

Tendencias en programas de alfabetización informacional para empoderar a las personas y a las comunidades: tecnologías sociales y nuevas prácticas ciudadanas

José-Antonio Gómez-Hernández (jgomez@um.es) Tomás Saorín Pérez (tsp@um.es) | Universidad de Murcia

Resumen: El objetivo de este trabajo es mostrar cómo los programas de alfabetización informacional deberían evolucionar para ser un medio de empoderamiento de las personas y las comunidades. Estos programas deberían orientarse a formar en aquellas tecnologías sociales que potencian la capacidad de auto-organización, de ejercer influencia social y democrática, de llevar adelante nuevas formas de consumo y de acceder a los servicios, etcéteras. Teniendo en cuenta la crisis económica que vive Europa, el marco de este enfoque son algunos de los documentos de la Unión Europea que se refieren a las competencias digitales de los ciudadanos y en las demandas ciudadanas de formas de gobierno más abiertas y democráticas (transparencia, participación, colaboración). Partiendo de la ausencia o insuficiencia de los contenidos de muchos de los programas de alfabetización informacional para estos fines, proponemos unas pautas para facilitar que las bibliotecas y otras redes socioeducativas integren en sus talleres las tecnologías sociales, priorizando el aprendizaje para la innovación social.

We consider that an understanding of information literacy programs should evolve to empower people and communities. These programmes would serve as training in social technologies that enhance the capability of self-organization, social and democratic influence, alternative systems of consumption and services, and so on. Keeping in mind the social and technological attempts to face situations of scarcity caused by the present European economic crisis, this approach is in the main documents of the European Union concerning citizenship skills, as well as in social demands on open government (transparency, participation and collaboration). Based on the absence or inadequacy of the issues in the syllabi of most information literacy programmes, guidelines are suggested in order that they may be promoted by library systems and other public networks of socio-educational action, emphasizing learning for social innovation.

Introducción

Hoy reconocemos la importancia de saber acceder y aplicar el conocimiento a lo largo de la vida, y creemos que las políticas públicas, no sólo las educativas, tienen que crear el contexto para que el conocimiento sea un bien público al alcance de todos. Pero no se trata de “un conocimiento cualquiera”, sino como dice Pérez Oliva (2014), de “un conocimiento relacional, basado en la realidad cambiante, que nos permita captar el contexto e interactuar con él. El conocimiento necesario para seguir conectados y ejercer una ciudadanía crítica, responsable y comprometida”.

El objetivo de este trabajo es justificar que los programas de alfabetización informacional (En adelante, INFOLIT) pueden diversificarse, incluyendo nuevas temáticas, reconsiderando su enfoque conceptual y las prácticas de su enseñanza. Básicamente, consideramos que hasta ahora en ellos se priorizan las enseñanzas instrumentales de la búsqueda y evaluación de información. Pero nosotros creemos que un enfoque de la INFOLIT más empoderador debería centrarse también en la capacitación del usuario para una vida personal y comunitaria más autónoma y con capacidad de decisión y actuación.

En el trabajo fundamentaremos este enfoque, vinculándolo a dos dimensiones de la vida diaria: las interacciones cotidianas que ya se están resolviendo mejor con apoyos en la tecnología –comprar, intercambiar, comunicarse– y los deseos de participación en la vida comunitaria que está reivindicando la ciudadanía: gobierno abierto, transparencia, colaboración o participación en los procesos de toma de decisiones.

La atención a la alfabetización informacional y mediática está presente desde hace años en multitud de políticas y estrategias públicas, que se canalizan a través de programas y acciones concretas desde agentes institucionales del ámbito de la educación, la participación ciudadana, la promoción de las tecnologías, la igualdad de oportunidades, la formación para la empleabilidad, la formación de trabajadores y, por supuesto, desde las bibliotecas públicas y universitarias.

Al observar las actuaciones en las que se concreta la INFOLIT podemos apreciar un predominio de aquellas encaminadas a la capacitación instrumental, primando el aprendizaje del manejo de

herramientas, especialmente para la búsqueda y evaluación de información o la publicación de contenidos online. Este sesgo es connatural a toda la esfera educativa, que se debate siempre entre los aprendizajes aplicados y los teóricos, entre la enseñanza de contenidos y la de competencias, y recuerda el bucle de la comunicación científica: documentarse, filtrar y publicar.

La INFOLIT debe ser evolutiva, abierta y contextual, puesto que responde a una necesidad sociocultural y no a un programa cerrado. Es importante prestar mucha atención a qué enseñamos y para qué, además, por supuesto, de innovar en las formas de organización o los métodos de enseñanza-aprendizaje de las competencias informacionales. Es dentro de esta concepción en la que identificamos el riesgo de limitar los servicios de alfabetización informacional a lo instrumental. Esta situación la sintetiza Whitworth (2011) oponiendo al término “instrumental progressivism” el de “empowerment”, concepto que tiene fuertes implicaciones no sólo en la conceptualización de la INFOLIT, sino también, en su puesta en práctica, como queremos avanzar en este trabajo.

Algunos ejemplos destacados de avances en programas INFOLIT en España son bien conocidos. En el marco de las universidades españolas, la Conferencia de Rectores (CRUE) ha apoyado programas de certificación en informática junto a competencias personales del ámbito del trabajo en equipo, resolución de problemas, responsabilidad o emprendimiento (a través de CertiUNI). En la propuesta de contenidos para actuaciones en competencias informáticas e informacionales (CI2) adoptados por las bibliotecas universitarias como competencias transversales, se ocupan esencialmente de herramientas tecnológicas o metodológicas y contienen indicadores para evaluar cada subcompetencia, constituyendo un modelo muy formalizado para hacer posible una evaluación “objetiva”. Se han desplegado actuaciones de acreditación de competencias informacionales, como en Cataluña los certificados de competencia digital (COMPETIC) de la educación de personas adultas y los certificados de la acreditación de competencias en tecnologías de la información y la comunicación (ACTIC).

Siendo muy positivas, estas aproximaciones no son las únicas, porque cuando nos olvidamos de los condicionantes dados por la certificación, podemos centrarnos en necesidades de aprendizaje de las personas que no son fácilmente objetivables pero sí muy relevantes. El sujeto, individual o colectivo, de la formación pierde su autonomía para orientar el aprendizaje desde sus propios intereses. Las competencias informacionales, paradójicamente, pueden llegar a ser vistas como una prueba a superar, como otro requisito externo a superar y no como un recurso de valor intrínseco para avanzar hacia las propias metas y valores.

1. Tecnologías sociales para el empoderamiento

Cada cierto tiempo es conveniente volver a preguntarse cuáles son las necesidades de los usuarios, no darlas por supuestas, volver a reflexionar sobre sus prácticas, expectativas y conflictos, para desde ellas identificar los contenidos de su interés, así como en qué formatos los asimilará mejor y qué canales le resultan más cercanos. En una sociedad conectada y en la que las relaciones se apoyan cada vez más en tecnologías y redes, ¿Cuáles pueden ser los contenidos INFOLIT más relevantes para el desarrollo individual y la socialización?

Un primer contenido básico de los programas INFOLIT sería la formación en las llamadas tecnologías sociales. Estas tecnologías están siendo potenciadoras de procesos de cambio, por su

carácter de herramienta multiusos, por su impacto en el rediseño de procesos, costes y aplicación en todas las dimensiones de la vida social. Y en las tecnologías estamos viviendo un momento disruptivo, en el que centenares de agentes intervienen de forma asimétrica, acelerada y plural, pero casi siempre con grandes dosis de participación colectiva en su orientación y aplicación práctica.

Cuando hablamos de éstas solemos pensar en “redes sociales” y en algunas de sus finalidades más conocidas (reunir y compartir información; colaborar, agregar y distribuir contenidos). Pero aquí estamos poniendo el énfasis en otras, las relacionadas con la acción colectiva y la colaboración orientada a fines sociales y personales, como las que identificaron los expertos del *Future Trends Forum* (Weigend; Dias; Chow, 2012), y que tienen que ver con el consumo colaborativo, el activismo social e incluso la actividad económica:

- Compartir opiniones y encontrar consejo
- Llamar a la acción y realizar convocatorias
- Hacer operaciones comerciales como comprar y vender

Hablar de tareas cotidianas que las personas realizan con tecnologías de la información nos lleva a ejemplos elementales como ser capaces de rellenar un formulario, operar con nuestro banco, compartir fotos con nietos, leer el periódico, comprar online entradas para el teatro, comparar precios antes de cambiar de lavadora o pedir cita en el centro de salud... Quien se apoya con eficacia y seguridad en las redes para estas tareas gana tiempo, ahorra dinero, amplía su abanico de elecciones, añade facetas a sus contactos personales y rebaja el peso de las cargas cotidianas de coordinación y logística.

Sin embargo, los ciudadanos pueden ser actores sociales en sentidos más ricos y complejos que los mencionados: más allá de, digamos, hacer gestiones más rápidas, ver movimientos bancarios sin ir a nuestra oficina o comprar por internet, tenemos necesidad de opinar, compartir, crear vínculos, presionar, disentir, organizar o apoyar. El aprendizaje a lo largo de toda la vida no es sólo para rellenar los formularios adecuados, sino para producir ciertas formas de cambio social. ¿Podemos incluir en los servicios de INFOLIT estos contenidos? Nuestra respuesta es positiva: encontramos que la INFOLIT está conceptualmente alineada con el efervescente movimiento social para el gobierno abierto y participativo, y por tanto, un segundo contenido básico de los programas INFOLIT podría ser la capacitación para usar las tecnologías en estos procesos comunitarios.

Los dos bloques temáticos cuya enseñanza estamos promoviendo se sitúan en este trabajo bajo el paraguas del término “empoderamiento”, visto como una tarea de “alfabetización digital colectiva”, que nos lleva a “un acceso indiscriminado a los medios que favorecen la participación, por una educación que subraye, sobre todo, la capacidad crítica, la reconstrucción del sentido a partir de múltiples fuentes fragmentarias y la generación colectiva de respuestas y propuestas alternativas” (Lafuente; Alonso; Rodríguez, 2011). Estamos vinculando INFOLIT y empoderamiento con el activismo cívico, la pluralidad ideológica y la demanda de regeneración de las instituciones y los mercados.

“Empoderar”, así como su acción y efecto, el “empoderamiento”, son términos que se usan mucho en el contexto de la acción social con colectivos y poblaciones en riesgo. Y especialmente en la cooperación internacional y la ayuda humanitaria. Su significado tiene que ver con autonomía personal y cambio de valores, acceso y control de los recursos económicos y sociales, así como con

participación sociopolítica e influencia. Aunque su definición es “hacer poderoso o fuerte a un individuo o grupo social desfavorecido”, nosotros podemos conformarnos con “aportar medios” para que, mediante su autogestión, mejoren las condiciones de vida. Empoderar implica desarrollar y saber usar capacidades para defender objetivos y ganar poder individual y colectivo en el proceso. Ese “poder” también se manifiesta en alternativas a las instituciones y empresas, en formas de voluntariado y ayuda mutua. En este sentido escribía Blanca San José Montano que el empoderamiento, además, ha ampliado su campo de acción más allá de los clásicos colectivos vulnerables y que “supone una magnífica herramienta para robustecer la adaptación al cambio en el contexto social, por medio del aprendizaje continuado a lo largo de la vida” (2013).

Estos planteamientos creemos además que son coherentes y se pueden apoyar en documentos-clave que conectan competencias digitales con la ciudadanía y la participación: de acuerdo con el *Marco europeo de competencias para el aprendizaje permanente* (Parlamento Europeo, 2006) se citan dos, las "competencias sociales y cívicas" y el "sentido de la iniciativa y espíritu de empresa", en las que están presentes aspectos del ciudadano como consumidor y como motor de cambio, y las competencias digitales tienen efectos transformadores sobre ellas. Y en el *Informe DIGCOMP* para la Comisión Europea *Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, para el área de Comunicación encontramos la competencia “Engaging in online citizenship”, cuyo dominio implica que la persona “knows that technology can be used for engagement in democratic actions (e.g. lobbying, petitions, parliament)” (Ferrari, 2013).

Estas dos referencias justifican la inclusión en los programas de INFOLIT de estos conocimientos, que ayudan a solventar de modo relacional problemas o necesidades, que pueden ser de carácter económico, educativo, familiar, afectivo, grupal o ciudadano. Algunos problemas serán prácticos o funcionales, y otros tener un alcance más de transformación social, y en ambos casos nos podemos apoyar en las posibilidades de algunas tecnologías y servicios digitales cooperativos.

Quizás sea fácil acompañar a nuevos grupos de usuarios en su acercamiento a estas herramientas que mejoran la vida diaria, que parten de las posibilidades participativas de las redes sociales, pero sobre todo que se basan en una visión del mundo en la que están presentes valores como la solidaridad, la cooperación, o la igualdad. Con este enfoque, las tecnologías de la información se van convirtiendo en tecnologías del empoderamiento, el aprendizaje, la participación y la cooperación. Un tipo de apropiación que convierte las “TIC” en “TEP” (Tecnologías para el empoderamiento) en expresión de Dolors Reig (2012). Se trata de que los aprendizajes se pongan en práctica y activen su potencial de transformación, que activen la necesaria dimensión colectiva que tienen en su núcleo. Desde un enfoque similar, el de los “ecosistemas de aprendizaje”, Juan Freire (2011) señala que una tecnología sólo se convierte en social “cuando existen comunidades de usuarios que las incorporan a sus prácticas cotidianas y les dan usos innovadores”.

Proponiendo esto no estamos afirmando nada que no se supiera ya; estamos planteando ofrecer desde las bibliotecas pistas prácticas sobre tecnologías concretas que pueden ahora ser útiles en esa dirección y en qué tipo de actividades pueden encajar. Hablamos, como en el Plan de formación digital avanzada de Euskadi, de “bibliotecas que dinamizan la comunidad” y ponemos el foco en la dimensión digital de lo que podemos llamar “formación ciudadana” desde la biblioteca (Jaramillo, 2012).

2. Tecnologías sociales como medios para las necesidades de la vida diaria

De acuerdo con lo expuesto hasta ahora hablamos de las tecnologías sociales en tres direcciones, de las que mencionaremos ejemplos que puedan ser objeto de enseñanza en programas INFOLIT:

- Como “tecnologías para la inclusión social”, que aúnan intereses ciudadanos, ciencia y actuación pública, especialmente en zonas con grandes carencias de infraestructura, problemas ambientales o degradación urbana. Por ejemplo “Red de tecnologías para la inclusión social”.
- Como medios para gestionar de forma alternativa las estructuras democráticas y de gobierno, generando nuevas posibilidades representatividad, decisión y control de los asuntos públicos. Aquí se vinculan a ciudadanía electrónica, democracia digital y buzzwords de ese estilo (Innerarity & Champeau, 2012).
- Como vías de conexión entre ciudadanos y expertos, co-producción y prototipado, cuando se usan en “laboratorios ciudadanos” (Estalella, Roca & Lafuente, 2012). Aunque es frecuente que cuando se habla de las bibliotecas como taller comunitario la moda parece obligar a hablar de impresoras 3D, la idea que parece tener más recorrido es de un centro lleno de las herramientas de la economía del conocimiento, con especial atención a los nuevos comunes (Resnick, 2014).

Así planteadas, puede parecer que poner en marcha las tecnologías sociales exige un alto grado de especialización, dedicación y organización, vinculadas a movimientos sociales con estructuras ya cimentadas, o en manos de grupos de vanguardia técnica, habitualmente con conocimientos de programación, creatividad y gran capacidad de comunicación. Por el contrario, los ejemplos que queremos apuntar en este apartado se sitúan en un nivel muy próximo a la mayor parte de los ciudadanos, dándose el caso de que, desde nuestra posición de profesionales y usuarios activos, tendemos a verlas como cotidianas, sencillas y al alcance de todos, y eludimos detectar las brechas generacionales o culturales que dificultan su uso. Algunos ejemplos:

- ¿Queremos influir socialmente para que se tomen decisiones políticas y sociales más justas, o evitar las que se toman de forma autocrática por las administraciones?
- ¿Podemos apoyarnos en la ayuda económica de otras personas para emprender un proyecto o iniciativa?...
- ¿Podemos aprender juntos en una comunidad de práctica o grupos de ayuda mutua?
- ¿Podemos hacer juntos libros de texto de acceso abierto que permitan acceder y aprender sin coste los contenidos curriculares?
- ¿Queremos hacer ver un problema en las infraestructuras y servicios de nuestro barrio para que los responsables públicos lo aborden?
- ¿Consumimos de forma inteligente compartiendo con otros la información y las decisiones de compra y elección?
- ¿Tenemos que alojarnos en otra ciudad a muy bajo coste?
- ¿Tenemos que viajar y podemos compartir con alguien coche para ahorrar o reducir nuestra acción contaminante?

En los apartados que siguen, téngase en cuenta que las plataformas que se citan se encuentran en unos casos en el estadio de lanzamiento (*startups*) orientadas a grupos de usuarios con tendencias a la experimentación (*early adopters*), mientras que otras han alcanzado posiciones de dominio frente a competidores, aprovechando el conocido efecto de red – la concentración de usuarios

alrededor de unos pocos agentes que ofrecen un alto valor en conexiones. Las posiciones no son estables, tanto por nuevos competidores que ofertan disrupciones tecnológicas, como por fracasos al encontrar un mercado maduro o un modelo de sostenibilidad (Moore, 2001). Por otro lado, simplemente anotar la dificultad de penetración de algunos modelos de servicio que suponen una alteración de las relaciones económicas tradicionales, especialmente en sectores regulados. Conocidas son tensiones como la de los taxistas y *Uber*, o el sector hotelero y los alojamientos compartidos.

2.1. Nuevos hábitos de vida y consumo

En primer lugar, citaremos algunas tecnologías sociales que tienen que ver con la economía cotidiana, con ahorrar o conseguir ingresos complementarios a partir de activos infrautilizados. Nos relacionamos también con los demás en tanto consumidores con necesidades similares a las nuestras. Podemos hacer cosas de modo que consigamos efectos económicos, generando recursos para el desarrollo personal u otras cosas. La reflexión sobre consumo colaborativo no es nueva, pero sí su generalización gracias al impacto de servicios en red colaborativos cuyas características son la interacción entre productor y consumidor, que mantienen un diálogo continuo, y la conexión entre pares (Valor, 2014). Suelen diferenciarse tres sistemas para el consumo colaborativo: basados en compartir productos (acceso frente a propiedad), mercados de distribución diferentes (conectividad y negociación) y basados en estilos de vida colaborativos (valor social frente al mero valor económico).

Se podría empezar este recorrido presentando las plataformas de *Crowdfunding*, que ponen de relieve cómo actividades que en tiempos muy recientes se realizaban de forma casi espontánea, aportar dinero para un regalo común, comienzan a resultar complicadas y se benefician de un sencillo soporte online:

- *Kolecta*, para regalar entre amigos,
- *LetsKickin*, organizar regalos en grupo,
- *Leetchi*, sistema de bote online,

No queremos tomar como única referencia para este trabajo los inventarios de plataformas identificadas con el sector del *crowdsourcing*, aquel basado en la capacidad de las redes para coordinar de formas innovadoras relaciones a gran escala. Por ejemplo *InfoCrowdSourcing*, nos ofrece una amplia lista de recursos en España y América Latina. Consideramos más conectado con la realidad, con las experiencias de la vida diaria, reflejar también sitios claramente comerciales en los que el factor social aporta un considerable valor. Veamos algunos ejemplos (de entre otros muchos seleccionables) de webs en los que hay un beneficio inmediato gracias a la capacidad de Internet para dar gran escala a pequeñas interacciones y en las que el usuario puede ser tanto usuario y proveedor.

- Utilizar sistemas para el transporte compartido como *Blablacar*, *Amovens* o *Carpooling*
- Aprovechar redes para el alojamiento compartido, como *Airbnb*
- Comprar y vender de segunda mano: *Segunda mano* o *Ebay*
- Comparar precios y ofertas, como en *Rastreator*, *Teenga* o *Kelkoo*.

La realidad es que comprar ocupa buena parte de nuestras vidas, y si nos fijamos en lo que hacen las organizaciones de consumidores y usuarios, podemos animarnos a proponer en nuestros

programas INFOLIT servicios como éstos. Es posible que muchos usuarios no conozcan, no usen, infrutilicen, desconfíen o tengan dificultades con estas herramientas y tecnologías. Pero con explicaciones sencillas y talleres de discusión en que expliquemos y hagamos compartir a los propios usuarios sus experiencias de uso, podrán iniciarse. Enseñar a ser un consumidor digital es importante, no tanto para consumir más, sino hacerlo mejor.

Para dar otro paso, hacia el usuario prosumidor, que comparte sus experiencias para crear valor colectivo, podemos añadir la enseñanza de algunos otros servicios web que ya casi consideramos commodities, puesto que se han instalado en nuestras vidas de forma natural: Aprender a desenvolverse en los comentarios de experiencias de viaje, como *Tripadvisor*, aprender a compartir opiniones: *Ciao*. Una de las principales aportaciones que estamos convencidos que se puede hacer desde la INFOLIT es incentivar la reflexión para aprender a aportar éticamente valoraciones de servicios y a contrastar juicios de otros usuarios antes de contratar servicios. Existe una responsabilidad ante la sociedad sobre lo que se expresa en un foro público: estamos aprendiendo a marchas forzadas nuevas formas de sociabilidad y etiqueta. Las voces y elecciones colectivas forman parte de las nuevas formas de construir la reputación digital y encontrar la confianza online. Las convenciones que nos valen en un servicio presencial deben ser rediseñadas en el medio digital, y ese rediseño es un también un proceso reflexivo del que tenemos que ser conscientes para adquirir autonomía y aprovechar las numerosas oportunidades que nos facilitan los servicios digitales. ¿Qué sabemos sobre la colaboración y la coordinación online? Muchos de los mecanismos implicados se nos hacen invisibles, pues los aporta la aplicación, pero sin embargo hemos de ser conscientes de ellos. Conocer la mecánica de la coordinación nos hará más capaces de participar en el diseño de procesos de este tipo, que pueden ser, llegados el caso, instrumentos necesarios para poner en marcha proyectos personales, colectivos e incluso empresariales. Entender la receta de construcción de confianza de *BlaBlaCar* (el framework DREAMS) es un conocimiento desde luego interesante.

Finalmente, aquí nos plantearíamos incluir, aunque pueda ser controvertido, el acercamiento a la enseñanza de la participación en portales web de contactos personales. En la sociedad contemporánea, en la que muchas personas viven solas, cambian de residencia o se encuentran desplazados, con modelos familiares no permanentes y diversos, muchos usuarios frecuentemente apoyan sus relaciones afectivas en webs de citas destinadas a todo tipo de relaciones. Somos conscientes de que los programas institucionales de alfabetización nunca se han planteado la formación en el uso de estas herramientas, por vinculados a facetas íntimas o emocionales, e incluso pueden estar estigmatizadas por desconocimiento o los riesgos que pueden conllevar. Pero precisamente por ello, está bien incluirlas en nuestra programación, debatir sobre ellas, analizar las posibilidades que tienen, superar tabúes y hacer un uso responsable. No nos olvidemos que ya son significativos los porcentajes de parejas que se forman a través de estas redes. Ello muestra que los sitios para citas y relaciones, responden a una necesidad, modo de vida, cambio de circunstancias y expectativas sobre lo que significa estar conectado.

Redes como *Mobifriends*, *eDarling*, *Meetic* o *Parship* no requieren más publicidad pero sí más reflexión sobre cómo “diseñamos conexiones”: cómo construimos nuestra identidad, lo que esperamos de los demás, los valores como sinceridad y privacidad... Todos estos procesos, además de ser espontáneos, también están mediatizados por la tecnología: el diseño de nuestro perfil, los criterios de afinidad de cada servicio...

Conviene señalar que todos estos servicios no son ajenos a la lógica de la economía de mercado, y

por lo tanto a menudo compiten entre ellos por reunir a la masa crítica de usuarios que encamina hacia un dominio del sector, por los conocidos efectos de red que tienden a la concentración en unos pocos servicios cuando el valor principal de un servicio procede de la cantidad de conexiones que ofrece. Sobre ellos sobrevuela la necesidad de encontrar un modelo de negocio y el delicado equilibrio entre servicio y rentabilidad. Son relativamente frecuentes los casos de vidas efímeras, así como de conflictos con otros sectores económicos que ven afectada su base de consumidores, sus márgenes o agravios ante las exigencias de los agentes reguladores. Los conflictos con taxistas o con el sector del alojamiento turístico reflejan la dificultad de aprovechar todas las promesas de eficiencia de las tecnologías cuando operan en un contexto real, fuera del laboratorio o de la esfera privada, y entran en escena aspectos tales como impuestos, responsabilidad, calidad.

2.2. Colaboración comunitaria a través de medios digitales

En otro nivel, más próximo a la organización de la acción colectiva, podemos dar a conocer y practicar con otras plataformas para el debate ciudadano, la selección de ideas, la organización de iniciativas o el mapeo de conflictos o el intercambio de servicios:

- Sitios para la negociación, selección y votación de ideas, como *Userveice*, o *Ideas4All*. Para la acción ciudadana pueden tener un valor importante las plataformas en línea de “social polling” o voto en línea, que permiten captar la opinión y las prioridades sobre determinados problemas colectivos. A través de sitios como *Agora Voting* o *Propentum* cualquiera puede movilizar conocimiento colectivo hacia un objetivo. Todos los sistemas de participación se articulan a través de una serie de normas y rutinas adecuadas a un contexto social. Ya no nos parecen tecnologías las asambleas, el voto delegado, la pancarta o las mayorías cualificadas. Por eso es importante conocer y poner a prueba, destilar experiencias, los sistemas digitales que codifican la forma de apoyar, argumentar, comentar y alcanzar consensos. Plataformas como *Vote it* son reconocidos por medios de prestigio en el seguimiento de innovaciones tecnológicas, como TechCrunch. Existe diferencias sustanciales entre este tipo de tecnologías sociales y las numerosas aplicaciones de marketing para insertar encuestas para usuarios de sitios web, como táctica para construir relaciones con el consumidor.
- Entornos colaborativos, vinculados a un territorio, para intercambiar y compartir, como *Cercamía*, plataformas para Bancos de tiempo como *Bdtonline*, u otros proyectos que tratan de alcanzar la suficiente masa crítica para funcionar, como *De Persona a Persona*, o incluso los especializados en trueque como *Imixme*, *eTruekko* o *Quiero Cambiarlo*.
- En otra línea diferente, sitios para movilizar opinión y captar apoyos, como el conocido *Change*, que permite crear o seguir campañas
- Espacios colaborativos en los cuales los usuarios pueden aportar información y contenido sobre un mapa, que permiten poner información en común en torno a un lugar o un tema: *Meipi*; *Crowdmap*, y *Ushaidi*.

También sería interesante difundir el uso de plataformas de financiación colectiva o micromecenazgo, tanto por sus efectos directos para la puesta en marcha de proyectos, como por el aprendizaje de prácticas de transparencia en la gestión económica y procesos de decisión. Hay un buen número de sitios de estas características:

- *Goteo*, un proyecto que cuida mucho los aspectos de apertura, transparencia y devolución de valor reutilizable.
- Otros con ligeras diferencias en cuanto a destinatarios, sectores y dinámicas asociadas, como

Mi aportación, Crowdfunder, Indiegogo o, para proyectos empresariales, *Lemon Fruits*.

- Para vincular el debate público con el *crowdfunding*, se anuncia la plataforma *Yovox*, con el lema "Piensa, publica, comparte. Nosotros actuamos".

2.3. Cómo enseñar las tecnologías sociales

Para enseñar estos contenidos proponemos por coherencia usar metodologías participativas, basadas en compartir con los usuarios y entre ellos experiencias o casos de uso, en el marco de talleres donde el diálogo es fundamental. Así se debatirá sobre pros y contras, finalidades, dificultades, expectativas... La biblioteca puede actuar como dinamizador de personas que comparten cosas que les funcionan, a modo de formación y recomendación entre iguales, generando conversaciones que, partiendo de las herramientas, pueden incorporar otros contenidos sobre consumo responsable, aprovechamiento de recursos y redes de colaboración comunitaria. Podría intentarse que los ciudadanos participaran no solo en el intercambio de experiencias sino en la selección y planificación de algunos temas, y también facilitar formación intergeneracional.

Las herramientas de las que nos estamos ocupando no se aprenden con un tutorial, requieren ser puestas en práctica, requieren la presencia y la complicidad de otros, porque son relacionales. Como algunas de ellas permiten construir y experimentar, un enfoque apropiado puede ser el de la incorporación de elementos de juego o de reto. El juego es un activador importante de nuestras capacidades, y creando los contextos adecuados, el propio juego puede actuar como "una importante fuerza impulsora en los ámbitos social y cultural" (Castronova, 2013). Aprender en red no se agota con la formación en línea, o con seminarios grabados en video, o con un curso en formato MOOC. Seguramente deberíamos plantearnos mecanismos y soluciones no convencionales, que podríamos situar en el ámbito de la "educación expandida", un conglomerado de "prácticas, ideas o metodologías educativas que se encuentran fuera de lugar" (Díaz; Freire, 2012).

Además de la metodología participativa, el diseño de la programación en INFOLIT también debe ser colaborativa, partiendo de ceder más poder a los sujetos y colectivos afectados, o simplemente implicados. Frente a la acción unidireccional de las instituciones se encuentra la generación de dinámicas participativas y la apertura de los procesos de toma de decisiones, facetas identificadas en un enfoque amplio de los servicios públicos participativos (De Miguel, 2014, p. 14; Gutiérrez-Rubí, 2014, p. 26).

Monereo y Badía (2012) consideran que es difícil conseguir transferencia significativa de conocimiento en las acciones de formación si se realizan como actividad aislada de la práctica cotidiana, y sin "ajustarse a los problemas informacionales reales que aquejan a los usuarios". Por ello remarcan la necesidad de explorar o investigar enfoques metodológicos basados en la "resolución de problemas auténticos, prototípicos y emergentes (en especial aquellos que conllevan una fuerte carga emocional y suponen incidentes críticos)". Tomemos nota para conseguir relevancia personal en las actividades formativas: será el elemento determinante de la motivación por su aprendizaje y puesta en práctica.

La formación en tecnologías sociales se convertirá en una oportunidad creativa, en una propuesta aplicable y con posibilidad de continuidad autónoma más allá del momento de impulso o apoyo.

En su desarrollo las instituciones han de contemplar procesos de acompañamiento, para poder apoyar el ciclo de vida de un proyecto. La INFOLIT debe beber del campo de los viveros, las incubadoras e, incluso, de los espacios de coworking.

3. Alfabetización para la innovación social

Estos enfoques acercan la INFOLIT al espacio de la acción ciudadana y la crítica social. Las herramientas y procedimientos se articulan sobre una serie de valores orientados hacia la acción y el cambio social. Esta orientación no cuestiona la objetividad o neutralidad de los servicios de información, pero al crear condiciones para acciones individuales o grupales que buscan cambios y que pueden tener repercusiones que cabría calificar como “políticas”, o incluso impactos económicos, pueden surgir conflictos deontológicos o laborales en el seno de las instituciones y las comunidades. Es un riesgo, en todo caso, manejable desde la profesionalidad y basado en valores cívicos ampliamente aceptados. Por ello nos parece positivo que a pesar de los riesgos, los profesionales bibliotecarios incluyan y opten por estos contenidos formativos que “empoderan”: cambios en las formas de participación política, en las formas de consumir o de vivir, que al final van en línea con derechos como la igualdad de oportunidades, la participación democrática o la sostenibilidad.

Cuando la INFOLIT conecta con las comunidades, a menudo se apoya en la cultura, la identidad y la autonomía, a través de los contenidos locales, como en proyectos de valor contrastado. Por ejemplo, los casos de Chile con *Biblioredes* y el *Plan ALBA* de Andalucía (González, 2011; Gómez y Saorín, 2012). La propia dinámica de la participación digital suele llevar hacia otras muchas acciones concretas para reducir la brecha social y digital, enseñando competencias relacionadas con la empleabilidad, las competencias lingüísticas en idiomas extranjeros o la formación entre iguales. Son temas que han tratado muchos bibliotecarios y profesionales comprometidos con el papel social de los servicios públicos de cultura y educación.

Pero ampliando más este tipo de contenidos, de acuerdo con nuestros planteamientos previos, consideramos que debemos profundizar más en enseñar y promover la utilización de ese cóctel de recursos que pueden conducir a la mejora de la calidad de vida en lo material y en lo relacional, las tecnologías sociales. En el campo del activismo político, podemos encontrar analogías con el enfoque hacia las “herramientas tecnológicas de organización y participación” del programa formativo del colectivo Tranficantes de Sueños, “Democracia reloaded”, donde se adopta un enfoque de tecnopolítica reflexivo e instrumental.

Hemos apuntado algunas formas en las que la INFOLIT se puede dirigir a enseñar esas aplicaciones para resolver necesidades cotidianas y cívicas de individuos y colectivos. Necesidades que son sólo en parte informacionales, en la medida en que la información y la comunicación son parte significativa de toda actividad social, o usando la metáfora de Shirky (2010), “el tejido conjuntivo” de la propia sociedad. También pueden ayudar a identificar y diagnosticar situaciones, poniendo entonces el conocimiento al alcance no solo de los expertos, ampliando la capacidad de una colectividad para intervenir en sus propios asuntos y adquirir conciencia de sus necesidades y plantear vías para afrontarlas. Acciones como los mapeos colectivos (Risler; Ares, 2013) producen un nuevo relato, a través de prácticas colectivas apoyadas en herramientas de visualización y organización de información.

Los ejemplos son variados, desde un sencillo catálogo de edificios públicos abandonados en

Córdoba o el seguimiento de ataques a mujeres en la India para la acción directa en el territorio a través de *Safetipin*, una aplicación para el móvil, donde la sociedad civil implementa soluciones que los gobiernos no abordan. En este caso se plantea el dilema de si de esta forma se está aceptando que los poderes e instituciones de sus responsabilidades. Es un reverso de la dimensión de coproducción y colaboración que tiene la conceptualización del gobierno abierto, pero que pensamos que, por el contrario, estas iniciativas innovadoras sirven para transformar la propia actuación y el nivel de exigencia a las instituciones legitimadas para el servicio a los ciudadanos. Las organizaciones aprenden de la experiencia de otros agentes, son permeables a un entorno ciudadano activo.

Otra forma de construir conocimiento vinculado al territorio y sus necesidades, son las Comunidades de Práctica, las cuales forman parte de las políticas públicas más avanzadas de participación y gobierno abierto, y se convierten en un cauce para la interacción entre ciudadanos y administraciones para afrontar los retos de la convivencia y la organización colectiva (Kaufman, 2013).

Empoderar se puede relacionar también con “emprender”. En una sociedad en la que se desploman los sistemas de apoyo, las seguridades económicas y las redes institucionales, el emprendimiento social es una cuestión a veces de supervivencia. Por eso queremos recordar las reflexiones de Daniel Pimienta (2008), quien para superar la brecha digital proponía un modelo de aprovechamiento de las tecnologías que culminara en el logro de la innovación social, esto es, “que se lleguen a aportar soluciones originales creadas por la persona o la comunidad que contribuyan al desarrollo humano”. La captación y generación colectiva de ideas para la solución de retos sociales empieza a ser considerado un instrumento más a usar dentro de las políticas públicas, como el proyecto CHEST (Collective Enhanced Environment for Social Task) de la Unión Europea. Un paso más allá, la apuesta es que el diagnóstico e identificación de problemáticas sociales se realiza también de forma abierta y colaborativa, en la línea CAPS (Collective Awareness Platforms for Sustainability and Social Innovation) y los estudios de campo para conocer el estado de la Digital Social Innovation (DSI).

Ya podemos seguir la pista a cierta bibliografía que trata de que las organizaciones no gubernamentales desplieguen su potencial de liderazgo social a través de nuevas fórmulas de gestión, comunicación y servicios (Rodríguez Blanco; Carreras; Sureda, 2012). No sólo las empresas innovan, también la sociedad civil. Por ello toda INFOLIT orientada hacia los procesos colectivos y sociales, será aplicable en el marco de las organizaciones de todo tipo. Tiene, por lo tanto, también beneficios para la integración laboral.

En su *Manifiesto Crowd*, Gutiérrez-Rubí y Freire (2013) tratan de estimular la generación de valor en proyectos creativos, donde las tecnologías “pueden ser sociales si son diseñadas para el empoderamiento ciudadano facilitando su autonomía y capacidad de producción”. E insisten en que además de su utilidad directa, generan recursividad al facilitar el desarrollo ciudadano de nuevas infraestructuras.

Este territorio que dibujamos está siendo construido por un buen número de iniciativas públicas y cívicas, tanto de nuevo cuño y como tradicionales. Son los nuevos movimientos vecinales, la tecno-contracultura, espacios de sociabilidad experimentales, nuevos microactores mediáticos, con los que las bibliotecas tienen que tejer alianzas y estrechar su colaboración. También a la INFOLIT le incumbe el emprendimiento como estrategia de evolutiva.

Reflexiones finales

Se deben impulsar estos contenidos en los servicios educativos, sabiendo también que no conviene caer en la utopía digital. Esto es, no debemos esperar que nos llegue de las tecnologías una “fuente automática de transformaciones sociales liberadoras” (Rendueles, 2013). Las tecnologías pueden dar oportunidades mediante su capacidad de conexión y transformación, pero son tan sólo una capa útil sobre un sistema social previo. Son las dinámicas de los grupos, los proyectos compartidos, los incentivos y el valor real generado, los que sustentan todo proceso socialmente significativo. Las tecnologías no son neutras y, con frecuencia, orientan en una dirección y no en otra la acción y la atención de las personas. Unir la apropiación pragmática de los medios tecnológicos con las estrategias participativas y de aprendizaje compartido es importante para depositar más capacidades y posibilidades en las comunidades, en el territorio y el tejido ciudadano. Dado que el discurso actual del emprendimiento y la innovación digital se concentra en un subgrupo de desarrolladores, con alta capacidad para la programación informática, o en colectivos cualificados para explotar datos abiertos, como en el caso del periodismo de datos, la ALFIN debe rehuir considerar al ciudadano como un desarrollador o analista. Su espacio propio, allí donde otros agentes no están actuando, puede orientarse a reducir barreras de entrada en plataformas de fácil configuración para uso individual o colectivo. Mientras que unos organizan *Hackathons*, otros promoverán el uso de servicios online para proyectos colectivos autónomos.

Debe tenerse en cuenta igualmente que la información y el conocimiento son espacios en los que se dirimen los desajustes sociales. Todo proceso educativo contiene una semilla de contestación del *status quo*, y la activación de la lucha por los valores y el espacio público. La economía colaborativa también es considerada por los muchos como un lobby tras el que hay intereses económicos, o una forma de sumisión y aceptación de una progresiva degradación de derechos económicos y sociales o incluso otra forma de seducción consumista (Morozov, 2014; Han, 2014). Pocas cosas son neutras. Por ello -y quizás algunos profesionales pueden verse reflejados por sus propias experiencias- hay que saber que cuando los resultados de una acción formativa organizada desde una biblioteca pueden producir una toma de conciencia activa y, por lo tanto, la contestación, la crítica o la resistencia frente a políticas imperantes, se podrían producir tensiones con responsables jerárquicos de nuestras instituciones. Sobre este problema solo podemos decir que el profesional debe realizar una reflexión de su nivel de participación o implicación como facilitador informacional desde los presupuestos de la deontología y ética profesional. Debe comprender y en su caso argumentar las acciones realizadas, identificando con claridad sus deberes profesionales para con la comunidad de usuarios, separándolos de sus propios posicionamientos como ciudadano activo. No debe esperar a que prendan los problemas, sino contemplarlos con objetividad cuando participe en proyectos dirigidos a la comunidad, explicándose a sí mismo, y a su organización, los pasos realizados y las razones profesionales en que se sustentan.

Concluiríamos volviendo a resaltar el papel que pueden jugar las bibliotecas y servicios comunitarios acompañando y facilitando en los procesos de uso de los medios tecnológicos, puesto que sin educación no habrá cultura democrática en las prácticas colectivas de uso de la tecnología (Area Moreira, 2013). Las tecnologías sociales y las prácticas colaborativas pueden ser paliativas de las patologías contemporáneas, puede ser simplemente cómodas y eficientes, o ser también una grieta desde la que se filtren procesos de cambio y oportunidades de autonomía, oportunidades y responsabilidad.

Referencias

- Area-Moreira, M. (2013). La alfabetización en la sociedad digital. In M. Area Moreira, A. Gutiérrez Martín, & F. Vidal Fernández, *Alfabetización digital y competencias informacionales* (3-42). Madrid: Fundación Telefónica. Retrieved from http://www.fundacion.telefonica.com/es/arte_cultura/publicaciones/detalle/161
- Bostam, R., & Rodgers, R. (2010). *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*. New York: Harper Business.
- Castronova, E. (2013). Juegos e internet: un terreno fértil para el cambio cultural. In *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. Fundación Open Mind-BBVA. Retrieved from <https://www.bbvaopenmind.com/articulo/juegos-e-internet-un-terreno-fertil-para-el-cambio-cultural/?fullscreen=true>
- De Miguel, M. (2014). *Generación de dinámicas participativas. 42 Voces sobre el gobierno abierto* (14). Barcelona: Xarxa d'Innovació Pública.
- Díaz, R., & Freire, J. (eds.) (2012). *Educación expandida*, Zemos98. Retrieved from http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf
- Estalella, A., Rocha, J., & Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura*, 10 (1), 21-48. Retrieved from <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/121>
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. European Commission. Joint Research Centre. Institute for Prospective Technological Studies (Report EUR 26035 EN). Retrieved from <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>
- Freire, J. (2011). *Tecnologías sociales y ecosistemas de aprendizaje. Conferencia TEDxUIMP*. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=w7QOERmeG9s>.
- Gómez-Hernández, J. A., & Saorín, T. (2011). Wikipedias y biblioteca pública. Participar en la información local digital a través de localpedias. *Anuario ThinkEPI*, 5, 78-84. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/15984/>
- González Fernández-Villavicencio, N. (2011). *Plan Alba de contenidos digitales locales. Propuesta de creación y desarrollo*. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/17547/>
- Gutiérrez-Rubí, A. & Freire, J. (2014). *Manifiesto Crowd: la empresa y la inteligencia de las multitudes*. Laboratorio de Tendencias. Retrieved from <http://manifiestocrowd.com>
- Gutiérrez-Rubí, A. (2014). Toma de decisiones. In *42 Voces sobre el gobierno abierto* (26). Barcelona: Xarxa d'Innovació Pública. Retrieved from <http://www.xarxaip.cat/2014/05/06/42-voces-sobre-el-gobierno-abierto/>
- Han, B. (2014, October 3). ¿Por qué la revolución no es posible? *El País*. Retrieved from http://elpais.com/elpais/2014/09/22/opinion/1411396771_691913.html
- IMLS, University of Washington, International City/ County Management Association. (2012).

Building Digital Communities: A framework for action. Washington, DC: Institute of Museum and Library Services.

IMLS, University of Washington Technology & Social Change Group, International City/ County Management Association (2011). *Proposed Framework for Digitally Inclusive Communities: Final Report*. Washington, DC: Institute of Museum and Library Services

Innerarity, D., & Champeau, S. (2012). *Internet y el futuro de la democracia*. Barcelona; Paidós.

Jaramillo, O. (2012). *La formación ciudadana, dinamizadora de procesos de transformación social desde la biblioteca pública*. Revista Interamericana de Bibliotecología, 35 (1), 72-82. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/19990/>

Kaufman, E. (2013). *Hacia procesos participativos y de co-producción en el gobierno abierto*. Red de Gobierno Electrónico de América Latina y el Caribe. Retrieved from <http://www.oas.org/es/sap/dgpe/pub/coleccion4RG.pdf>

Lafuente, A., Alonso, A., & Rodríguez, J. (2013). *¡Todos sabios!: Ciencia ciudadana y conocimiento expandido*. Madrid: Cátedra.

Monereo, C., & Badia, M. (2012). La competencia informacional desde una perspectiva psicoeducativa: enseñanza basada en la resolución de problemas prototípicos y emergentes. *Revista española de Documentación Científica, Monográfico*. 35 (monográfico), 75-99. doi:10.3989/redc.2012.mono.978

Moore, G.A. (2001). *Crossing the chasm: marketing and selling high-tech products to mainstream customers*. New York, NY: PerfectBound.

Morozov, E. (2014, October 4). "La tecnología que nos aísla", *El País*, 3-octubre. Retrieved from http://elpais.com/elpais/2014/10/03/opinion/1412336783_752251.html

Owen, H. (2008). *Open Space Technology: a user's guide*. San Francisco: Berrett-Koehler.

Parlamento Europeo (2006). *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>

Pérez Oliva, M. (2014). (Des)conectados, *El País*, 22 de junio de 2014. Retrieved from http://ccaa.elpais.com/ccaa/2014/06/21/catalunya/1403378235_834678.html

Pimienta, D. (2008). Brecha digital, brecha social y brecha paradigmática. Concepto y dimensiones. In J.A. Gómez-Hernández, A. Calderón Rehecho, J.A. Magán Wals (coords.). *Brecha digital y nuevas alfabetizaciones. El papel de las bibliotecas*. Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid. Retrieved from <http://eprints.ucm.es/8224/>

Reig-Hernández, D. (2012). *Socionomía*. Barcelona: Deusto Planeta.

Rendueles, C. (2013). *Sociofobia. El cambio político en la era de la utopía digital*, Madrid: Capitán Swing.

Resnick, B. (2014, January, 24). The Library of the Future Is Here, *The Atlantic cities*. Retrieved from

<http://www.theatlanticcities.com/design/2014/01/library-future-here/8193/>

Risler, J., & Ares, P. (2013). *Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires: Tinta Limón. Retrieved from <http://www.iconoclastas.net/post/manual-de-mapeo-colectivo-en-pdf/>

Rodríguez Blanco, E., Carreras, I., & Sureda, M. (2012). *Innovar para el cambio social: de la idea a la acción*. ESADE. Retrieved from <http://itemsweb.esade.es/wi/research/iis/publicacions/2012-InnovarParaCambioSocial-web.pdf>

Rojas P., A. C. (2012). La formación de los ciudadanos para el empoderamiento de la acción social, *Educere*, 16 (55), 385-394

San José Montano, B. (2013). Los cibervoluntarios, el empoderamiento y las bibliotecas. *CLIP*, 67. Retrieved from http://www.sedic.es/p_boletinclip67_sehablade.asp

Saorín, T., & Gómez-Hernández, J. A. (2014). Alfabetizar en tecnologías sociales para la vida diaria y el empoderamiento. *Anuario Thinkipi*, 8, 342-348. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/23752/>

Shirky, C. (2012). *Excedente cognitivo: Creatividad y generosidad en la era conectada*. Bilbao Deusto

Valor, C. (coord.) (2014). *Economía en colaboración*. Economistas Sin Fronteras, 12 (Dossier). Retrieved from <http://www.ecosfron.org/wp-content/uploads/DOSSIERES-EsF-12-Econom%C3%ADa-en-colaboraci%C3%B3n.pdf>

Weigend, A., Dias, G., & Chow, A. (2012). *Tecnologías Sociales. El poder de las conversaciones en red*. Fundación para la innovación Bankinter. Retrieved from <http://www.fundacionbankinter.org/system/documents/8614/original/00FTF17Cast2.pdf>

Whitworth, A. (2011). Empowerment or instrumental progressivism?: Analyzing information literacy policies. *Library trends*, 60(2), 312-337. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2142/31882>

Webs citadas

Agora Voting, <https://agoravoting.com>

Airbnb, www.airbnb.es

Amovens, www.amovens.com/es

Appgree, <http://www.appgree.com/how-it-works>

Bdtonline, <http://www.bdtonline.org>

BlaBlaCar, www.blablacar.es

Carpooling, www.carpooling.es

Cercamia, <https://www.cercamia.com>

Change, <http://www.change.org/es>

Ciao, <http://www.ciao.es>

Crowdmap, <https://crowdmap.com>

Crowdtilt, <https://www.crowdtilt.com>

De Persona a Persona, <http://www.depersonaapersona.es>

Democracy Re-loaded (Traficantes de Sueños), <http://www.traficantes.net/nociones-comunes/democracia-reloaded>

Disponible en Córdoba, <http://disponibleencordoba.colaborativa.eu>

DREAMS, <http://www.betrustman.com>

Ebay, www.ebay.es
eDarling, <http://www.edarling.es>
Empodera, <http://www.empodera.org>
Goteo, <http://goteo.org>
HomeAway, www.homeaway.com
Ideas4All, <http://www.ideas4all.com>
Indiegogo, <http://www.indiegogo.com>
InfoCrowdSourcing, www.infocrowdsourcing.com
Kelkoo, www.kelkoo.com
Kolecta, www.kolecta.com
Leetchi, www.leetchi.com
Lemon Fruit, <http://www.lemonfruits.com/es>
LetsKickin, www.letskickin.com
Meetic, www.meetic.es
Meipi, <http://meipi.org>
Mi aportación, <http://www.miaportacion.org>
Mobifriends, <http://www.mobifriends.com>
Parship, www.parship.es
Propentum, <https://www.propentum.com>
Rastreator, www.rastreator.com
Red de Tecnologías para la inclusión social, <http://www.redtisa.org>
Segundamano, www.segundamano.es
Teenga, www.teenga.com
Tripadvisor, www.tripadvisor.com
Userveice, <https://www.uservice.com>
Ushaidi, <http://www.usahidi.com>
Vote it, <http://www.voteit.com>
Yovox, <http://www.yovoxproject.com/spa>