

# Playing with LEGO, learning about the library, and “making” Campus connections: The Rutgers University Art Library Lego Playing Station, Part one

Megan Lotts

*Journal of Library Administration*, ISSN 1540-3564, Vol. 56, n. 4, 2016, p. 359-380

Ya que las bibliotecas continúan creciendo y cambiando en el siglo XXI, estamos observando que se está prestando especial atención a los servicios de extensión bibliotecaria, a la participación, a la creatividad y a la innovación en las bibliotecas universitarias. Estas ideas son importantes para el futuro de las bibliotecas universitarias y los *makerspaces* son una vía para que las bibliotecas universitarias lleven a cabo esas ideas. Un *makerspace* es un lugar donde la gente joven tiene la oportunidad de explorar sus propios intereses, aprender a usar herramientas, materiales y a desarrollar proyectos creativos. Estos espacios pueden ser asequibles, no necesitan ocupar mucho espacio y ofrecen la posibilidad de ser un catalizador para establecer colaboración en el seno de su propia comunidad a la vez que establecen una comunicación más fluida entre usuarios de bibliotecas y empleados de bibliotecas y también es una manera de que los coordinadores de bibliotecas conecten con sus facultades, con los estudiantes y empleados. Este artículo analizará los *makerspaces* en las bibliotecas universitarias, cómo pueden ser creados con poco dinero y espacio, y cómo el Centro de Juego

Lego en la Biblioteca de Arte de la Universidad de Rutgers en Nueva Jersey (EE.UU) ha creado sorprendentes colaboraciones entre sus campus. Según el informe Burke de 2013 sobre los *makerspaces* hay una variedad de materiales que podemos encontrar en estos espacios como son ordenadores, impresoras 3D, programas informáticos de edición de fotos y video, artesanía, lectura digital etc. Estos espacios son muy importantes en las bibliotecas universitarias porque dan a las personas la oportunidad de aprender con sus propias manos y también jugar, actividades que son normalmente fomentadas cuando se estudia arte, teatro, música o danza. También son importantes como lugares para aprender más sobre el libre acceso y los derechos de autor. El Centro de Juego Lego en la Biblioteca de Arte de la Universidad de Rutgers ha servido como herramienta para construir una nueva marca y también una nueva cultura de aprendizaje creativo para las bibliotecas universitarias de este campus y también ha establecido estrechas relaciones entre los estudiantes de arte y diseño. La autora demuestra como los Legos pueden tener un lenguaje tridimensional que utiliza métodos de aprendizaje participativos para comunicar y construir habilidades de razonamiento crítico además de ser una actividad que hace a la gente feliz.

Resumen elaborado por la Sección de Documentación Bibliotecaria