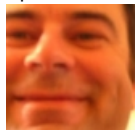


Las aventuras en el Planeta Ritmo: Ritmotics

Spain VALENCIA, Spain



Cesar Marco



Año de Fundación:
2009

Tipo de organización:

Lucrativa

Etapas del Proyecto:

Escalando

Presupuesto:

\$100,000 - \$250,000

Website:

<http://www.ritmotics.com>

 SHARE

- [Early childhood development](#)
- [Education](#)
- [Education reform](#)
- [Play](#)

Resumen del Proyecto

Presentación del Proyecto!

Resumen conciso: Ayúdenos a presentar esta solución! Proporcione una explicación en 3 o 4 frases cortas.

Ritmotics es un proyecto de enseñanza musical a través de la red basado en videos y actividades interactivas. Está especialmente diseñado para facilitar la comprensión de la lectura y la escritura de la música. Su singularidad radica en ser una metodología visual que lo hace inclusivo para sordos.

¿QUE PASA SI..? - inspiración: escriba una frase que describa una manera en la que su proyecto se atreve a preguntar, "¿QUE PASA SI..?"

los sordos pudieran aprender música con la misma metodología que los normoyentes?

About Project

Problema: ¿Qué problema está tratando de abordar este proyecto?

A pesar de los beneficios que la música y su estudio aportan a las personas, sólo el 5% en todo el mundo saben leer música. Si este porcentaje lo trasladamos al número de personas sordas que saben leer y escribir música posiblemente hablaríamos de un 0.1%. La música y su enseñanza están "vetadas" para los sordos, sobre todo a niños con esta discapacidad, por una falsa impresión de que sólo con el oído pueden entenderla.

Solución: cuál es la solución propuesta? Por favor sé específico!

Ritmotics se muestra como una herramienta muy potente para la explicación teórica y práctica de todo aquel que quiera iniciarse en los estudios musicales, incluso sin tener ninguna discapacidad. La ritmografía no sólo hace comprensible el lenguaje musical, sino que ha demostrado que rebaja la edad de iniciación en la enseñanza musical (de los 7 a los 4 años), reduce el tiempo de asimilación de los conceptos teóricos (aprenden en una sesión el temario de diez), y supera con facilidad la animadversión que produce el aprendizaje de la escritura musical, convirtiendo el aprendizaje en un divertimento. Los alumnos que aprenden música están mejor preparados y obtienen mejores resultados en asignaturas como matemáticas, lengua, sociales, etc.

Impact: How does it Work

Ejemplo: Guíenos a través de un ejemplo/s específico/s de cómo esta solución hace la diferencia; incluya sus actividades principales.

Ritmotics aprovecha las virtudes de la escritura musical, y lo hace a través de unos gráficos totalmente comprensibles a simple vista. Por otra parte, una serie de dibujos animados, y un software con actividades interactivas convierten en un entretenimiento el aprendizaje de la música, todo ello adaptado perfectamente a las nuevas tecnologías. Una sesión de Ritmotics consigue los logros de 10 sesiones convencionales. Además el soporte tecnológico hace que el usuario pueda ser autosuficiente a través de cualquier dispositivo. El resultado es una metodología inclusiva para sordos necesaria para iniciarse en los estudios musicales, y de esta manera el alumno se beneficia de los conocidos aportes intelectuales que genera el aprendizaje musical.

Impacto: ¿Cuál ha sido el impacto del trabajo hasta ahora? Asimismo, describa el impacto previsto en el futuro para los próximos años.

Ritmotics es una metodología accesible a través de cualquier dispositivo (Pizarra digital, ordenador, tablet, smartphone). Se distribuye a través de una editorial digital que actualmente está tratando de llegar al continente americano, asistiendo a las ferias de referencia en educación virtual. La editorial ya está presente en más de 100 centros en España. Por otro lado han sido muchas las asociaciones y entidades relacionadas con la discapacidad auditiva las que se han hecho eco de la eficacia de esta metodología. Dado el medio de acceso a la metodología (internet), es muy presumible que en algún momento sea conocido de manera global.

Estrategias de Expansión: Avanzar, qué son los estrategias principales para ampliar su impacto?

Una vez el proyecto fue desarrollado por la editorial Didáctica Digital, esta puso sus medios comerciales para difundirlo. Actualmente están centrados en la distribución en Sudamérica, realizando contactos con diferentes gobiernos. Al tratarse de un lenguaje universal como es la música, y de una metodología principalmente visual, su adaptación en otros países es muy sencilla, aun así la plataforma está traducida a varios idiomas: español, catalán, portugués e inglés.

Sustentabilidad

Plan de Sustentabilidad Financiera: ¿Cuál es el plan para asegurar la sostenibilidad financiera de esta solución?

Económicamente el proyecto está en manos de una editorial y será sostenible siempre y cuando llegue a un número determinado de licencias vendidas. Aunque existe la posibilidad de que otras editoriales o distribuidoras intervengan. El número de ventas para conseguir la sostenibilidad puede considerarse bajo ya que los costes de producción, una vez desarrollado, son mínimos.

Mercado: ¿Quién mas está abordando el problema aquí descrito ? ¿Cómo difiere el proyecto propuesto de esos enfoques?

Existen muchos productos online enfocados hacia la enseñanza musical, pero ninguno ofrece una innovación notable. Todo lo que hay incluido en la metodología Ritmotics está inscrito en el Registro de la Propiedad Intelectual y no puede ser replicado sin permiso del autor, César Marco. En cuanto a la educación musical para sordos no existe nada constatado de manera global.

Equipo

Historia fundacional

La idea surgió cuando yo mismo, como músico autodidacta, busqué un sistema lógico para representar la música. De esta necesidad diseñé "Ritmografía, sistema gráfico para la representación del ritmo". Más adelante apareció otro reto al tener que explicar en mis clases extraescolares para niños este sistema, entonces escribí "Las aventuras en el Planeta Ritmo", una serie de breves videocuentos que explican de modo muy sencillo toda la teoría musical. Del éxito cosechado en las pruebas piloto fue cuando me decidí a buscar financiación para el proyecto. Después de muchos reconocimientos en foros de tecnología creatividad, innovación e inclusión social, la editorial Didáctica Digital apostó por el proyecto y lo desarrolló completamente.

El Equipo

Este proyecto se ha desarrollado gracias a todo mi trabajo creativo y al inestimable apoyo de la editorial Didáctica Digital la cual puso todos sus medios para desarrollar una plataforma web, con dibujos animados, software online y actividades interactivas. Por otro lado y dadas las

posibilidades del proyecto, la Asociación Artepública ha hecho posible que se desvirtualice "Las aventuras en el Planeta Ritmo" y se presente en versión teatral.

Sobre ti

Sobre ti

Nombre

Cesar

Apellido

Marco

URL en Twitter

URL en Facebook

Acerca de su Proyecto

Nombre de la organización

¿Cuánto tiempo ha estado operando la organización?

Seleccione

La información que brindes aquí será usada para llenar las partes de tu perfil que hayan sido dejadas en blanco, como intereses, organización, y sitio web. Ninguna información de contacto será hecha pública. Por favor desmarca esta casilla si no deseas que esto suceda..

Proyecto

País de la organización

Spain, VALENCIA

Países en donde este proyecto está creando impacto social

Spain

¿Recibieron algún tipo de reconocimiento o premio por su trabajo?

Financiación: ¿Cómo se sustenta su proyecto económicamente?

Clientes.

Adicional

Premios

1er Premio del Centro Europeo de Empresas Innovadoras. 2012
1er Premio de Movistar a Mejor Proyecto. Campushéroes. 2011
2º Premio Campus Party a Proyectos Innovadores. 2011
Finalista en "Elevator Pitch" del "Día del Emprendedor de la CV". 2010
Finalista del reto del Ministerio de Ciencia e Innovación de España. 2010
Finalista Campus Party Europa. Área de creatividad. 2010
Finalista en Premier Entrepreneurship Competition. 2009
Finalista en Premios INVI de Rteve. 2009

Grupo etario objetivo

3 - 5, 6 - 12.

Tu rol en la Educación

Programa después de la escuela, Maestro, Otro.

Por favor, especificar cuáles de las siguientes opciones aplica mejor:

Estoy aplicando desde una escuela, Estoy aplicando desde una proyecto o iniciativa particular.

Tipo de escuela a la cual pertenece su iniciativa o programa (si aplica)

Pública (gratuita), Privada (con pago de matrícula), Otro.

Foco en la intervención

Educación Curricular, Educación Extracurricular.

¿Su proyecto utiliza/se basa en alguno de los principios de diseño innovador que se nombran a continuación?

Promoción Cultural y de Espacios de Experimentación como elementos esenciales para el aprendizaje: Creación de métodos rentables y eficaces que incluyan todo lo necesario para el desarrollo del aprendizaje a través de los juegos y actividades lúdicas en las escuelas.

¿Su proyecto tiene como objetivo superar alguna de las siguientes barreras?

Barreras estructurales: Los educadores no tienen los incentivos ni la capacidad para reinventar las formas de aprendizaje o lograr cambios dentro del sistema educativo.

Necesidad

Oferta

Enseñanza musical para sordos e iniciación temprana en el lenguaje musical

¿Cuáles son los resultados claves para el aprendizaje que su proyecto busca mejorar?

Los niños sordos quedan totalmente excluidos del aprendizaje de la música, con todos los beneficios demostrados que tiene. Por otra parte la lectoescritura musical se muestra como una barrera en centros educativos no especializados, dejando a esta asignatura en segundo plano. Las virtudes que el aprendizaje musical genera en cualquier persona han sido objeto de numerosos estudios y demuestran que en edad preescolar y escolar aporta beneficios a nivel cognitivo-perceptivo, perceptivo-motriz y afectivo-expresivo.

Formulario Suplementario

Diseño sólido del Programa: queremos conocer más acerca del funcionamiento concreto de su modelo. Por favor, describan A-¿Cuáles son las actividades que están ofreciendo a los beneficiarios?, B- ¿Dónde realizan esas actividades?, C-¿Con qué frecuencia?, D-¿Cuántas horas le dedican?, E- ¿Quiénes los llevan a cabo?, F-otros comentarios que crean pertinentes.

Inspiración: ¿Cuál es la tendencia o evidencia que los hace creer que el mundo está listo para cambiar las formas de aprendizaje y la educación?

Aprender a través del juego: ¿Qué es lo que significa la idea del aprendizaje a través de juego para ustedes? ¿Por qué lo consideran como un elemento clave y no solo un aditamento de su abordaje?

Sustentabilidad: por favor, les solicitamos que puedan describir sus principales fuentes de financiamiento y los porcentajes para cada programa o actividad. Si su proyecto es privado o híbrido, pueden indicar la forma en que crean impacto social con sus fuentes de financiamiento.

Modelo: ¿Cómo se relaciona su misión con el tipo de organización que constituyó o va a constituir? (ej: Sin fines de lucro, híbrido, con fines de lucro)

Prioridades de Financiamiento: si su proyecto recibiera 20.000 USD en fondos irrestrictos, ¿Cómo los usarían? ¿Por qué?

ALIANZAS: describamos sus aliados y la forma en que estos colaboran dentro de su estrategia.

Colaboraciones: ¿Consideraron realizar una alianza con algunos de los participantes del desafío? Si ya lo hiciera, nos gustaría saber más sobre esto.

Visión: Si tuvieran fondos ilimitados y pudieran pensar su proyecto a 15 años teniendo un gran éxito, ¿Cómo definirían ese éxito? ¿Qué estarían haciendo bien?

Impacto - Métricas Claves: les solicitamos que describan los datos que relevarían como evidencia del impacto de su trabajo. ¿Qué datos serían los más importantes desde su abordaje?

Reporte de impacto: los invitamos a compartir algún tipo de archivo o link sobre su estudio de impacto. (Opcional):

Investigación y datos: en el caso de que tuvieran algún reporte o informe sobre su trabajo que quieran mostrar a un público más amplio (opcional), puede ser considerado en la plataforma Center for Education Innovations library .:

Fuente: Si aplica, ¿Qué institución realizó el informe?:

Impacto - Alcance: ¿A cuántas personas a logrado llegar su proyecto en el último año?

Investigación: ¿Su modelo ha sido evaluado o estudiado por alguna institución?

Otras (por favor especificar)

Número de Empleados

Número de voluntarios

Abordaje: sabemos que hay diferentes abordajes para el aprendizaje a través del juego. Por favor, indicar cuales de los siguientes aplica mejor a su trabajo.

Otras (por favor especificar)

Afiliación: por favor, indicar si su proyecto tiene algún tipo de afiliación con el LEGO Group.

Source URL: <https://www.changemakers.com/es/jugaryaprender/entries/las-aventuras-en-el-planeta-ritmo>