



## Espaço C3D – Makerspace Covilhã

*Cristina Caetano<sup>a</sup>, Rúben de Matos<sup>b</sup>*

<sup>a</sup>*Câmara Municipal da Covilhã, Portugal, cristina.caetano@cm-covilha.pt*

<sup>b</sup>*Câmara Municipal da Covilhã, Portugal, ruben.matos@cm-covilha.pt*

---

### Resumo

O *Espaço C3D – Makerspace Covilhã*, em funcionamento desde 2021, é um novo espaço educativo e cultural, com especial enfoque para o combate ao insucesso escolar, através da identidade e da memória local. Criado na Biblioteca Municipal da Covilhã, assenta nos pilares da criatividade e da inovação, da apropriação da identidade local, da criação e da difusão do conhecimento, e assume como principais objetivos o ensino, o design e a inclusão social. Este projeto foi pensado e está disponível para todas as comunidades educativas do município da Covilhã, mas também para famílias com crianças e jovens e para a comunidade em geral. Neste espaço, assumem-se também claramente as preocupações ambientais e da sustentabilidade, pelo que as metodologias de trabalho utilizados pressupõem o aproveitamento de desperdícios e a reutilização de materiais, tais como tecidos, madeiras e plásticos, que sofrem processos de transformação para ganharem uma nova vida. Para o efeito, as atividades desenvolvidas neste laboratório de experimentação e materialização através de discussão de ideias, processos criativos e a respetiva produção de objetos, permite um contacto direto com a história local e o património aliados à criatividade e ao design, criando experiências dinâmicas, inclusivas e criativas.

**Palavras-chave:** Biblioteca, Makerspace, Identidade, Património, Criatividade.

---

### Introdução

O *Espaço C3D – Makerspace Covilhã* nasce a partir da visão de que «a biblioteca deve deixar de ser uma mercearia para se tornar numa cozinha» (Williams, 2016, p. 60) e, desta forma, dotou-se este novo espaço para dar resposta aos novos comportamentos do cidadão no acesso aos recursos de informação, respetivo uso e divulgação do conhecimento gerado: as tecnologias e as ferramentas digitais. É desta forma que este projeto se implementou na Biblioteca Municipal da Covilhã, como um importante impulsionador de educação não formal inseridas em espaço público. Para tal, foram estudados outros projetos executados em Portugal, mas também noutros pontos do mundo para se perceber as várias dinâmicas e modos de trabalho e, acima de tudo, os pontos fortes e fracos que podemos encontrar na construção destes espaços.

Numa primeira fase, para a implementação deste laboratório, responde-se às principais questões que norteiam o projeto *Onde, Como e Porquê*.

À questão *Onde*, encontramos como opção única a Cidade da Covilhã, que oferece a quem a visita a bela paisagem enquadrada num majestoso anfiteatro de montanhas, bem como, é hoje, uma cidade marcada pelas artes, a cultura e o design, sendo a sua prosperidade ligada aos fabricantes de lanifícios

e, nos dias de hoje, à UNESCO com a distinção de primeira Cidade Criativa portuguesa da UNESCO na área do design.

À questão *Como*, denotam-se os principais eixos que fundamentam o trabalho desenvolvido ao longo das atividades, assumindo-se este espaço educativo como inovador, promovendo a educação dos jovens, tendo por base a identidade e o património da cidade. Por isso, é um espaço que alia a criatividade e a inovação, a identidade local, a criação e difusão do conhecimento, assumindo o design como motor da Covilhã como Cidade Criativa da UNESCO na área do Design em 2021.

Desta forma, torna-se fácil responder à questão *Porquê*, com base no local e nas características inigualáveis da cidade, aliadas à inovação tecnológica, ao fomento das técnicas de aprendizagem e pela forte aposta do município em políticas educativas e sociais, a Covilhã é a cidade certa para enquadrar este espaço porque alia a sua identidade, património e herança cultural à inovação das artes, do design e da criatividade.

Assim, torna-se imprescindível aliar este espaço à educação não formal e tornar acessível e igual o acesso ao ensino, integrado na missão das bibliotecas públicas (IFLA, 2022, p.1).

## **Resultados**

O trabalho desenvolvido no ESPAÇO C3D segue a metodologia do *aprender a fazer* proclamado pelo movimento *maker* (Arévalo & Holguín, 2018, p.78), pois uma criança quando exposta a um ambiente propício, à experimentação, à tentativa e erro, tem contacto direto com as ferramentas necessárias ao estímulo do espírito e sentido crítico e estético, os alicerces de uma cidadania ativa e participativa.

Considerando que nem todos os alunos têm fácil acesso à literacia digital, ao desenvolvimento tecnológico e ao conhecimento identidade e história local, este espaço constitui-se primordial no trabalho que se desenvolve ao nível das políticas municipais de educação.

Embora este espaço não se divida através de elementos físicos (paredes ou divisórias), ele reparte-se em quatro espaços, sendo eles o espaço de discussão de ideias, onde cada aluno é incentivado a expor e argumentar a sua perspetiva, o espaço de desenvolvimento de processos criativos que permite a construção individual e coletiva de produtos e objetos, o espaço de investigação que permite um maior conhecimento dos temas abordados em tempo real e o espaço de produção, onde são materializados todos os desenhos e objetos construídos pelos alunos, através dos equipamentos existentes como uma bordadora CNC, máquina de corte e gravação a laser, impressora 3D, impressora de corte de vinil, entre outros.

Assim, considera-se que as atividades devem ter como público-alvo a comunidade escolar, famílias com jovens e crianças e também para jovens com NE (Necessidades Especiais), promovendo não só a criatividade individual e de grupo, como também o bem-estar social.

Partindo do caso de estudo concreto designado de *Espaço C3D – Makerspace Covilhã*, as ações do C3D têm como ponto de partida um primeiro contacto com o objeto artístico, concretizado através de uma dinâmica de leitura e/ou visita guiada e orientada, sempre sobre um tema cultural, histórico ou patrimonial local. Segue-se um momento de discussão e partilha de ideias da temática em análise, onde cada aluno é incentivado a expor e argumentar a sua perspetiva. De seguida, a atividade desenvolve-se em grupos para fomentar o trabalho cooperativo e colaborativo, onde conseguem observar a criação e materialização de um objeto/produto pensado, projetado e desenvolvido por cada um deles.

Até ao momento, foram desenvolvidos dois programas educativos distintos, respetivamente em 2021/2022 sobre a *Vida e Obra de António Lopes*, artista e empreendedor incontornável da história local, e em 2022/2023 com o tema de *Itinerários da Arte Nova na Covilhã* realçando a importância histórica,

artística e patrimonial da temática.

Tendo por base as reformas ecológicas de sustentabilidade e ambiente que atualmente se veem debatidas, assume-se neste espaço a política dos *3R'S – Reduzir, Reciclar e Reutilizar* – através do aproveitamento de desperdícios dos materiais utilizados, como também o reaproveitamento de materiais que tenham sido utilizados em contextos diversos, tendo por base a sustentabilidade, reciclagem e a implementação contínua de políticas positivas ao ecossistema.

## **Conclusões**

Em suma, viram-se cumpridos os objetivos deste projeto, tendo recebido mais de 4.000 alunos de todas as escolas do concelho e mais de 30 famílias diferentes, ao longo de mais de 160 sessões, correspondentes a um ano de materialização de ideias.

Das sessões descritas, constata-se o forte interesse e participação através da realização de instalações artísticas, sessões de âmbito familiar e sessões em contexto escolar, tornando-se relevante salientar que, através de dinâmicas de educação não formal, conseguimos estimular e incentivar o sentimento de pertença e herança cultural não só em crianças e jovens da comunidade escolar, bem como em adultos que acompanham os mais novos da comunidade em geral.

Face ao exposto, realça-se que só é possível fomentar e despertar estes sentimentos através da utilização de temas relacionados com a história, cultura e património local, recriando-os de várias formas e perspetivas valorizando a criatividade e imaginação de cada um.

Tal como referia Eduardo Lourenço, ensaísta e filósofo da Beira Interior, «mais importante que o destino é a viagem». Recordamos estas palavras na nossa ação diária, pois para nós mais importante que o resultado final, é o processo criativo e experimental que cada pessoa vive quando passa pelo C3D e a herança histórico-cultural que leva na sua mochila.

## **Referências bibliográficas**

Arévalo, J. A., & Holguín, R. F. (2020). El espacio como estrategia en la biblioteca del siglo XXI. *Desidrata, 2020*, 78-79. <http://gredos.usal.es/handle/10366/140488>

IFLA. (2022). Manifesto da IFLA/UNESCO sobre Bibliotecas Públicas.

Lankes, R. (2020). *Ampliemos expectativas: Exijamos bibliotecas mejores para lidiar con la complejidad del mundo actual*. COBDCV.

Lankes, R. (2011). *The Atlas of new librarianship*. Mit Press