

Biblioteques per connectar coneixement, creativitat i ciutadania

Publicat per [Interacció](#) [1] el 06/10/2017 - 11:33 | Última modificació: 09/06/2026 - 08:11

Les biblioteques públiques han estat tradicionalment associades a la lectura i a l'accés a la informació. Tanmateix, diverses experiències internacionals mostren que també poden esdevenir laboratoris de cultura científica, creativitat tecnològica i aprenentatge compartit. L'informe *How Public Libraries Contribute to the STEAM Agenda 2017* recull iniciatives d'Austràlia, Nova Zelanda, Canadà, Noruega i Suècia que exploren aquesta transformació. Més enllà dels dispositius digitals o dels espais maker, el document planteja una qüestió de fons: quin paper poden assumir les biblioteques en societats on la comprensió crítica de la ciència i la tecnologia esdevé cada vegada més rellevant per a la participació cultural i democràtica? Aquesta lectura es proposa en el marc d'[Interacció 2017](#) [2] – *Ciència i cultura: restablím la connexió*, ja que mostra com les biblioteques poden actuar com a infraestructures de proximitat capaces d'articular coneixement científic, pràctiques culturals i inclusió social.



El Tech Room, espai que conté tot tipus de gadgets tecnològics

Els debats sobre les disciplines STEAM solen situar-se en l'àmbit educatiu, universitari o empresarial. L'informe elaborat per l'Australian Public Library Alliance proposa una mirada diferent: les biblioteques públiques poden esdevenir actors rellevants en la construcció d'una ciutadania capaç d'entendre, utilitzar i qüestionar les tecnologies que transformen la vida quotidiana.

El document recull quinze experiències desenvolupades en biblioteques d'arreu del món. Les iniciatives són diverses, però comparteixen una mateixa convicció: l'aprenentatge científic i tecnològic no és exclusivament una qüestió escolar ni professional. També forma part de la vida cultural de les comunitats. Això explica que les biblioteques incorporin laboratoris digitals, tallers de programació, robòtica, impressió 3D, realitat virtual, estudis de gravació o activitats experimentals adreçades a infants, joves i adults.

Un dels aspectes més rellevants de les experiències presentades és la seva dimensió inclusiva. Diversos projectes s'adrecen específicament a col·lectius que sovint queden al marge de les oportunitats tecnològiques: joves de barris desfavorits, persones migrades, refugiats, gent gran o dones interessades en àmbits tradicionalment masculinitzats. La tecnologia apareix així no només com una competència tècnica, sinó com una eina d'equitat i participació social.

L'informe també posa en valor la incorporació de les arts dins l'acrònim STEAM. Aquesta presència evita entendre la innovació únicament com una qüestió tecnològica i reforça la relació entre creativitat, experimentació i



coneixement. Alguns programes combinen pràctiques artístiques, fabricació digital, producció audiovisual i cultura maker, mentre que altres promouen espais on artistes, estudiants i ciutadania comparteixen processos d'aprenentatge i creació.

La lectura del document permet observar un desplaçament significatiu en la concepció contemporània de les biblioteques. Més que dipòsits de coneixement, apareixen com a infraestructures culturals capaces de generar experiències, habilitats i relacions. Espais on la cultura científica esdevé pràctica compartida i on la tecnologia deixa de ser una caixa negra per convertir-se en un objecte d'exploració col·lectiva. Aquesta perspectiva connecta directament amb una de les preguntes centrals d'Interacció 2017: com reconstruir els vincles entre cultura i ciència en la vida quotidiana de les persones.

Referència

Australian Library and Information Association. (2017). *How public libraries contribute to the STEAM agenda 2017*. Australian Public Library Alliance.

[Text complet \(pdf\)](#) [3]

Categories: Article

Categories: Articles i anàlisi

Etiquetes: lectura i biblioteques

Etiquetes: ciència i cultura

Etiquetes: educació i cultura

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: inclusió cultural

- [4]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/biblioteques-coneixement-creativitat%20>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <https://interaccio.diba.cat/categories-dapunts/activitats-interaccio/interaccio-jornades/interaccio-2017>

[3] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/how_public_libraries_contribute_to_the_stem_agenda_2017.pdf

[4] <https://interaccio.diba.cat/node/7221>