los bloques que se utilizaron en la Página Web.

Primera Semana	Segunda Semana	Tercera Semana	Cuarta Semana
<p><i>La respiración adecuada al canto. Ejercicios de vocalización, Se utilizaron herramientas como audios y videos disponibles en la página web del proyecto, en el bloque de "Ejercicios de vocalización".</i></p>	<p><i>La fisiología de la voz y tipos de voces. Los bloques utilizados fueron Ejercicios de vocalización y Mi cuerpo al cantar fueron utilizados para las actividades extra-clase.</i></p>	<p><i>Las notas musicales, el pentagrama, la clave de sol, la dirección de las notas: ascendentes y descendentes, la afinación. Los bloques utilizados fueron Ejercicios de vocalización y Mi cuerpo al cantar.</i></p>	<p>Ensayo de las canciones navideñas <i>Es Navidad</i> e <i>Ilumina tu Navidad</i>. Los bloques utilizados fueron los de <i>Ejercicios de vocalización</i>, <i>Repertorio</i> y <i>Mi cuerpo al cantar</i>.</p>

Figura 1.1 Infografía sobre el contenido de clases por semana

Quinta Semana	Sexta Semana	Séptima Semana	Octava Semana
<p>Nuevamente, ensayo de las canciones navideñas <i>Es Navidad e Ilumina tu Navidad</i>. Los bloques utilizados fueron los de <i>Ejercicios de vocalización</i>, <i>Repertorio</i> y <i>Mi cuerpo al cantar</i>.</p>	<p>Divulgación y ejecución del Reto de la <i>Canción favorita</i></p>	<p>El grupo de Vocal Libre Jóvenes participó esta vez del Reto de <i>la Canción Favorita</i> resultando como ganadora Kyra Moreira, con la canción <i>Es Navidad</i>.</p>	<p>Proceso de Grabación de audio y video para el video final <i>El Especial de Navidad</i>.</p>

Figura 1.2 Infografía sobre el contenido de reuniones por semana

3. REALIZACIÓN

Las plataformas y redes sociales



Figura 1.3 Infografía sobre la página web del proyecto

En un modelo de gestión cultural dentro del ámbito de la Cibercultura es esencial comprender el lenguaje que se utilizan en las diferentes Web, por esa razón la primera experiencia del proyecto tuvo relación con el diseño de una página web 1.0. La expectativa que generó la creación de esta plataforma fue la de servir como una red social en donde los usuarios puedan realizar comentarios y subir archivos, pero debido al corto tiempo de duración del proyecto se generó la necesidad de emplearlo como una herramienta de almacenamiento de datos.

La relación entre la página web y el usuario fue unilateral, el usuario se relacionó como consumidor²² de contenido. En la imagen a continuación se aprecia el formato que se

²² En el campo de la Cibercultura el consumidor es uno de los actores que generalmente se relacionan con la web 1.0

encontraba en esta plataforma, se debe mencionar que a lo largo del proyecto su función quedó reducida a la de un banco de datos.

Las pestañas desplegadas en el menú de la página web, contienen información sobre:

Inicio: Saludo de bienvenida, título y subtítulo del proyecto, logo del proyecto.

Contenido: Bloques con archivos específicos.

Información: breve resumen acerca del proyecto y número telefónico coro.

La siguiente plataforma es la página del Facebook, fue creada con el objetivo de dinamizar las actividades de los usuarios que se volvieron monótonas una vez que las actividades con la página web se volvieron rutinarias²³. La imagen que observaremos a continuación es del niño Martín Reyes en su presentación para el reto musical *La Canción Favorita*.



Figura 1.4 Captura de pantalla de la publicación de video

Esta actividad generó una interacción interesante dentro de los procesos que se estaban generando anteriormente, ya que básicamente consistió en grabar un video de la

²³ Nota sacada del Diario de Campo.

canción favorita del usuario. En este sentido, la relación que se generó entre esta plataforma y el usuario fue la del *prosumidor*.²⁴

En esta imagen se expone el proceso que se llevó a cabo:

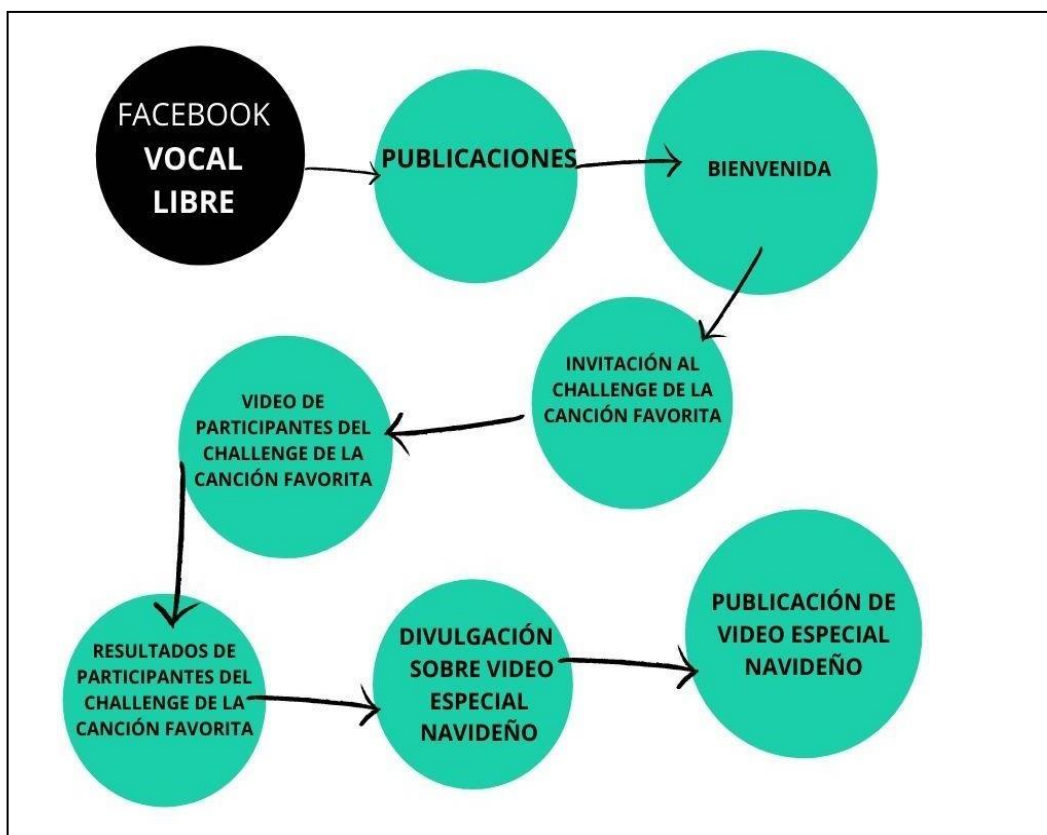


Figura 1.5 Infografía sobre la página del Facebook

Las reuniones por zoom se realizaban dos veces por semana con una duración de 45 minutos, en la imagen que observamos a continuación se observan las características principales

²⁴ Término desarrollado por el investigador Rodrigo G. Reyes para definir en el campo de estudio de la Cibercultura a aquellos actores que en el contexto de la web 2.0 no solo consume contenido sino también lo produce.

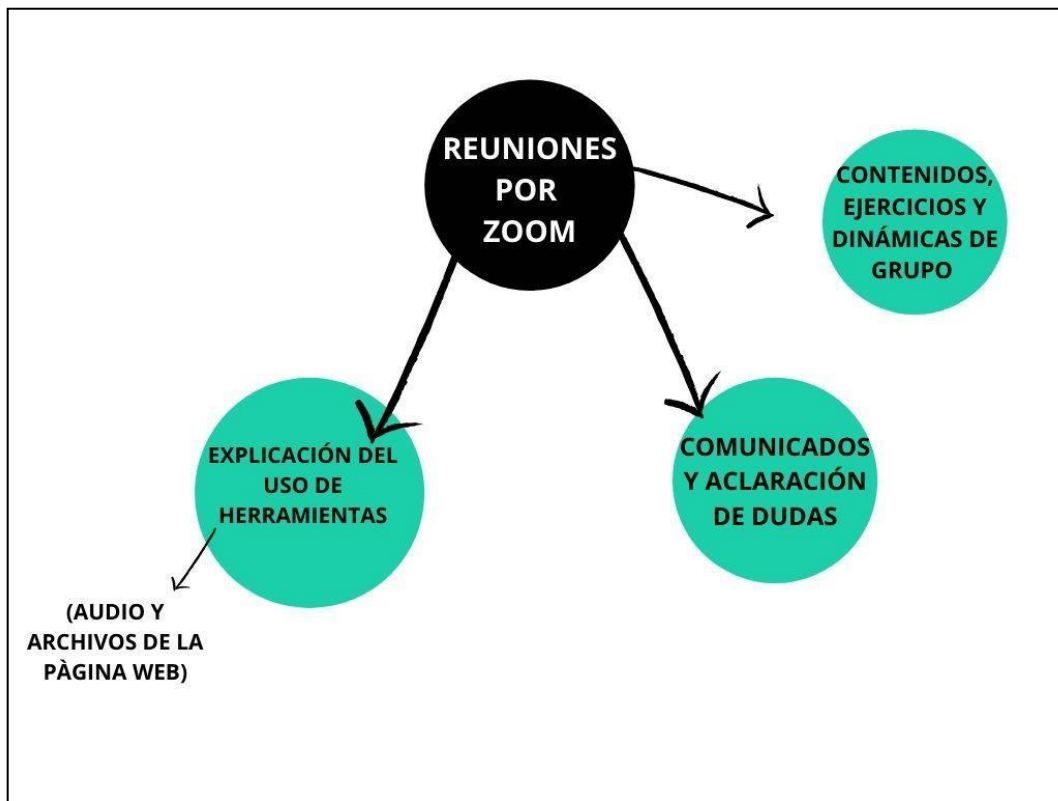


Figura 1.6 Infografía sobre la videollamadas por Zoom

La red social que sirvió como medio de comunicación también cumplía otras funciones no contempladas durante la planificación, si bien esta red social es un vehículo para aclarar dudas y realizar comentarios durante las reuniones, en este proyecto sirvió como plataforma en donde los usuarios entregaban videos y grabaciones. En este sentido, la relación entre el actor y el Whatsapp fue de *prosumidor*.

Conceptos pedagógicos desarrollados a través de las videollamadas

La gamificación es un término utilizado en la pedagogía que busca tener como base la lúdica, el juego y la recompensa en cada actividad, aunque existen comentarios negativos al respecto por la falta de información metodológica, es decir cada maestro debe crear su

propio sistema, ha sido en los últimos años una alternativa en el medio de las nuevas tecnologías. Al respecto el Licenciado en educación Carlos Jiménez Alcon comenta lo siguiente:

Es por ello, que se hace necesario nuevas propuestas pedagógicas que fomenten el aprendizaje lúdico, activo y participativo, en el que los niños y niñas interpreten, actúen y experimenten, a la vez que se mezcla con el uso de las TIC como herramienta de acceso a la información, por lo que es necesario sentar una base que nos informe como el juego, las nuevas tecnologías y las nuevas corrientes metodológicas pueden contribuir a la enseñanza de la educación musical y favorecer también que adquieran contenidos relativos a la historia de la música.²⁵

El Challenge en ese sentido al ser de libre participación, con la elección de repertorio abierta busca crear una experiencia positiva en el estudiante y crear vínculos de carácter comunitario al identificarse como parte del proyecto en la página de Facebook del proyecto, lo que genera cierto compromiso con el coro en sí.

Se debe también destacar que no siempre una actividad, aunque tenga una guía preliminar completa y una gestión óptima por parte del maestro determinará la asimilación del contenido del alumno o su participación en clase, sino que también dependerá de factores externos como las crisis que alteran estados de ánimo en general. En su libro *La iniciación musical del niño* la autora Violeta Hemsy de Gainza realiza un énfasis en que la experiencia musical del niño no debe limitarse sólo a lo musical, aunque se encuentran muy interesantes huellas de esta novedosa tendencia por medio de la línea histórica de la educación musical,

²⁵ Carlos Jiménez Falcón, “El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de la historia de la música”(Sevilla: Universidad de Sevilla). 2019, 15.

no se puede negar que el progreso increíble de la psicología en lo que va de nuestro siglo permitió que existan resultados mejores y más efectivos. Por otro lado, la investigación de los mecanismos que van en el sentido de un estado psicológico, interviene en el desarrollo de la audición, así como en el aprendizaje musical, de esta forma es posible observar, promocionar e impulsar el que exista un desarrollo de la musicalidad integral de un individuo.²⁶

En un caso concreto, se puede comparar la experiencia de dos concursantes de *Vocal Libre Kids*²⁷, por un lado Martín Reyes²⁸, cuya afinación no llegaba a lo requerido para llevarse el premio pero en cuanto a puesta en escena logró una dinámica interesante, utilizando en el video ediciones más elaboradas y la dramatización del tema escogido *Tabaco* y *Chanel* de la agrupación *Bacilos*, en ese aspecto obtuvo una posición aventajada a la de sus compañeros, aunque no ganó el premio la interacción de familiares en el video de Facebook fue positiva, lo que nos hace reflexionar en la necesidad de corresponder a los niños y jóvenes con una educación artística que no solo demande el desempeño óptimo de habilidades pero que también pueda contemplar aspectos antes ignorados en la educación musical formal.

Los grupos de WhatsApp

Los grupos de WhatsApp permitieron, como mencionado anteriormente, permitió la conexión entre los usuarios del proyecto, padres y gestora de forma directa. Aunque en primera instancia la intención fue la aclaración de dudas, su uso se expandió a informe, control de

²⁶ Violeta Hemsy de Gaínza, *La iniciación musical del niño*, (Melos: 2007).

²⁷ Ver en Anexo 3.

²⁸ Ver en Anexo 4.

actividades y anuncios, de esta forma la interacción en los grupos tuvo una transformación considerable

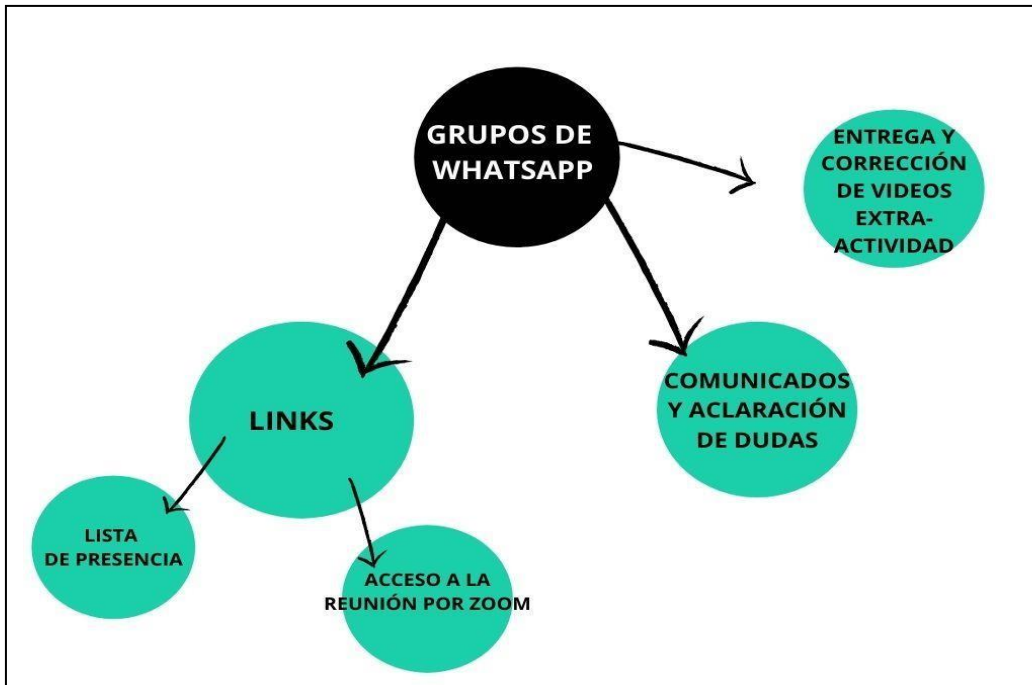


Figura 1.7 Infografía sobre Grupos de Whatsapp

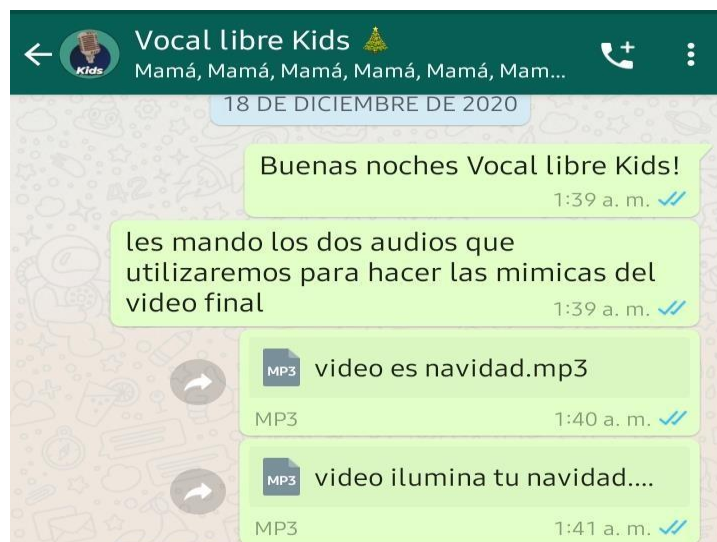


Figura 1.8 Captura de Grupo Vocal Libre Kids

Ensamble de videos

El ensamble del video final navideño tuvo dos facetas, la primera en la que se ensamblaron las voces en el programa de edición como se puede apreciar en la siguiente imagen:



Figura 1.9 Captura de pantalla del programa de edición de video durante la edición de video para el Especial navideño.

4. CONCLUSIONES

La propuesta inicial del proyecto fue inferir en la gestión de un coro virtual. En un principio se establecieron como actividades principales las clases virtuales de canto y como herramienta de gestión, la página web. En cuanto a la relación de los actores con este proyecto se trató de enmarcarlos dentro del título de “alumnos”.

Claramente esta visión de un proyecto artístico en línea, traería varios problemas al transcurrir el tiempo, ya que es un modelo hermético para el ámbito abierto que representa la Cibercultura. En ese sentido se buscaron estrategias para que el proyecto no se encierre en sí mismo y resulte al final en un modelo tradicional de gestión, que más allá de inclinarse hacia el lado de la Gestión Cultural se aproximara a la pedagogía, alejándose así de nuestro propósito inicial.

La falta de experiencia en el campo de la Cibercultura provocó la adopción de un sistema que no corresponde a la realidad de la complejidad de un sistema híbrido que maneja actualmente este campo, por esa razón fue necesario repensar en las actividades, una vez diagnosticada la falta de interés de los estudiantes en las clases en línea.

Esto llevó al replanteamiento del sistema que se llevaba a cabo, por lo que se decidió por un lado conducir a los estudiantes a una relación con el proyecto con el nombre de “usuarios”, este nombre es común en la web en general, implica el consumo de contenido digital, así como la producción de contenido, por el otro, a las clases virtuales se les pasó a llamar “reuniones”, con el fin de que no se tratara de una clase con sus particularidades sino un momento en donde además de desenvolver contenido de canto, los usuarios puedan expresar sus conocimientos musicales y vivenciales. De esta forma así se ha tratado de crear

un sistema más abierto conformado por varias plataformas y redes sociales, construyendo en conjunto actividades como El "Challenge de la canción favorita" que llevó a los usuarios a realizar propuestas artísticas por medio de la realización de un videoclip musical casero, demostrando de esta forma sus personalidades y gustos, más allá de cumplir con una tarea asignada.

La gestora de este proyecto, Rosana Riveros a través de las observaciones en campo asume que dentro de la gestión de un *Coro Virtual*, el gestor artístico necesita analizar varios factores que determinarán la viabilidad del proyecto y mantendrán el interés de los usuarios. El primer punto que debe reconocer el gestor es que su papel podrá ser múltiple, pudiendo necesitar actuar desde la docencia, siempre y cuando esta corresponda al lenguaje de la Cibercultura. Otros puntos a tener en cuenta son: conectividad, rango etario del grupo focal, dinámicas de las reuniones de grupo, lenguaje utilizado acorde al grupo focal, prueba de la funcionalidad de una página web o red social antes de su ejecución, por último y no menos importante de todo esto será la búsqueda constante de estrategias dentro del sistema adoptado.

Las distintas técnicas metodológicas dan cuenta de la complejidad que existió en este sistema creado a partir de las experiencias vividas en *Vocal Libre*. Aunque por un lado el ámbito de la Cibercultura sea un campo relativamente abierto para explorar nuevas relaciones con otros campos de acción, se considera que algunos puntos dentro de la investigación se pierden al mantener el enfoque en tratar de abarcar múltiples tareas como: la elaboración de plataformas y creación de contenido para las mismas, la planificación y ejecución de clases o reuniones en línea, así como la atención brindada a padres y usuarios fuera del horario de las actividades.

En este sentido se sugiere que al abarcar un sistema tan amplio con varias posibilidades y herramientas se utilice un concepto reciente que deviene de Coro Virtual: el coro virtual colaborativo.

Este concepto descrito por el investigador estadounidense Matthew Clauhs²⁹, busca experimentar el trabajo de gestión de un coro que involucre a los estudiantes en la organización de un coro.

Por último, se considera que el gestor debe comenzar a indagar en estos ámbitos de la Cibercultura para crear nuevas realidades para las nuevas generaciones, la gestión en artes puede ser accesible desde la infancia, al crear sistemas que involucren a niños y a jóvenes en el proceso de gestión, utilizando las nuevas tecnologías.

Recomendaciones:

-El método ampliamente utilizado dentro de la pedagogía, de “prueba y error”, podría resultar de gran utilidad en proyectos de este tipo, ya que al ser un sistema experimental no siempre tendrá el fin deseado, los métodos de observación participante de la relación de los usuarios con el sistema y las anotaciones del diario de campo, con aciertos y errores podrían conducir a decisiones propicias para atender las necesidades de un proyecto virtual particular.

²⁹ Concepto desenvuelto por el Doctor Cristopher Cayari y utilizado por el Doctor Matthew Clauhs para la elaboración de su proyecto.

-Es importante reconocer que en la actualidad la Gestión Cultural se insiere cada vez más en el campo de la Cibercultura, por lo tanto, la relación que se produce genera un nuevo campo de saber a ser investigado.

-Se debe impulsar investigaciones para reflexionar en torno a la Gestión cultural y los nuevos medios digitales

-Se debe impulsar modelos de Gestión Cultural híbridos con los procesos educativos para construir un nuevo sistema que involucre redes y consejos complejos que expandan el campo de acción.

- La generación de espacios donde se enseñe a niños y jóvenes a hacer gestión involucrándolos en la gestión artística o cultural, puede resultar en una mayor accesibilidad para las artes y la cultura, utilizando recursos que se encuentren al alcance, como las nuevas tecnologías.

5. BIBLIOGRAFÍA

Clauchs, Matthewy Janét Galvan, *The Choir as a collaboration*. (NY: Ithaca College, octubre 2020),

Deleuze, Gilles. "Post-scriptum sobre las sociedades de control." *POLIS, Revista Latinoamericana* 5, no. 13 (2006):0. Redalyc,

[demanda-internet-consumo-contenido-debido/](#).

El Universo, "En Ecuador ha aumentado la demanda de internet y el consumo de contenido debido al aislamiento", accedido en enero del 2021, párr. 3-4,

<https://www.eluniverso.com/larevista/2020/06/29/nota/7888932/ecuador-ha-aumentado->

Flores, Rodrigo. <<Métodos cualitativos para la indagación social: relevando esquemas de distinciones>>, *Revista Trabajo Social* (Marzo de 2006), 65.

González Morales, Laura y Guilebaldo Fermín López López, <<Experiencias educativas y pandemia, una reflexión desde la Cibercultur@>>, *Sintaxis*, diciembre, 9.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36105/stx.2020edespcovid-19.06>

González Morales, Laura y Guilebaldo Fermín López López, <<Experiencias educativas y pandemia, una reflexión desde la Cibercultur@>>, *Sintaxis*, diciembre, 9.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36105/stx.2020edespcovid-19.06>

Hemsey de Gaínza, Violeta. *La iniciación musical del niño*, (Melos: 2007).

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30551320>, 4.

Iturralde Durán, Rodrigo Flores. <<Métodos cualitativos para la indagación social: relevando esquemas de distinciones>>, *Revista Trabajo Social* (Marzo de 2006), 65.

Jiménez Falcón, Carlos. "El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de la historia de la música" (Sevilla: Universidad de Sevilla). 2019, 15.

Piñeiro Aguiar, Elder. <<Observación participante: una introducción>>. *Revista San*

Gregorio, (diciembre del 2015), 4.

Reyes, Rodrigo González. << Amateurs prosumidores: nuevos agentes en el escenario actual de la producción cultural>>, en *Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural Teorías y contextos*, coord. de Janny Amaya Trujillo, José Paz Rivas López y María Isabel Mercado Archila (Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara, 2016), 137.

Rico, Graciela. <<Informe de sistematización de experiencias>> (abril 2012), 3.

Rueda Ortiz, Rocío. *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. (Nómadas online. 2008) n.28, 08. y Lenin Efraín Duque Romero, <<Precarización del teletrabajo en Ecuador en contexto de covid-19: variables de análisis desde el enfoque marxista>>, 10

Valdeverde Obando, Luis. << El diario de campo>>. *Revista Trabajo Social* (octubre de 1993), 309.

Vuela Alto. (2014-2020). *Ensamble Vocal Vuela Alto*. México: Vuela Alto. Recuperado de <http://www.vuelaalto.info/band>

Whitacre, Eric. <<The virtual Choir>>. Recuperado: el 23 de diciembre del 2020.

6. ANEXOS

Links de acceso a las plataformas

1. Anexo 1: Página Web

<https://vocalibre.github.io/Hello-World/>

2. Anexo 2: Facebook

<https://www.facebook.com/provectovocalibre>

3. Anexo 3 : Video concursantes del Challenge

<https://fb.watch/4zyDzbevaV/>

4. Anexo 4: Video Martín Reyes

https://fb.watch/4zx_agUHgi/