

# PLAN ESTRATÉGICO DE USO COMPARTIDO DE RECURSOS



**Interreg**  
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional  
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional



UNIÓN EUROPEA  
UNIÃO EUROPEIA

**1234REDES\_CON**

POCTEP



Este documento constituye un índice de referencia para el aprovechamiento de sinergias basadas en la generación y el uso compartido de recursos entre las entidades miembros del consorcio transfronterizo constituido para desarrollar el proyecto 1234Redes.

Será responsabilidad de cada una de las ocho instituciones que integran dicho consorcio la divulgación de los recursos entre instituciones y asociaciones culturales y educativas, clubes lectores, animadores socioculturales y mediadores profesionales de sus respectivas zonas de actuación, al objeto de promover su utilización y extender los impactos positivos del proyecto entre la ciudadanía del territorio transfronterizo de La Raya.

## INDICE

<b>1_ Plan de recursos. Concepto y contenidos</b>	<b>3</b>
<b>2_ Recursos de conocimiento compartido</b>	<b>7</b>
<b>3_ Recorridos culturales digitales interactivos</b>	<b>13</b>
<b>4_ Sistemas digitales de gestión y apps móviles</b>	<b>18</b>
<b>5_ Inventario web de infraestructuras y gestores</b>	<b>23</b>
<b>6_ Seminarios Técnicos Transfronterizos</b>	<b>25</b>
<b>7_ Planes estratégicos y guías pedagógicas</b>	<b>29</b>

## 1 PLAN DE RECURSOS. CONCEPTO Y CONTENIDOS

Uno de los pilares que sustentan la definición del proyecto y su razón de oportunidad, y que complementa la ejecución de los programas y actividades transfronterizos en los que se concretarán las acciones de las que se componen las cuatro grandes actividades generales, es el catálogo de recursos documentales y de herramientas que por una parte dará cobertura funcional y operacional, según los casos, a los mencionados programas y actividades, y por otra permitirá poner en marcha procesos y actuaciones específicos para los que algunos de estos recursos han sido diseñados.

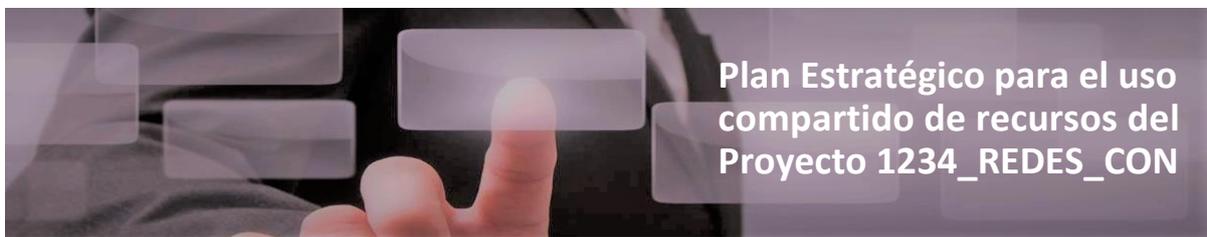
En todos los casos, el nivel de eficiencia que puedan ofrecer en la práctica estos elementos está sujeto al mayor o menor nivel de cumplimiento de una serie de condiciones:

- Su concepción debe llevar implícito un adecuado balanceo entre las realidades que pueden considerarse transversales al conjunto del territorio transfronterizo y las peculiaridades que presenta cada una de las zonas de actuación integradas en el alcance del proyecto. Se trata fundamentalmente de poner a disposición de instituciones y mediadores culturales del territorio una serie de instrumentos cuyos contenidos y utilidades estén conectados con la realidad sociocultural y los imaginarios de los ciudadanos que serán destinatarios finales de las propuestas en las intervienen estos recursos, y que a la vez les permitan disfrutar de experiencias novedosas e inspiradoras que refuercen su conexión con los polos culturales y educativos.
- Conectando con la premisa anterior, es evidente que la disponibilidad de los recursos en los dos idiomas (portugués y español) potencia su valor y facilita la utilización y asimilación en cualquier contexto. Así pues, y si bien es cierto que la opción de duplicar versiones puede presentar grados de conveniencia diferentes según el activo concreto del que se trate, es recomendable que se habiliten a la vez versiones en español y portugués para una mayoría de los recursos. Y en los casos de activos que vayan a ser utilizados por los ciudadanos usuarios de los espacios culturales o por los participantes en un

proyecto o actividad, esta condición de disponibilidad idiomática debería considerarse obligatoria.

- Su finalidad última debe dirigirse a optimizar (en calidad de procesos) y enriquecer (en cantidad de contenidos) las funciones que corresponde desempeñar a la red de infraestructuras y de espacios culturales y educativos, dotando a los profesionales de la cultura de instrumentos diversos que les permitan implementar procesos innovadores para la planificación y la gestión y crear de forma eficiente nuevos proyectos y actividades que revitalicen la oferta cultural a la que tengan acceso tanto los ciudadanos del territorio y como las personas que lo visitan.
- Su capacidad motivacional -la que concitará el interés que los llevará a ser conocidos y utilizados- debe apoyarse en el acompañamiento de una descriptiva muy práctica, que esté alejada de tópicos y evite retóricas innecesarias. Unos y otras son una tentación frecuente en el ámbito de lo cultural y tienen a menudo el efecto contraproducente de enmascarar la verdadera utilidad que pueden tener los recursos para innovar la oferta de productos culturales y obviar el aprovechamiento real que puede derivarse de su uso. La innovación no tiene por qué ser sinónimo de complejidad, y es recomendable por tanto que la que pueden aportar estos recursos se explique desde planteamientos explícitos y fácilmente comprensibles que animen a adoptarla y faciliten la implementación.





Por lo que respecta al contenido de este catálogo de recursos, la estructura prevista para el proyecto contempla tres bloques:

- A** Colección de recursos de formato digital (vídeos, audios y documentos) ubicados y accesibles en las plataformas técnicas de las redes del proyecto.

Su carácter se reparte en dos tipos de funciones: unos son de índole didáctica, otros divulgativa y en algunos casos se combinan ambas utilidades en el mismo recurso.

La tipología de sus contenidos responde a los epígrafes temáticos de las redes del proyecto: lectura, educación y cultura. Dentro de estos tres ejes, se integrarán distintas agrupaciones de activos en función de las áreas o asuntos a los que se refieren. Así, en el marco de las Redes lectoras, por ejemplo, se podrán encontrar recursos relacionados con la creación, planificación y gestión de clubes de lectura, con el diseño y ejecución de actividades de fomento de la lectura y la escritura junto a elementos focalizados al entretenimiento de las familias, entre otros. Entre los elementos asignados a las Redes educativas se incorporarán diferentes activos que plantean propuestas insertables dentro del plan curricular y que permiten a los docentes conectar la cultura y la lectura con las materias escolares. En las plataformas de Redes culturales los gestores culturales y los jóvenes creadores del territorio transfronterizo podrán encontrar piezas de contenido, guías metodológicas y herramientas relacionadas con disciplinas como la planificación estratégica, el marketing, la comunicación, el control financiero y el emprendimiento, entre otras.

- B** Planes y dosieres de contenido amplio que tiene cobertura temática integral individualizada a los ejes nucleares con los que se estructura el plan de actuaciones global de 1234Redes, como son: la gestión de públicos culturales y la dinamización presencial y virtual de audiencias, la comunicación, la sostenibilidad de las infraestructuras, la aplicación pedagógica de actividades y la digitalización de las bibliotecas.

- C** Herramientas digitales que sirven como elementos de apoyo para innovar en las estrategias aplicables a la dinamización de públicos y que al mismo tiempo aportan funcionalidades de gestión, promueven distintas modalidades de

participación ciudadana o generan aprendizajes de diferentes tipos a ambos lados de la frontera.

- D** Inventarios de personas e infraestructuras del territorio relacionados con el fomento de la lectura, la educación o las prácticas culturales. Incorporarán diversos listados con perfiles de gestores, artistas, creadores y educadores, junto con otros que enumeran ítems de infraestructuras, espacios e instituciones.
- E** Sesiones de trabajo, reuniones técnicas o actividades que reúnen a personal técnico de los socios beneficiarios y a especialistas en disciplinas diversas y que actúan como generadores de conocimiento para compartir en red. Aunque estrictamente no se puedan contemplar como un recurso, se consideran parte integrante de la estrategia colaborativa orientada a la producción de elementos y contenidos tangibles de divulgación y aprendizaje.



El conjunto de estos cinco bloques configura el mapa global de recursos de conocimiento compartido del proyecto 1234Redes. A medida que avanza el proyecto, el repositorio se irá nutriendo con nuevos activos y esa evolución tendrá su reflejo en este Plan, que se actualizará periódicamente para incorporar las oportunas referencias a los nuevos elementos que se van desarrollando, a nivel individual o de grupo según los casos.

## 2 RECURSOS DE CONOCIMIENTO COMPARTIDO

Este apartado se corresponde con el bloque A aludido en la sección previa. Contiene la colección más amplia de elementos de conocimiento que están disponibles en los repositorios compartidos de 1234Redes. Es por ello también el que tiene una cadencia de incorporaciones más alta.

Se trata mayoritariamente de piezas de tamaño medio o pequeño (medido en duración de tiempo para el caso de los formatos audiovisuales y de extensión o número de páginas si hablamos de elementos documentales), aunque de forma no excepcional se pueden encontrar también recursos extensos. Estos hacen habitualmente un tratamiento monográfico y en profundidad del asunto abordado en cuestión, mientras que las unidades más pequeñas son frecuentemente partes complementarias que en conjunto desarrollan un tema bajo una fórmula estructurada.

A continuación, y a modo de índice orientativo actualizado, se expone la relación de elementos de este bloque, presentados según las plataformas técnicas que los albergan y subgrupos.



## **Plataforma técnica de Redes Lectoras.**

### **Ideas para contar historias**

- Construir un libro-escenario para narrar
- Melodías y sonidos para contar historias
- Contar historias como luthiers literarios
- Cuentos para estar en casa (varios vídeos)

### **Herramientas para la innovación lectora**

- Dinamizando audiencias juveniles: Primeros pasos con Tumblr
- Wattpad para clubes de lectura
- Uso fácil y eficiente de Goodreads
- Escaparate de la biblioteca en las redes sociales
- Organizar un grupo de lectura virtual
- Guía para crear un canal booktube

### **La aventura de leer**

- Lectura y familia: La aventura de leer juntos
- Fabricando a partir de libros. Clubes de creación con pequeños lectores
- Stop Motion: una actividad para hacer en familia
- Ocho pasos para preparar un encuentro con autor
- El cómic como herramienta para fomento de la lectura
- La poesía y los jóvenes
- Distinguir buenos libros para niños
- Educar la comprensión lectora
- Seleccionar para educar ciudadanos lectores
- Fomento Lector
- Bootcamp de fomento de la lectura

### **Todo sobre clubes de lectura**

- ¿Qué es un club de lectura?
- Tipos de clubes de lectura
- Breve historia de los clubes de lectura
- 15 movimientos para montar un club de lectura
- 6 razones para estar orgullosos de pertenecer a un club
- Pasos para iniciar sesión en un club de lectura
- Problemas imprevistos en un club de lectura

Cómo dinamizar un buen cómic  
Cómo poner en marcha un club de lectura virtual  
6 redes sociales para dinamizar un club de lectura

### **Espacios y audiencias**

Bases para la promoción de la lectura  
Comprender a las audiencias de lectura  
Rediseñar los espacios de lectura  
Bibliotecas públicas: bases, modelos e agentes  
La audiencia de la biblioteca pública  
Materiales para una biblioteca moderna  
Enfoque pedagógico para usuarios de bibliotecas en un entorno digital  
Atraer a los jóvenes a la biblioteca  
Gestionar la información y la documentación digital  
Bibliotecarios influencers

### **Pautas para construir y administrar bibliotecas híbridas**

El SPA de la lectura digital  
Conocer la Nubeteca  
Las estaciones en Nubeteca  
Vida en la Nubeteca

### **Plataforma técnica de Redes Educativas.**

#### **Recursos para educar de forma divertida**

Prácticas de arquitectura para niños  
Arte y collages con niños  
Matemáticas divertidas. Números de color  
Matemáticas divertidas. Lógica  
Matemáticas divertidas. Operaciones  
Mirar las ciudades con ojos de niño  
Construir un batiscafo para conocer a Verne  
Educar y entretener con cuentos

#### **Recursos para fomentar las prácticas de lectura y escritura**

Hay un escritor en ti  
Escuela de Escritura

Diccionario de escritura y lectura entre jóvenes  
Pautas para animar a los niños a escribir (3 entregas)  
Pautas para animar a los adolescentes a escribir (3 entregas)

### **Orientaciones para nuevos creadores y emprendedores**

Lanzar un proyecto con crowdfunding (2 entregas)  
Diseñar una campaña de crowdfunding  
Estrategias en crowdfunding  
Campañas de comunicación en línea  
Redes sociales para una campaña en línea  
Difusión masiva con newsletter  
El blog como herramienta de comunicación  
Proceso de innovación  
Modelos de innovación  
Dimensiones de la innovación  
Posicionamiento estratégico  
Claves para utilizar un DAFO  
Análisis de entorno. Dónde buscar información

### **Orientaciones para gestores**

Dinamizar a oferta cultural na Internet  
Análítica web con Google Analytics  
Administración Digital  
Redes sociales frente a la ética pública  
Control y Gestión de proyectos  
Evaluación de políticas públicas  
Dinamizar públicos para espacios culturales

### **Orientaciones para educadores**

Lecturas para un plan lector en ESO  
Juegos literarios para días de exámenes  
Juego para dinamizar el fondo de una biblioteca escolar  
Historias que han conquistado a la generación Z  
Cómo poner en marcha un club de lectores adolescentes  
Nuevos lenguajes: cómic y álbum  
Cómo aprovechar el cómic en la escuela  
Otros caminos para llegar a los clásicos

Trabajar con el cine en la escuela  
Cómic como complemento útil en varias asignaturas  
Cómo encontrar la información relevante en internet  
Herramientas para sesiones virtuales  
Usar Instagram con fines educativos en el aula  
Convertir a los alumnos en podcasters  
De lector a joven escritor con Wattpad  
Cultura juvenil en podcast



## **Plataforma técnica de Redes Culturales.**

### **Residencias Artísticas**

Tutorial para escribir un buen personaje  
Tutorial para la creación musical  
Tutorial para la creación poética  
Residencias Fundación Antonio Gala: así son  
Tutorial para Hacer un buen retrato  
Pintura Mural  
Joyería contemporánea  
Residencias artísticas transfronterizas: protagonistas (3 entregas)

### **Festivales, workshops y exposiciones**

Oficinas de Artes & Oficios

Exposición Iconos que son palabras

Imprevistos Culturais

Te cuento una vida (performance)

Exposición: Imago Universitatis

Exposición: la ciudad universitaria

Exposición: Imágenes y Lugares

Exposición: Unamuno y la Fotografía

Exposición: Redes Lectoras

### **Formación de gestores culturales**

Marketing digital en espacios culturales

Gestión y Contratación para Gestores Culturales

Guía de presupuestación para Gestores Culturales

Planificación para Gestores Culturales

Comprender el impacto digital en la gestión cultural

Los Jóvenes retratados en las plataformas VoD

Ilustradores literarios portugueses

Ideas para montar un club de lectura

Cómo dinamizar una exposición de pintura con público joven

Diseñar con Mapas Mentales

Guía para dinamización cultural de familias

Fichas para la dinamización cultural de audiencias jóvenes

### **Nuevos creadores**

Cómo publicar tu libro en una editorial

Cómo diseñar la trasera de un libro

### 3 ITINERARIOS CULTURALES DIGITALES INTERACTIVOS

Esta clase está enmarcada dentro del bloque C y se sustancia en la producción de dos tipos de recursos concebidos sobre un esquema conceptual similar (el binomio autores literarios / localizaciones geográficas) pero con orientación principal a audiencias distintas que les confiere un carácter educativo-didáctico en un caso (Los Itinerarios culturales transfronterizos) y divulgativo y de promoción turística en el otro (la Rutas literarias de la Raya).

#### 3.1 Rutas Literaria de la Raya

Están concebidas dentro de un programa de propuestas orientadas a nutrir la programación cultural de las infraestructuras involucradas que pretende potenciar la visibilidad de estos lugares y su carácter de atractivo turístico.

En la creación y la gestión de las rutas colaboran la Cámara de Portalegre, la Universidad de Salamanca y el Ayuntamiento de Córdoba, que asumen cada una el encargo de generar una ruta cuyos nodos son espacios culturales relacionados con la vida y la obra de escritores afincados en las respectivas zonas: José Regio, Miguel de Unamuno y A. López Andrada).

Para el desarrollo de cada ruta se elabora e implementa -en una plataforma digital externa a la arquitectura técnica del proyecto- un itinerario temático que constituya un producto turístico transfronterizo asociado a las redes y que permita a los visitantes obtener información integrada y complementaria sobre la ruta, con actividades que apuntan a la movilidad y el intercambio de información y conocimiento. El programa conjunto de la RLR es una invitación a los públicos transfronterizos para conocer y compartir lugares, historia y cultura de los territorios implicados, a través de la divulgación y promoción de las historias de vida y obras de tres autores de renombre.

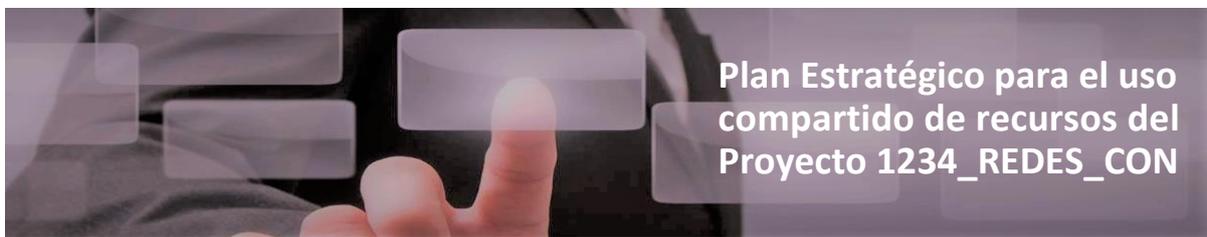
Se trata de un recurso con un claro potencial de promoción del territorio transfronterizo, que ofrece a los visitantes la posibilidad de conocer a los autores más relevantes del área. La propuesta (publicación y divulgación de las rutas junto con las actividades asociadas) tiene por tanto como objeto la creación, dinamización

y difusión de guiones literarios, asociados a un escritor y/o poeta de referencia, en las ciudades socias adherentes. Los tres guiones

- Guion José Regio\_ escritor, poeta, dramaturgo, novelista, cuentista, ensayista, cronista, crítico, autor de diario, memorialista, e historiador de la literatura portuguesa, además de editor y director de la revista literaria Presencia, diseñador y pintor. Vivió parte de su vida en Portalegre, donde su casa fue convertida en Museo.
- Guion Miguel de Unamuno\_ ensayista, novelista, dramaturgo, poeta y filósofo español. Nombrado rector de la Universidad de Salamanca en tres ocasiones y diputado entre 1931 y 1933 por la región de Salamanca.
- Guion Alejandro López Andrada\_ poeta, escritor, novelista y periodista andaluz, que obtuvo el premio Jaén de 2016 novela por su obra Los Perros de la eternidad, habiendo sido elegido a los 35 años miembro de la Real Academia de las Letras de Córdoba;

El plan predefinido para las acciones a organizar en torno a las rutas incluiría ideas la como la dinamización de los recorridos con espectáculos, conferencias, talleres, exposiciones y catálogos y la posible producción de documentales audiovisuales), la creación de una aplicación móvil de apoyo a las visitas, que difunda las hojas de ruta y oriente a los turistas, y la reedición de libros de los autores protagonistas.





### 3.2 Itinerarios Culturales Transfronterizos (ICT)

Los ICT podrían definirse como un reto cultural en clave de juego digital que se plantea a aquellos que decidan involucrarse y se atrevan a recorrerlo a través de varias etapas para darle solución. El producto comprende un recorrido de aprendizaje en red, basado en un guion que como referencia la vida y obra de dos autores y que tiene un enfoque eminentemente didáctico. Es un recurso netamente innovador que el proyecto 1234redes ofrece a los mediadores culturales del territorio transfronterizo que resulta muy aprovechable como recurso de entretenimiento y también como herramienta educativa.

Se plantean dos itinerarios articulados hipertextualmente a través de un conjunto de contenidos que se localizan en espacios muy variados de internet: plataformas, redes sociales y herramientas diversas. Cada participante deberá superar sucesivas etapas que ponen a prueba sus competencias digitales y sus habilidades para el trabajo colaborativo, guiados por una narrativa híbrida que los convierte en protagonistas del viaje.

El diseño global y los contenidos específicos que tiene cada itinerario buscan la integración de lo hipertextual (Internet) con lo físico (la programación de los espacios culturales) mediante la utilización de las herramientas de la red para canalizar actividades de descubrimiento en torno a recursos culturales de España y Portugal. La idea intenta aprovechar eficazmente las posibilidades que la red provee más allá de los códigos del impreso: capacidades transdigitales, interactivas, hipertextuales, ubicuas, sociales y colaborativas, entre otras, poniendo el foco en los flujos de interacción generados en Internet.

Los objetivos se desdoblaron en función de los destinatarios, pero en cualquiera de los casos se ciñen a ofrecer un medio para experimentar personalmente los desafíos y las potencialidades de lo digital para transformar la información en progreso, con independencia de si se vive en un gran centro urbano o en un territorio periférico. En primer lugar, este proyecto se puede dirigir a los usuarios de los espacios culturales y se dirige a generar una conexión con autores de España y Portugal haciendo un énfasis en la mirada conjunta de la cultura de ambos países y vinculándoles a los contenidos de las bibliotecas y otros centros culturales, también en el uso de Internet. En segundo lugar, dota a los mediadores destinatarios

de un contenido para ampliar la experiencia en el espacio cultural y educativo hacia los espacios personales y del hogar. Se ofrece con un manual que ayuda al líder encargado de coordinar la actividad aportándole ideas para maximizar el aprendizaje de los participantes, que se produce de manera informal y experiencial, a través de un descubrimiento mínimamente guiado y con el juego como vehículo, donde la transmisión de conocimientos queda marcada por la huella del placer y el sentimiento del reto superado y compartido.

Los dos itinerarios creados son:

- **ICT.1\_Eurídice Cuántica.**

De acuerdo con la filosofía transversal de los itinerarios, este primer recurso de presenta como un “artefacto” hipertextual creado propone la transmisión de conocimiento y competencias digitales a los lectores a través del desarrollo de *escape games* en Internet. El diseño se centra en la vida y en las obras de dos poetas: Fernando Pessoa y Antonio Machado. Es necesario encontrar claves en las obras de estos autores para ir pasando a cada uno de los siguientes niveles y desafíos. Se utiliza la metáfora de Orfeo y Eurídice para plantear la necesidad de un rescate, de la solución de una serie de enigmas a través de la vida y obra de los autores citados. Además de las referencias literarias se pretende que haya un “acompañamiento” por parte de otros lectores que participan en la actividad.



## ■ ICT.2\_La Tessera de Eurídice

En este caso, la narrativa del itinerario cuenta una historia a través de la interacción del lector. Es decir, es el lector el que crea y descubre la historia en la manera y en el momento en que va avanzando por los retos que le salen al paso. En Tessera el lector es invitado a participar en lo que parece un simple cuestionario literario para acabar en una aventura a través del tiempo en la búsqueda de un documento que, en palabras de Julián Berlanaz, el presuntuoso escritor y coprotagonista de la trama, «cambiará para siempre la forma en que se escribirá la poesía en la Península Ibérica». El camino nos descubrirá a las autoras Sophia de Mello y María Zambrano; también nos hará visitar su contexto y sus vicisitudes en un trayecto que irá de la razón a la poesía.

Para seguir esta aventura que parasita distintas plataforma y redes sociales de Internet, el lector / jugador deberá poner de nuevo a prueba sus competencias digitales y ciertas habilidades del siglo XXI, como son la creatividad, el pensamiento lateral, la evaluación de información, la curiosidad y las ganas de aprender. Los lectores de España y Portugal arrancan desde distintos puntos y llegan a cruzarse en un espacio común donde podrían, si quieren, colaborar y ahorrarse así parte de los retos, o ignorarse y, por lo tanto, esforzarse algo más para llegar al mismo resultado: encontrar el documento que tan celosamente esconde Julián Berlanaz y decidir entonces si revelarlo a la sospechosa Editorial «El Canto del Gallo» o quizás guardar juntos un curioso secreto.



## 4 SISTEMAS DIGITALES DE GESTIÓN Y APPS MÓVILES

Estos elementos pertenecen también al bloque C de recursos para compartir en red. Se trata de dos herramientas destinadas en un caso a fomentar la participación de ciudadanos y los creadores en la oferta de los espacios culturales del territorio, y en el otro a evaluar el impacto social de las intervenciones culturales que se realizan en él. Supone la puesta a punto de un espacio web y 2 aplicaciones móviles utilizables para la planificación de proyectos de las redes, la evaluación de experiencias y la medida del impacto que tiene la programación de las infraestructuras culturales en el espacio transfronterizo.

La iniciativa pone en manos de mediadores culturales y ciudadanos un sistema manejable desde dispositivos útil para estimular y posibilitar la participación, así como para disponer de información que permita optimizar del uso y la sostenibilidad de las infraestructuras culturales. Suponen una experiencia nueva en el terreno de la gestión cultural porque integran los dos desafíos centrales de la gestión cultural contemporánea (en un contexto digital) como son la experiencia de usuario y el impacto social de los proyectos culturales y porque, en segundo lugar, se basan en una captación de información con un fundamento real en la participación ciudadana.

La potencia combinada de este sistema dota a los gestores culturales de datos que se pueden integrar en las redes de conocimiento para la evaluación predictiva y retrospectiva de impacto que tienen proyectos de innovación en las bibliotecas y otros espacios culturales. A través de la información que suministran los usuarios, será posible diseñar experiencias culturales más acordes con sus expectativas (al permitir a los ciudadanos participar en el diseño de la oferta y en el desarrollo de actividades de los espacios culturales del territorio, o interactuar de manera complementaria con los contenidos, como en el caso de la ruta literaria o algunos museos), y a la vez harán posible evaluar –desde distintas perspectivas– el impacto social que se esté consiguiendo con los programas y actividades realizados.

En las páginas que siguen se presentan los dos sistemas complementarios que quedarán a disposición de las instituciones beneficiarias del proyecto 1234Redes y, por ende, de los profesionales, entidades y asociaciones dedicadas a la promoción cultural, la educación o el entretenimiento a los que estos las hagan llegar.

## ■ Sistema para evaluar el impacto social de programas culturales

Este es sin duda, junto con los ICT, el recurso que tiene un desarrollo funcional y técnico más complejo. Conceptualmente está concebido como una solución técnica que, a efectos de operativa, tiene como activo central y elemento de interacción una aplicación móvil (para los ciudadanos) conectada a un sistema centralizado (para los gestores) que a través de la combinación de varios algoritmos sirva para emitir informes de evaluación del impacto que puede tener (ex ante) o que ha tenido (ex post) una determinada intervención cultural.

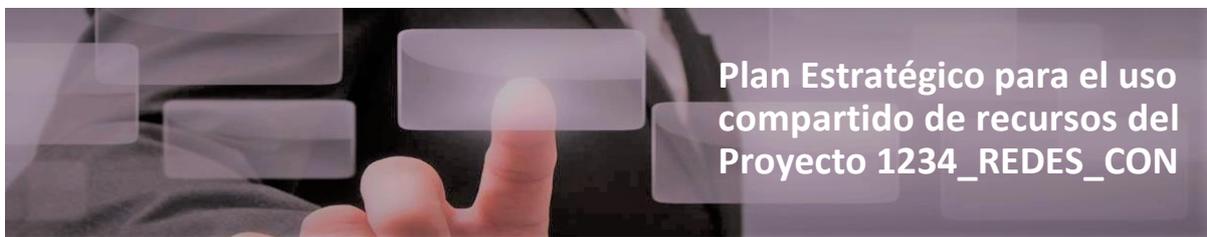
La herramienta trata de dar una respuesta a un desafío permanente al cual se enfrenta cualquier iniciativa de promoción cultural: ¿cómo mostrar a la sociedad el impacto positivo que tiene cada actuación de fomento de la lectura sobre la comunidad? ¿cómo defender la conveniencia de financiar un proyecto de fomento de la lectura ante los departamentos que toman las decisiones presupuestarias? Y lo que es más relevante: ¿cómo ayudar a los profesionales responsables de impulsar acciones de fomento de la lectura a optar por líneas con mayor impacto? c ¿cómo modificar elementos para mejorar los resultados de las acciones? Dando entrada a la participación de los ciudadanos que son los destinatarios principales de todo el proceso.



El proceso de construcción enlaza diferentes fases:

- La construcción de **matrices de indicadores**, que pasa por la compilación y consolidación de datos en una labor previa de documentación y generación de modelos, a partir de la que el equipo encargado elabora estructuras de indicadores en las que se relacionan tipos de actuaciones y actividades con ámbitos de impacto. Estas matrices tienen la capacidad de otorgar valores numéricos de ponderación a cada de sus elementos.
- Transformación del modelo en el **desarrollo informático de una solución tecnológica**. Se generan unos paneles de matrices, de modo que los valores que un usuario introduzca se traducirán en informes normalizados con resultados cuantitativos (una puntuación) y textos con orientaciones generadas como combinaciones de fichas de recomendaciones en función de la puntuación generada en cada dimensión que sea objeto de evaluación, como secuencia de pasos lógicos para generar un informe (algoritmo). La programación informática traducirá o computará el algoritmo a través de los elementos de una aplicación, que contendrá unos sencillos formularios para la introducción de datos y responderá con unos resultados sobre la evaluación del impacto de las acciones propuestas o ejecutadas. Asimismo, se desarrollará un módulo estadístico que permitirá ofrecer datos agregados para el seguimiento a distintas escalas de alcance geográfico.
- Una estrategia de implantación debería apoyarse en la realización de un proyecto piloto. Desde la coordinación general del proyecto 1234Redes que desempeña la Fundación GSR, se pondrá el sistema a disposición de las entidades socias del consorcio transfronterizo para que bajo su criterio y planificación acometan evaluaciones para un primer testeo. El procedimiento consistirá en la organización de sesiones participativas en torno al liderazgo de profesionales (de las bibliotecas, escuelas, etc.) con destinatarios o miembros de la comunidad, que operen como contraste de la pertinencia de la aplicación. La última parte de esta podrá conllevar el refinado de la aplicación para aprovechar las conclusiones del pilotaje.

La idea de generar y compartir en las redes del proyecto este recurso, utilizable para la gestión de infraestructuras culturales del territorio y que presenta un potencial y una utilidad especialmente evidentes en el caso de los centros



bibliotecarios y los espacios educativos dedicados al fomento de la lectura, se conecta con la intención de responder a carencias y desafíos cruciales que presenta la gestión cultural en la generalidad del territorio rayano, como son:

> Las actuaciones en el campo cultural no disponen de un sistema normalizado que ofrezca información que no sea completamente subjetiva e imposible de medir sobre el impacto en la sociedad.

> Los proyectos culturales son evaluados desde el “activismo” (volumen de actividad desplegado) en lugar de los resultados producidos (relación entre objetivos y logros) y del impacto generado en distintos campos. El hecho de que los algoritmos del sistema trabajen integrando la visión de los profesionales con la información que aportan los ciudadanos (sujetos destinatarios de los servicios de lectura evaluados) otorga mayor coherencia, fiabilidad y utilidad a la información que se obtiene con ella.

> Los proyectos culturales no se ponen en relación con otros campos, sino que se refieren al propio ámbito de la cultura, con lo cual se pierde la posibilidad de que la sociedad y los responsables de políticas públicas perciban el efecto positivo de la promoción cultural sobre otros campos.

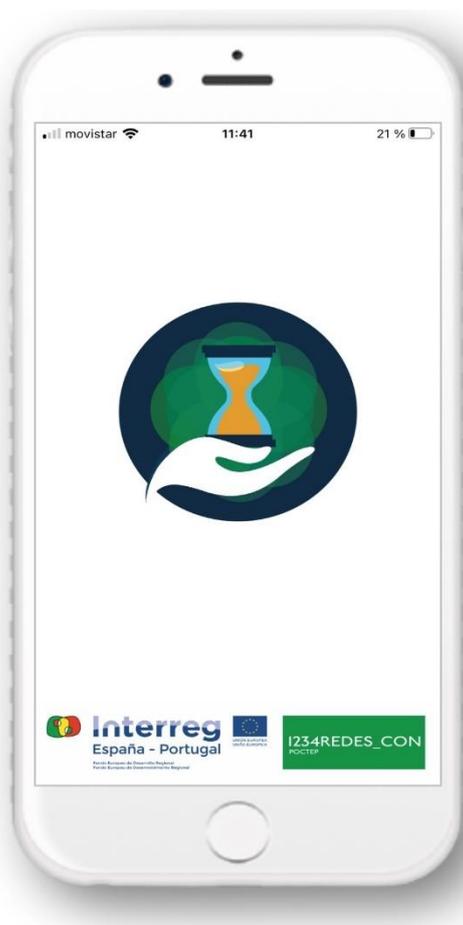
> El diseño y ejecución de las actuaciones concretas de promoción cultural y de forma particular las de fomento de la lectura no se ven beneficiadas por la aportación de información sobre la rentabilidad social de la inversión que han hecho administraciones públicas y entidades civiles.

■ **Sistema para incentivar la participación ciudadana en el diseño y la ejecución de la oferta de actividades de los centros culturales**

El segundo ejemplo del dúo de recursos telemáticos creado para optimizar la gestión de los espacios culturales es el resultado de desarrollar un concepto más sencillo que el que está en la base del descrito anteriormente.

Puede catalogarse como un ‘gestor de banco de tiempo’ cuyo funcionamiento responde al siguiente cometido: permitir que los ciudadanos que viven en el entorno de un centro cultural o una biblioteca participen en la elección y la

configuración de una parte de los servicios, actividades y contenidos que ese espacio va a ofrecer dentro de su programación a corto plazo.



Para ello, a través de un dispositivo móvil (teléfono o tableta) y tras un registro muy sencillo, la persona puede acceder a un cuestionario en el que puede indicar sus preferencias respecto al tipo de propuestas culturales disponibles e indicar cuales son las que más le interesan y, además, puede indicar otros en los que se ofrece como colaborador para desarrollar alguna actividad concreta, como podría ser el caso de impartir una charla, realizar un taller o diseñar y gestionar una actividad *maker* ejecutable en el espacio físico del centro. Deberá indicar además que disponibilidad tiene en cuenta a días de la semana y horarios.

Esta suministrada por los ciudadanos alimenta un banco de opiniones y propuesta que el personal profesional encargado gestiona para encajar las propuestas recibidas dentro de la planificación general de actividades y contactar con las personas para coordinar con ellas su realización.

## 5 INVENTARIO WEB DE INFRAESTRUCTURAS Y GESTORES

Este recurso, correspondiente al bloque D, parte de una idea elemental y una necesidad evidente en el contexto de intervención planteado desde el proyecto 1234Redes\_CON: disponer de un catálogo que integre, clasificados por zona, listados de infraestructuras culturales y personas (gestores, creadores y mediadores culturales).

Se trata de disponer de un repositorio compartido actualizable que contenga referencias suficientes de los recursos culturales existentes en el territorio transfronterizo que faciliten:

- > El conocimiento global y conjunto de los espacios físicos que pueden contemplarse en la planificación de las actividades lectoras, educativas y culturales de 1234Redes, de modo que cada una de esas actividades pueda desarrollarse, atendiendo a sus características, en las condiciones más idóneas, y que pueda además reprogramarse en otros lugares repartidos por el territorio transfronterizo.
- > La visibilidad de artistas, creadores y animadores socioculturales que de otro modo ven restringidos sus ámbitos de actuación y de promoción a contextos locales desde los que es difícil proyectarse, darse a conocer y ampliar las oportunidades de trabajar también en otros lugares.





> El trabajo colaborativo entre las entidades socias de 1234Redes a la hora de realizar actividades transfronterizas en las que la programación se configura con la participación y la combinación de intervenciones de profesionales y artistas de ambos lados de la Raya.

El inventario se estructura a través de tres directorios – Espacios culturales, Creadores y Gestores culturales – en los que, a partir de un panel de búsqueda, se pueden obtener listas de ítems con diferentes niveles de agregación según los parámetros que se hayan informado en el panel.

Ejemplos de vista de listado →

Ejemplo de panel de búsqueda ↓

The image displays three screenshots of a web application interface. The top right screenshot shows the 'ESPACIOS CULTURALES' list view with three items. The bottom left screenshot shows the 'CREADORES' search panel with fields for DENOMINACIÓN, DISCIPLINA, ESPECIALIDADES, MUNICIPIO, and PROVINCIA / DISTRITO, and a 'Buscar' button. The bottom right screenshot shows the 'GESTORES CULTURALES' list view with three items.

### ESPACIOS CULTURALES

Buscar nuevamente Descargar Datos ORDENAR

- NOMBRE: Casa de las Cabezas - Patio de Leyenda  
TIPO: Museo  
MUNICIPIO: Córdoba  
PROVINCIA / DISTRITO: Córdoba
- NOMBRE: Casa Museo de Ramón García Romero  
TIPO: Museo  
MUNICIPIO: Córdoba  
PROVINCIA / DISTRITO: Córdoba
- NOMBRE: Centro de Arte Pepe Espaliú  
TIPO: Museo  
MUNICIPIO: Córdoba  
PROVINCIA / DISTRITO: Córdoba

### CREADORES

DENOMINACIÓN

DISCIPLINA

ESPECIALIDADES

MUNICIPIO

PROVINCIA / DISTRITO

Buscar

### CREADORES

Buscar nuevamente Descargar Datos ORDENAR

- MUNICIPIO: Mérida  
DISCIPLINA: Música  
ESPECIALIDADES: Lírica
- NOMBRE: Grupo Coral Externato Antónío Sérgio (Masculino)  
MUNICIPIO: Beja  
PROVINCIA / DISTRITO: BERINGEL  
DISCIPLINA: Música  
ESPECIALIDADES: Cante Alentejano
- NOMBRE: +Boleros  
MUNICIPIO: Montijo  
DISCIPLINA: Música  
ESPECIALIDADES: Clásica y clásica contemporánea

### GESTORES CULTURALES

Buscar nuevamente Descargar Datos ORDENAR

- NOMBRE: Ana Mª Suárez-Varela Guerra  
MUNICIPIO: Córdoba  
PROVINCIA / DISTRITO: Córdoba  
ESPECIALIDAD: Presidenta Asociación Amigos de los Museos
- NOMBRE: Andrés Santos Barba  
MUNICIPIO: Peñaranda de Bracamonte  
PROVINCIA / DISTRITO: Salamanca  
ESPECIALIDAD: Bibliotecario
- NOMBRE: Ángel Estévez Molinero  
MUNICIPIO: Córdoba  
PROVINCIA / DISTRITO: Córdoba  
ESPECIALIDAD: Docente

## 6 SEMINARIOS TÉCNICOS TRANSFRONTERIZOS

Los seminarios técnicos transfronterizos (STT), aludidos en el bloque E del catálogo de recursos compartidos, se plantean como reuniones técnicas de trabajo que tienen dos finalidades básicas.

Por un lado, se trata de propiciar un debate que en el propio transcurso de cada sesión explicita los aspectos, los retos, las oportunidades, los problemas y las posibles soluciones relacionados con un determinado ámbito o disciplina de la gestión cultural, referenciados al contexto de la zona transfronteriza de la Raya. De este modo, y en tiempo real, los participantes aportan y obtienen ideas que pueden poner después en práctica en sus respectivos ámbitos de desempeño.

El ciclo reúne a equipos técnicos de los beneficiarios y a profesionales externos expertos para evaluar recursos disponibles y tendencias presentes en distintas disciplinas del ámbito de la educación y la cultura.

A partir de estas reuniones, y aquí entronca la finalidad adicional, se pueden generar contenidos videográficos y documentales para las plataformas técnicas compartidas. Los contenidos tratados y los materiales utilizados son aprovechables para crear ese tipo de recursos que se incorporen en las redes, bajo formato audiovisual o documental, y que enriquecen de este modo el repositorio global de activos de conocimiento compartido que quedan accesibles para profesionales de la cultura, mediadores y educadores y públicos interesados en las materias tratadas.



**Seminarios Técnicos Transfronterizos (STTRedes)**

El proyecto de colaboración transfronteriza 1234REDES organiza el webinar

### Cultura en tiempos de cuarentena ¿Y después?

1. Presentar un análisis sobre los datos que manejamos en torno al consumo de contenidos culturales durante la crisis del Covid-19.
2. Debatir los cambios a futuro que podría provocar esta experiencia en los modos de creación, difusión y uso de productos culturales.

FECHA: **13 Mayo 2020 (miércoles)**  
HORA DE INICIO: **12.00**  
DURACIÓN: **45 minutos**



Esas dos finalidades genéricas se sustancian objetivos más específicos como son:

- > Compartir conocimientos específicos sobre distintas parcelas culturales para profesionales y personas interesadas en una variada oferta de propuestas.
- > Establecer tejidos culturales a ambos lados de la frontera poniendo en contacto a distintos profesionales especializados en temas variados.
- > Sugerir herramientas, ideas, dinámicas y opciones para diseñar programaciones culturales dirigidas a diversos rangos de edad y tipos de audiencias.
- > Dotar con contenidos a las plataformas digitales de las redes del proyecto, que resulten útiles para la educación, la divulgación transfronteriza de las propuestas culturales que se llevan a cabo en de las diferentes zonas de actuación y también para optimizar los procesos técnicos involucrados en los ciclos de programación, diseño, ejecución y evaluación de las programaciones culturales.
- > Aportar información de calidad y una carta de recursos de interés con el objetivo de configurar eventos y proyectos innovadores orientados a todo tipo de públicos a ambos lados de la frontera.

La exposición de algunas de las temáticas planificadas en los STT dará una idea más concreta de cómo se conciben su desarrollo y sus contenidos. Por ejemplo:

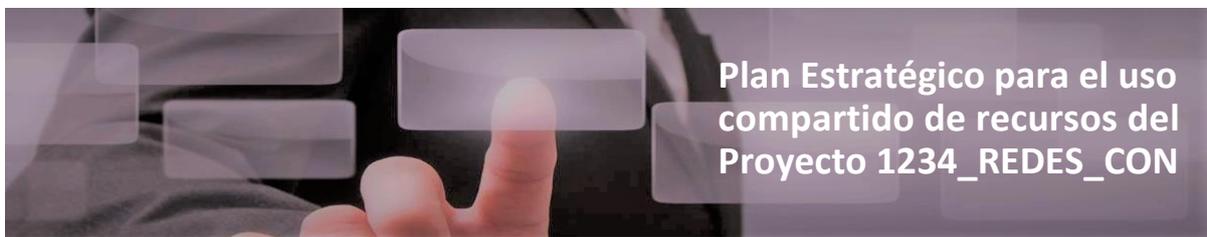
- *STT\_Entre bambalinas virtuales. Nuevas maneras de encontrarse con el público*

El objetivo de este seminario es incentivar la reflexión sobre los flujos de autoformación, formación, experimentación y motivación que se producen en actividades culturales llevadas a cabo con herramientas virtuales.

Durante las semanas que los centros culturales mantuvieron sus espacios físicos cerrados por la crisis Covid19, se experimentaron diferentes actuaciones desde bibliotecas, museos, archivos y centros culturales.

Se trata de conocer estas experiencias y debatir entre los participantes sobre cómo se han llevado a cabo, usando herramientas en muchos casos desconocidas o poco utilizadas por los agentes culturales y los ciudadanos.

Las dinámicas que se presentan en el seminario son aplicables a cualquier espacio cultural e inciden en las estrategias para provocar la participación activa, en la gestión de los canales de retroalimentación por parte de los ciudadanos y



en la creación de montajes audiovisuales para presentar las creaciones realizadas por los usuarios, que supone una forma de promover la creación ciudadana y darle difusión.



- *STT\_Formatos VoD y streaming, paradigmas de consumo cultural juvenil*

Tiene como objetivo mostrar las nuevas vías de consumo cultural que utilizan habitualmente los jóvenes, con especial atención a las plataformas *video on demand* y a aquellos productos (series) que han destacado por su calidad o por estar directamente ligadas a obras literarias.

Junto a los videojuegos, las plataformas de *streaming* constituyen las dos industrias de ocio más poderosas e influyentes en este sector de edad actualmente. En el seminario se analizan ficciones narrativas ligadas a los modos de vida de la Generación Z que han alcanzado gran éxito en Portugal y España, a la vez que se exploran nuevos caminos que pueden ser útiles para enriquecer la programación juvenil de cualquier espacio cultural.

Se promueve también la posibilidad de una tertulia o diálogo posterior entre profesionales que ayude a visibilizar posibles acciones para aprovechar este tipo de recursos (organización de festivales, encuentros con guionistas, proyecciones públicas, clubes de lectura de series TV).

El índice para el desarrollo de la sesión es:

- \_ Las nuevas vías de ocio de los jóvenes
- \_ Plataformas virtuales para acceder a la cultura de calidad
- \_ Series sin base literaria que analizan con precisión la realidad de los jóvenes
- \_ Series basadas en literatura juvenil y *crossover* (ideales para trabajar desde múltiples ópticas y para crear un club de lectura transmedia)
- \_ Series basadas en obras de éxito para preadolescentes
- \_ Series basadas en cómics y con conexiones al mundo de los videojuegos
- \_ Nuevos eslabones en la cadena de la lectura (prescriptores, plataformas para compartir la pasión por la lectura en cualquier formato...)
- \_ Selección de recursos y herramientas de interés para mediadores
- \_ Intervenciones de los participantes (preguntas de asistentes)

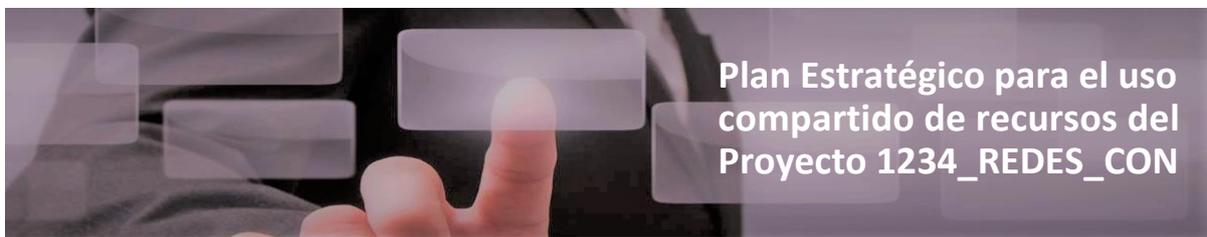
## 7 PLANES ESTRATÉGICOS Y GUÍAS PEDAGÓGICAS

El bloque B engloba a una serie de entregables definidos en el Formulario de candidatura establecido en el diseño original del proyecto 1234Redes\_CON.

En dicho formulario se contempla el desarrollo de un documento guía que ayudase a los beneficiarios y a los gestores culturales del territorio a orientar las actuaciones a desarrollar con distintos tipos de audiencias culturales, y a tal efecto el equipo de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez ha elaborado el **Plan de dinamización de públicos [PDP]** (en portugués y español).

La generación de este activo metodológico se apoya en la convergencia de productos y saberes disponibles en el marco del proyecto, caso del inventario de las infraestructuras culturales del territorio, la experiencia y conocimiento de los equipos profesionales de los socios, un estudio preliminar sobre segmentación de públicos, la traslación de metodologías usadas en otros contextos y el análisis de la presencia digital de los activos culturales de los beneficiarios en el territorio transfronterizo. En este campo era crucial disponer de una estrategia para la conceptualización operativa de la demanda –los ciudadanos– desde su participación como públicos potenciales y por este motivo, en enfoque del mencionado plan se estructura a partir de la segmentación de audiencias.





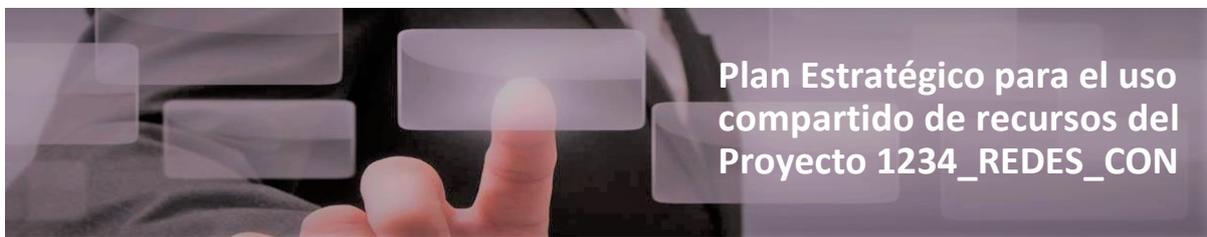
La realidad del contexto que justifica la puesta en marcha de un proyecto como 1234Redes para mitigar la progresiva tendencia de pérdida de públicos en los espacios culturales del territorio transfronterizo, tiene muy en cuenta la circunstancia de que la digitalización progresiva de las metodologías y dinámicas con las que se desarrollan muchas actividades provoca una constante migración de públicos hacia los espacios digitales de participación y de interacción con los contenidos culturales. Por ello, incorpora referencias explícitas a las modalidades virtuales de producción y consumo cultural explorando las oportunidades que ofrecen para la dinamización de públicos.

Por todo, el PDP debería ser una de las guías de referencia fundamentales y permanentes para la definición de las actuaciones que se lleven a cabo en los planos físico y digital de las redes, durante el período oficial de desarrollo del proyecto y también con posterioridad.

Otro de los activos de este bloque es el **Plan de Comunicación [PC]**, que debe actuar como un compendio de pautas genéricas para la interacción comunicacional con los diferentes tipos de públicos susceptibles de interesarse por las propuestas culturales o educativas que se articulan desde el propio proyecto 1234Redes siguiendo el plan transfronterizo de actuaciones consensuado por el consorcio de socios. El plan, no obstante, debería trascender el marco temporal y operacional del consorcio y tener utilidad y aplicación práctica en cualquier momento. Para canalizar la divulgación de contenidos y las convocatorias relacionadas con ofertas de servicios o intervenciones que los gestores culturales lleven a cabo en cualquier zona del territorio de la Raya.

De manera similar a como ocurría en el caso del PDP, junto con las características propias de cada actividad – en el caso de acciones promocionales y de divulgación – el PC tiene muy en cuenta las categorías o públicos objetivos y las necesidades de información / sensibilización que cada una presenta a la hora de definir la estrategia de comunicación, los mensajes y los canales adecuados a cada situación concreta.

Otro apartado de este grupo de recursos de conocimiento para compartir lo constituyen las propuestas metodológicas que están directamente orientadas a maximizar los beneficios del trabajo colaborativo entre los socios del proyecto. A él



pertenecen el **Plan estratégico de diseño de programas de actividades en cooperación [PAC]**, las propuestas de optimización de costes y los protocolos enfocados a consolidar un modelo de gestión transfronterizo para los distintos tipos de infraestructuras, a las que atañe el **Plan integral de sostenibilidad económica de infraestructuras [PIS]**, y este mismo documento, **Plan estratégico de uso colaborativo de recursos [PCR]**.

Finalmente se tiene el **Plan Pedagógico Integral [PPI]**, material de referencia compartido a través de la web del proyecto y elaborado con la premisa de que sea adaptable a cada una de las actividades del proyecto según sus características.

Este PPI, además de pautas metodológicas y enfoques tácticos transversales aplicables al diseño de programas y la ejecución de actividades, incorpora un modelo para elaborar las **Guías Pedagógicas** que acompañarán a actividades concretas, con un enfoque de contenido mucho más preciso y adaptado a la tipología y los objetivos específicos que se persigan en cada caso.