

Experiencia Destacada

nº 26

Banco Internacional de Documentos de
Ciudades Educadoras



Título

Makerspaces en las bibliotecas Lugares de trabajo colaborativo en Espoo (Finlandia)

Datos básicos

Ciudad: Espoo

País: Finlandia

Número de habitantes: 275.000

Temas: ciencia y tecnología, civismo y convivencia, cultura y ocio, desarrollo personal, formación permanente, información y documentación, sistema educativo.

Principios de la Carta de Ciudades Educadoras: 1, 3, 5, 10, 14, 19

Resumen



Los **Makerspaces** (también conocidos como espacios de creación) son lugares de trabajo colaborativo donde personas de diferentes edades e intereses se ayudan unas a otras compartiendo instalaciones y herramientas, así como conocimientos, experiencias e ideas. Las actividades que se desarrollan en estos espacios generalmente están relacionadas con la electrónica, la robótica, la informática, la impresión 3D, etc., pero también con la electricidad, la carpintería o la artesanía. Son un lugar ideal para estudiantes, aficionados, artistas, artesanos, técnicos de reparación, inventores y todas aquellas personas que necesitan un espacio equipado o que quieran experimentar con herramientas de trabajo distintas, y sobre todo, donde pueden desarrollar sinergias.

Los *makerspaces* pueden estar ubicados en distintos lugares de la ciudad, pero normalmente se encuentran en bibliotecas por ser éstas lugares que funcionan, cada vez más, como espacios formativos y creativos.

En 2013, el Ayuntamiento de Espoo puso en marcha el primer *makerspace* en la Biblioteca Municipal de Tapiola, como una oportunidad de promover el aprendizaje entre iguales y el aprendizaje a través de la práctica, así como la convivencia y la socialización. En la actualidad, 6 bibliotecas de la ciudad cuentan con un *makerspace*. Son servicios gratuitos en los que el Ayuntamiento facilita los recursos económicos para su desarrollo: equipamiento y herramientas, aunque también se dispone de material procedente de donaciones.



Trabajo colaborativo

Las personas que van a las bibliotecas, además de interesarse por los libros, tienen ahora también la oportunidad de hacer uso de estos nuevos espacios de creación y de encontrarse con otras personas para diseñar, construir, aprender y enseñar y, sobre todo, cooperar y experimentar en común, materializando sus ideas en objetos tangibles.

Objetivos

- Fomentar la igualdad de oportunidades de aprendizaje.
- Promover la socialización, el intercambio de recursos y el trabajo en común.
- Estimular el diseño y la creatividad.
- Facilitar a los usuarios estar al día sobre las nuevas tendencias en diversos ámbitos del conocimiento.

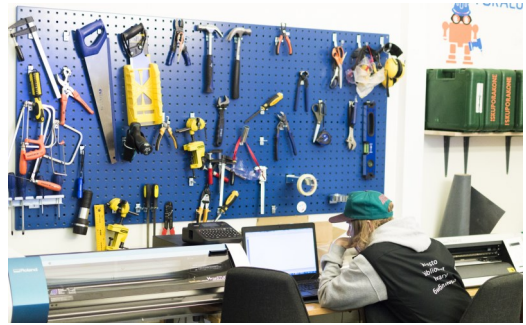
Metodología

La mayoría de los *makerspaces* de Espoo siguen el mismo régimen horario que las bibliotecas. Generalmente los usuarios son personas de todas las edades. Por las mañanas, reciben visitas de las escuelas y de personas mayores que solicitan ayuda relacionada con sus ordenadores o teléfonos móviles. Por la tarde, la mayoría de los usuarios son personas que trabajan en su proyecto personal. Todos ellos, además de compartir el espacio, las herramientas y los recursos, se ayudan mutuamente, lo que favorece la generación de nuevas ideas.

En los *makerspaces*, los usuarios, además de utilizar herramientas clásicas como martillos, pinzas, sierras, taladros, etc. también tienen la oportunidad de utilizar herramientas digitales para imprimir en 3D, realizar cortes de vinilo, programar, etc. Además de los servicios básicos, algunos *makerspaces* se han ido especializando en una determinada actividad (artesanía, diseño gráfico, música) en respuesta a las demandas de los usuarios. Igualmente, si un usuario tiene habilidad en alguna actividad en concreto puede proponer un club. Así, se organizan clubs de programación, electrónica, impresión 3D, etc.

Un dinamizador se encarga de la gestión de estos espacios. Las personas candidatas a dinamizar un *makerspace* primero asisten durante una semana a uno de estos espacios y si deciden continuar, deben realizar una formación específica. Normalmente los aspirantes son trabajadores municipales o jóvenes que están aprendiendo alguna profesión. El personal dinamizador juega un papel relevante, pero lo realmente significativo es que los usuarios aprenden unos de otros.

La difusión de la iniciativa entre la población se realiza a través de periódicos locales, de la página web de las bibliotecas y de las redes sociales.



Los *makerspaces* favorecen la generación de nuevas ideas

Contexto social y urbano

Espoo cuenta con una población de 275.000 habitantes y se estima que crecerá un 24% en los próximos 20 años. Es una ciudad demográficamente joven; el 20% de la población es menor de 15 años y el 47% tiene menos de 34 años.

Es la segunda ciudad más grande y de mayor crecimiento de Finlandia, formada por una sociedad cada vez más próspera y un desarrollo moderno en un área metropolitana en expansión, bien conectada y de proyección internacional.



© Keilaniemi

Algunos de los centros y empresas más reconocidos relacionados con la economía del conocimiento se encuentran en la ciudad: la Universidad de Aalto, la empresa de telefonía Nokia y las empresas de videojuegos Remedy y Rovio. Asimismo, el mayor centro de innovación en el norte de Europa se encuentra en Espoo: Espoo Innovation Garden, un ecosistema dedicado a la ciencia y la tecnología, a los negocios, a las artes y a los deportes.

Evaluación

La respuesta a la nueva iniciativa ha sido muy positiva por parte de los usuarios y demás personas implicadas, así como por parte del personal de la biblioteca.

Se realiza una evaluación continua que permite ir ajustando el servicio a las demandas y necesidades de los usuarios.

Puntos fuertes:

- Las nuevas tecnologías y la globalización brindan a los usuarios de los *makerspaces* un gran abanico de oportunidades que les permite formar comunidades, colaborar y compartir conocimientos.
- Los usuarios no necesitan comprar las herramientas necesarias para el desarrollo de su actividad.



Propuestas de futuro:

- Aumentar los recursos destinados a estos equipamientos con el fin de que los usuarios se sientan satisfechos con el servicio.
- Crear empresas incipientes en los *makerspaces* y conseguir que muchos empresarios apuesten por estos servicios.
- Dedicar espacios más grandes a esta actividad.
- Buscar sinergias con el mundo educativo (primaria, secundaria, universidad).



Colaborando y compartiendo conocimientos

Contacto

Organización: Espoon kaupunki - Ayuntamiento de Espoo

Espoon kaupunki - Ayuntamiento de Espoo

Contacto: Sr. Mikko Kaunisto
Kirjastovirkailija - Bibliotecario

Email: mikko.kaunisto@espoo.fi

Teléfono: +358 468773566

Pueden consultar más de 1.000 experiencias educadoras en el
Banco Internacional de Ciudades Educadoras (BIDCE)
Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (AICE)
www.edcities.org