

Laboratorio ciudadano Biblioteca, punto de encuentro



Con el apoyo de Medialab-Prado y el Ministerio de Cultura y Deporte, en el contexto de la acción de los laboratorios ciudadanos

Colabora:



Ajuntament de
la Vall d'Uixó



EVALUACIÓN

1-EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DEL LABORATORIO¹

A continuación, presentamos la evaluación de los procesos del laboratorio ciudadano *Biblioteca, punto de encuentro*, atendiendo a la metodología de Civímetro². Se trata de uno de los procesos más interesantes del proceso, ya que la implementación de diversos indicadores, cualitativos y cuantitativos ha permitido comprobar el impacto del proyecto y la participación ciudadana.

Para ello se han escogido cuatro dimensiones o dinámicas de trabajo del laboratorio. A partir de aquí, se han seleccionado por diversos cauces, (principalmente encuesta y grupo focal), indicadores de proceso, de producto, de resultado y finalmente

¹ Presentación de resultados en el evento organizado por el Ministerio de Cultura, enero 2021:

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/bibliotecas/mc/laboratorios-bibliotecarios/labs-distribuidos/clausura.html>

² Marco metodológico del Civímetro (Civicwise): <https://civimetro.org/marco-metodologico/>

de impacto, para cada uno de los tres aspectos o acciones concretas medibles de cada dimensión.

1.1-Gestión distribuida. (Forma de organización en la que la toma de decisiones se basa en el diálogo y el intercambio de puntos de vista, y las responsabilidades se reparten de forma equitativa en función de intereses o capacidades).

Aspecto 1: Promover la toma de decisiones mediante el consenso.

-Indicadores de procesos: Tipología de canales de comunicación preferidos por los colaboradores.

-Indicadores de productos: Frecuencia del uso de cada uno de los canales de comunicación.

-Indicadores de resultado: N° de propuestas e interacción por colaborador.

Aspecto 2: Asegurar la participación y aportación de ideas de todas las personas participantes en igualdad de oportunidades.

-Indicadores de procesos: Lugares de encuentro de los participantes.

-Indicadores de productos: Frecuencia de las reuniones. Tiempo adecuado de estas.

-Indicadores de resultado: Grado de satisfacción de los canales de comunicación utilizados.

Aspecto 3: Promover que en los proyectos participen tanto personas con perfiles profesionales como principiantes o simplemente interesadas.

-Indicadores de procesos: Grado de claridad de la información contenida en las llamadas a promotores y colaboradores.

-Indicadores de productos: Grado de diversidad técnica y experiencia entre los participantes.

-Indicadores de resultado: N° de nuevas aportaciones e ideas.

*Indicadores de impacto: Grado de adecuación de las dinámicas establecidas para cada grupo.

1.2-Comunidad inclusiva. (Grupo de individuos con una identidad colectiva que comparte valores, objetivos y/o intereses comunes, y que tiene la capacidad de acoger la mayor diversidad de personas, con independencia de su género, origen cultural, formación académica, contexto socioeconómico, identidad sexual, diversidad funcional o cualquier otro aspecto).

Aspecto 1: Facilitar la inclusión de personas con diferente origen, edad, sexo, nivel socioeconómico, diversidad funcional física, psíquica y/o sensorial.

-Indicadores de procesos: Existencia de protocolos para la participación de personas con diversidad.

-Indicadores de productos: Grado de la diversidad de los equipos creadores de los proyectos.

-Indicadores de resultado: Número de personas que reflejen la diversidad han interactuado en los proyectos.

Aspecto 2: Promover la creación de lazos y relaciones de proximidad entre las personas de un espacio, grupo de trabajo o proyecto.

-Indicadores de procesos: Existencia de canales de comunicación entre los participantes.

-Indicadores de productos: Frecuencia de uso de los espacios de comunicación.

-Indicadores de resultado: Interacciones con la ciudadanía.

Aspecto 3: Promover el mantenimiento del capital humano y relacional generado en el desarrollo de proyectos o actividades tras su finalización.

-Indicadores de procesos: Canales activos promovidos por el laboratorio tras su finalización.

-Indicadores de productos: Frecuencia del uso de los espacios tras finalizar el laboratorio.

-Indicadores de resultado: Nuevas comunidades creadas por participantes de la iniciativa, pero de manera independiente a los pilotos.

*Indicadores de impacto: Número de nuevas acciones activas en torno a los proyectos del laboratorio.

1.3-Alcance global. (Capacidad de intercambio, aprendizaje y creación de conocimiento entre iniciativas desarrolladas globalmente y otras vinculadas a un contexto local, haciendo uso de formatos y herramientas digitales, presenciales o híbridas).

Aspecto 1: Intercambiar aprendizajes y resultados obtenidos con colectivos, iniciativas o proyectos similares desarrollados en otras geografías y culturas.

-Indicadores de procesos: N° actos de comunicación de resultados junto a otros laboratorios.

-Indicadores de productos: Frecuencia de comunicaciones de marketing en redes sociales.

-Indicadores de resultado: Resultado de las acciones de marketing.

Aspecto 2: Facilitar la producción de contenidos de forma telemática, así como la formación de equipos de trabajo en remoto.

-Indicadores de procesos: Canales de comunicación virtual.

-Indicadores de productos: Frecuencia de emisión de contenidos digitales.

-Indicadores de resultado: N° de contenidos emitidos.

*Indicadores de impacto: Grado de satisfacción de los contenidos.

Aspecto 3: Promover espacios de encuentro presenciales y digitales con iniciativas, experiencias o proyectos similares para la creación de redes locales, nacionales o internacionales.

-Indicadores de procesos: N° de encuentros virtuales con los laboratorios de Medialab

-Indicadores de productos: Frecuencia de los encuentros

-Indicadores de resultado: N° de nuevas ideas extraídas en las reuniones implementadas en el laboratorio.

*Indicadores de impacto: Grado de satisfacción de estar presente en los encuentros organizados por Medialab.

1.4-Diseño abierto. (Calidad de un proyecto, iniciativa o institución que permite a cualquier persona o entidad acceder a toda la información necesaria para replicarlo, versionarlo o mejorarlo, facilitando el intercambio y la colaboración con agentes externos).

Aspecto 1: Facilitar, mediante documentación comprensible y accesible, información suficiente sobre los procesos desarrollados y los resultados conseguidos para que estos se puedan compartir, modificar o replicar.

-Indicadores de procesos: N° de canales de uso compartido para compartir información.

-Indicadores de productos: Frecuencia de actualización de los contenidos.

-Indicadores de resultado: Grado de satisfacción con respecto al prototipo creado.

Aspecto 2: Facilitar el desarrollo de actividades o acciones lideradas por agentes externos.

-Indicadores de procesos: N° de actividades realizadas por entidades colaboradoras.

-Indicadores de productos: Frecuencia de actividades, acciones y talleres.

-Indicadores de resultado: Grado de satisfacción de los talleres.

Aspecto 3: Tomar en consideración las propuestas de mejora provenientes de agentes externos.

-Indicadores de procesos: N° de encuentros con entidades y asociaciones.

-Indicadores de productos: Índice de propuestas realizadas por la entidades.

-Indicadores de resultado: Capacidad de colaboración.

*Indicadores de impacto: Nivel de satisfacción con el resultado del prototipo.

2-EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES, ACTIVIDADES Y TALLERES IMPLEMENTADOS EN CADA UNO DE LOS PROYECTOS

En este apartado incluimos la evaluación de los tres proyectos desarrollados en el laboratorio ciudadano *Biblioteca, punto de encuentro*.

2.1-MAKERSPACE IMPRESIÓN 3D

OBJETIVOS:

-Dinamizar en tiempos de pandemia la biblioteca sucursal del barrio Carbonaire en colaboración con su AAVV.

-Fomentar los espacios *maker*, desconocidos en nuestro municipio.

-Aunar a jóvenes y a personas adultas, con o sin experiencia en el movimiento *maker*, que pudiesen aportar sus conocimientos dentro del mundo de las impresoras 3D.

-Dar a conocer el uso de una impresora 3D a personas no expertas en la materia.

-Informar sobre equipamiento y consumibles y procedimientos de descarga de plantillas.

-Trabajar en la impresión de diversos objetos de plástico.

INDICADORES:

-Nº de sesiones virtuales realizadas: 4

-Nº de talleres presenciales en la agencia de lectura del barrio Carbonaire: 3

- Nº de personas inscritas: 12
- Nº de personas inscritas jóvenes: 5
- Nº de entidades colaboradoras: 1
- Nivel de especialización de los colaboradores: alto
- Grado de implicación de los colaboradores: bueno
- Nº de dossiers informativos elaborados: bueno
- Grado de satisfacción de los materiales elaborados por parte de los participantes: bueno
- Nº de impresoras adquiridas: 1
- Porcentaje del presupuesto destinado al laboratorio: 90%
- Grado de satisfacción de la impresora (montaje y uso): excelente
- Nº de objetos impresos: 9
- Grado de satisfacción del taller por parte de los participantes: bueno
- Feedback en la campaña de difusión del proyecto en las RRSS: bueno

2.2-BIBLIOTECA RODAMONS, ESPACIO INTERCULTURAL

OBJETIVOS:

- Atraer a cualquier persona interesada en fomentar la cohesión social y la generación de espacios interculturales para actualizar el proyecto de Biblioteca Intercultural iniciado en 2002.
- Convertir a la biblioteca pública en un centro de cultura viva, haciendo protagonistas a las diferentes culturas que conviven en nuestra ciudad.

-Llevar a cabo actividades educativas no formales como el taller de conversación en árabe en colaboración con la Asociación de Jóvenes Musulmanes de la Vall d'Uixó (AJUVE). Siempre en un contexto seguro.

-Crear la Biblioteca Digital Intercultural *Rodamons* con leyendas y cuentos representativos de la ciudadanía con la colaboración de diversas asociaciones.

-Crear un blog con contenido intercultural y un espacio de *antirrumores*, en colaboración con PANGEA (Servicios sociales comunitarios del Ayuntamiento de la Vall d'Uixó).

INDICADORES:

-Nº de entidades colaboradoras: 2

-Nivel de especialización de los colaboradores: alto

-Grado de implicación de los colaboradores: notable

-Nº de guías de lectura elaboradas: 4

-Nº de talleres de árabe para personas jóvenes y adultas realizados: 4

-Nº de talleres de árabe para niños y niñas realizados: 4

-Nº de personas inscritas a los talleres: 18

-Nº de blogs creados: 1

-Nº de repositorios digitales creados: 1

-Grado de satisfacción de los participantes a los talleres: alto

-Nivel de gasto invertido: bajo

-Porcentaje del presupuesto destinado al laboratorio: 5 %

-Feedback en la campaña de difusión del proyecto en las RRSS: bueno

2.3-TALLER DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL BÁSICA CON DISPOSITIVOS MÓVILES

OBJETIVOS:

- Atraer a personas con conocimientos en la materia, para contribuir a mejorar las habilidades tecnológicas básicas de las personas que se inscribiesen en los talleres.
- Reducir la brecha digital e informacional entre la ciudadanía, en especial entre personas mayores y extranjeras.
- Dar las pautas básicas para navegar en los sitios web más utilizados por los ciudadanos desde el propio dispositivo móvil.
- Aportar información básica para manejarse en internet, abrirse una cuenta de Gmail, banca online, administración electrónica, biblioteca virtual, administrar redes sociales, etc.

INDICADORES:

- Nº de personas inscritas: 15
- Nº de personas mayores inscritas: 11
- Nº de personas en lista de espera: 9
- Nivel de especialización de los colaboradores: alto
- Grado de implicación de los colaboradores: notable
- Nº de dossiers informativos elaborados: 7
- Grado de satisfacción de los materiales elaborados por parte de los participantes: alto
- Nº de sesiones presenciales: 7
- Nº de participantes que han solicitado el carnet de la biblioteca: 8
- Porcentaje del presupuesto destinado al laboratorio: 5%
- Grado de satisfacción del taller por parte de los participantes: alto

-Nivel de manejo de los dispositivos móviles en la última sesión: aceptable

-Feedback en la campaña de difusión del proyecto en las RSS: bueno

1.3-CONCLUSIONES.

En plena crisis de la Covid-19, se hace necesario buscar nuevas soluciones frente a problemas y obstáculos que, hasta entonces, resultaron inimaginables. La imposibilidad de reunión en un espacio físico, la limitación de los servicios prestados por las bibliotecas y el temor a exponerse a espacios públicos surgen como retos frente a los cuales plantear nuevos proyectos y formas de comunicación de la biblioteca con la ciudadanía de la mano de las nuevas tecnologías.

La capacidad de llevar a cabo este proyecto supone una nueva forma de dar visibilidad a la biblioteca, de presentarse como una entidad capaz de albergar actividades innovadoras. También es de gran importancia la proyección de adaptabilidad que genera sobre la población, manifestando su capacidad de renovarse. Esta renovación no debe entenderse únicamente desde la forma, sino también desde el contenido que ofrece, con nuevos proyectos que modifican la concepción clásica de la biblioteca como mero contenedor de cultura. Con este proyecto, no se contiene únicamente conocimiento, sino que se crea, se promueve y se difunde de formas completamente distintas a las convencionales.

Estos puntos son los beneficios directos e indudables que el proyecto ha ofrecido sobre la biblioteca y la comunidad. Ahora bien, cabe tener en cuenta otros beneficios indirectos, como la mejor formación de los usuarios a través de proyectos como el de alfabetización digital con dispositivos móviles, o el acercamiento a la biblioteca de colectivos que no se sentían totalmente integrados la misma, como se ha logrado con *Biblioteca Rodamons*. Es más, con la introducción de nuevas tecnologías de impresión 3D se ha conseguido aproximar a un público más joven y diverso.

Con todo, se ha potenciado una visión intergeneracional e intercultural en estos espacios de reunión, encuentro y relación que suponen las bibliotecas.

A partir de este punto, se replantean diversas cuestiones a modo de retroalimentación para dar continuidad al proyecto.

En primer lugar, respecto al *Taller de alfabetización digital básica* con dispositivos móviles, su repercusión ha derivado en que la Universitat Popular promovida por la

concejalía de Servicios Sociales ofrezca para el curso 2021/22 una formación gratuita muy similar impartida desde la Escuela de Adultos FPA “Jordi de Sant Jordi”. Es por ello, que al estar cubierta esta necesidad en el municipio, la biblioteca no se plantea, por el momento, retomar los talleres.

Por lo que se refiere al *Makerspace de impresión digital 3D* en la agencia de lectura del barrio Carbonaire, se volverá a poner en marcha a partir de enero de 2021 en colaboración con la concejalía de Juventud. La biblioteca deberá contactar con la AAVV del barrio para iniciar el marketing y conseguir el presupuesto para los consumibles.

Finalmente, la *Biblioteca Rodamons*, requiere de la implementación de varias acciones. Los talleres de conversación en árabe (organizados por AJUVE) se retomarán dos sábados al mes en la biblioteca a partir de diciembre de 2021, incorporando el visionado de películas y actividades lúdicas con metodología de escape room. Se ha solicitado una alumna en prácticas del grado de Estudios Interculturales a la UJI para actualizar el blog y el repositorio digital OMEKA, así como para colaborar en las tareas de selección de materiales y difusión del proyecto. También se ha propuesto llevar a la biblioteca la exposición “La diversitat cultural en el patrimoni immaterial: contes, faules i històries orals d'arreu del món” dirigida por el Dr. Joan Ortí Ferreres (Universitat Jaume I). Además, se plantea fomentar una mayor comunicación con la técnica municipal de PANGEA para estrechar lazos con la comunidad de personas extranjeras y mantener actualizada la sección antirumores del blog.

Para concluir, se puede afirmar que el laboratorio *Biblioteca, punto de encuentro*, ha dado visibilidad a la biblioteca en un momento complicado; ha conseguido, a través de la participación ciudadana, evaluar los servicios y actividades existentes e implementar nuevas atendiendo a las necesidades y expectativas de la ciudadanía; y finalmente ha abierto la posibilidad tanto a usuarios reales como potenciales de la biblioteca de convertirse no solo en consumidores de cultura y conocimiento, sino también en creadores de contenidos en un espacio abierto y horizontal, cuya metodología, desarrollo y contenidos pueden ser ejecutados en otra biblioteca pública.

La Vall d'Uixó, septiembre 2021