

Informe ICOM-CECA 2023

Angela Manders/ AretiDamala

SIG: Aprender y participar digitalmente

Grupo de interés especial: Aprender y participar digitalmente

Somos un grupo internacional de profesionales de museos, desarrolladores educativos y digitales, estudiantes e investigadores de diferentes partes del mundo interesados en el tema de los medios digitales, el compromiso, la educación y el aprendizaje en museos. Nos reunimos periódicamente en línea (reuniones ZOOM) para intercambiar experiencias, conocimientos y oportunidades de aprender unos de otros y trabajar juntos. En la Conferencia General Anual del ICOM o en la conferencia anual de la CECA, también tenemos la oportunidad de reunirnos y colaborar in situ y en tiempo real.



Las experiencias digitales están moldeando profundamente la forma en que interactuamos y nos comprendemos a nosotros mismos, a los demás y al mundo. Del mismo modo, las dos últimas décadas han tenido un profundo impacto en la forma en que los museos llegan a su público y lo captan utilizando estrategias digitales: hoy en día, es difícil concebir un museo sin presencia digital. ¿Cuáles son las nuevas competencias que necesitan los educadores de museos para liderar en un mundo digital? ¿Cuáles son las funciones de los educadores de museos en la creación de una estrategia digital institucional, especialmente en los museos pequeños? ¿Cómo definimos lo que es llegar a nuestro público y lo que es captarlo e impactarlo a través de experiencias digitales? ¿Cómo abordar la creciente brecha digital socioeconómica? ¿Cómo nos aseguramos de que los programas digitales sean inclusivos y accesibles?

Actividades de los GIE 2022-2023: reuniones formales con el Grupo de Interés Especial

2022 28 de octubre (in situ)

Tema: *El poder de los museos*

- Informe sobre los trabajos del GIE en la Conferencia General Anual del ICOM en Praga: Angela Manders presentó las actividades del Grupo de Interés Especial "¿Cómo es colaborar y contribuir en un Grupo de Interés Especial?"
- Presentación del taller SIG en Praga y resultados/lecciones aprendidas por Jody Steiger (Presidente AcciónArte, Costa Rica): Título: **De la experimentación a la implementación = evaluación.** ¿Qué nos han aportado dos años de experimentación con programas en línea, qué hemos aprendido de ello y cómo debemos proceder? En el taller reflexionamos en grupos sobre los siguientes temas:

- 1] Evaluación: ¿Qué piensa hacer con el resultado? Esto determina el proceso y los criterios. ¿Qué se evalúa y cuándo se decide?
- 2] Estudio de mercado: la utilidad de la investigación previa, qué se puede aprender de los ejemplos buenos y menos buenos.
- 3] Lecciones aprendidas: definir una estrategia a partir de la práctica

Examinamos los temas anteriores en grupos a partir de un estudio de caso. Jody Steiger (AcciónArte, Costa Rica) nos llevó a través del proceso de desarrollo, aplicación y evaluación del programa en línea *Museos para Llevar*. A partir de estos temas, reflexionamos juntos sobre cómo hacer avanzar el programa y cuáles podrían ser los próximos pasos.

2022 18 de noviembre:

Tema: *La nueva definición de museo en la práctica (digital) diaria(en línea)*

- Tras la Conferencia Anual de ICOL en Praga y la muy debatida nueva definición de museo, los miembros de nuestro SIG se reunieron para debatir los nuevos términos utilizados en la nueva definición de museo y su mayor alcance y filosofía, así como su impacto en la práctica diaria de trabajar en, con o para los museos, relacionarse con diversos públicos de museos y crear fuertes vínculos con la sociedad. Los principales puntos en los que nos centramos se destacan a continuación en el texto de la nueva, 2022 definición de museo del ICOM:

NUEVA DEFINICIÓN DE MUSEO 2022

Un museo es una institución permanente sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad que investiga, recopila, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Funcionan y se comunican de forma ética, profesional y con la participación de las comunidades, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.

2023 20 de enero (en línea)

Temas: *Lluvia de ideas sobre temas específicos en forma de pistas y temas*

En enero de 2023 propusimos cuatro temas que reflejan mejor las prioridades y preocupaciones en torno al papel y el impacto de lo digital en los museos, los profesionales de los museos y los visitantes. Los cuatro temas propuestos son los siguientes:

a. Programas de educación museística, aprendizaje museístico y divulgación museística, que utilicen lo digital, en cualquier fase de su ciclo de vida (desde la fase de diseño, hasta la fase de implementación y evaluación).

b. Tecnologías digitales: este tema nos permite estructurar el debate en torno a tecnologías específicas, es decir, RA, RV, sitios web de museos, redes sociales, instalaciones in situ, etc.

c. Desarrollo profesional: esta vía nos permite reflexionar sobre las nuevas necesidades profesionales y de formación y las nuevas competencias que surgen en torno al aprendizaje y la participación digital.

d. Evaluación y valoración del impacto: este tema abarca los retos relacionados con la evaluación del impacto de lo digital. La evaluación también abarca estudios e investigaciones sobre la política y la práctica museísticas en torno a lo digital.

2023 3 de marzo (en línea)

2023 26 de mayo (en línea)

- **Tema:** *Colecciones en línea, ¿cómo utilizarlas en el marco de la educación y la participación en los museos?*
- Debate: Tras dos años de experimentación en COVID, estamos acostumbrados a las reuniones en línea, los seminarios web, la información, etc. Pero al final, ¿qué nos queda de programas útiles e inspiradores que podamos desplegar como museos?

2023 27 de septiembre (en línea)

- **Tema:** *utilización de Chat GPT en la práctica museística*
- Introducción por Areti Damala y presentación: uso de Chat GPT en entornos educativos por Marleen Ligtenberg.
- Debate en pequeños grupos sobre las posibilidades de utilizar Chat GPT en la práctica museística, pros y contras.

2023 Noviembre 20: taller en la Conferencia Anual de la CECA en Singapur (in situ)

1] Grupo de interés especial: Learning and Engaging Digitally el lunes 20 de noviembre de 2023

Título: Gamificación en el museo: ¿por qué y cómo?

Grupo destinatario: SIG: Aprender y participar digitalmente

Objetivo hoy: Conocer los diferentes tipos de programas digitales: tanto en línea como in situ.

Familiarizarse con la gamificación y especialmente con la Plataforma Wandering por Talila Yehiel (Profesora del Instituto MOFET Virtual Academy), Shani Ziv & Anna Iwasaki (antigua alumna de Talila)

Facilitadores: Angela Manders (coordinadora) & Anna Iwasaki y en línea: Talila Yehiel, Shani Ziv de Israel.

Enlace a la presentación: <https://prezi.com/p/p3zvmq0bqbnu/?present=1>



Para más información:

- <https://learning-and-engaging-digitally.mailchimpsites.com>
- <https://ceca.mini.icom.museum/special-interests-groups/what-are-special-interests-groups/>

Para los interesados, casi todas nuestras reuniones se graban, mientras que el enlace de acceso a la repetición puede solicitarse por escrito a los dos coordinadores.

Saludos cordiales,

Angela Manders - [ceca\[at\]artekino.nl](mailto:ceca@artekino.nl)

AretiDamala - [areti.damala\[at\]gmail.com](mailto:areti.damala@gmail.com)