

Alfabetizar en tecnologías sociales para la vida diaria y el empoderamiento

Tomás Saorín y José-Antonio Gómez-Hernández

20 enero 2014

Saorín, Tomás; Gómez-Hernández, José-Antonio (2014). "Alfabetizar en tecnologías sociales para la vida diaria y el empoderamiento". *Anuario ThinkEPI*, v. 8, pp. 342-348



Resumen: Se presenta, en el marco de la alfabetización informacional para la vida diaria, una serie de tecnologías para la colaboración con fines sociales y el consumo colaborativo, que se denominan tecnologías sociales. El conocimiento y uso de estas plataformas permite el empoderamiento de individuos y de grupos, para autoorganizarse para conseguir sus objetivos, participar en la formación de la opinión pública y conseguir beneficios prácticos a través del intercambio apoyado en plataformas digitales.

Palabras clave: Tecnologías, Tecnologías sociales, Alfabetización informacional, Consumo colaborativo, Auto-organización, Empoderamiento de usuarios.

Title: Teaching social technologies literacy for empowerment and everyday life

Abstract: Numerous social-oriented collaborative technologies, called social technologies, are presented within the framework of digital literacy. They have an impact in the empowerment and self-organization of individuals and groups as they set their own goals and increase their influence in public opinion. These digital platforms also help to obtain practical outcomes by new forms of interchange

Keywords: Technologies, Social technologies, Digital literacy, Collaborative consumption, Self-organization, User empowerment.

Introducción

Existe el riesgo de limitar los servicios de alfabetización informacional (en adelante alfin) si los centramos sólo en lo instrumental. Además los contenidos de estos servicios deben ser evolutivos, abiertos y contextuales, deben adaptarse a las cambiantes necesidades de individuos y grupos, a las situaciones de éstos, para generar oportunidades y respuestas. Es importante prestar atención a qué enseñamos y para qué, además de innovar en las formas de organización o los métodos de enseñanza y aprendizaje de las competencias informacionales.

En el marco de las bibliotecas públicas, los servicios de alfin están creando experiencias en dos sentidos, que destacamos por su potencialidad para definir nuevas formas de utilidad y valor:

- se ha arriesgado en proyectos para la generación de contenidos locales colaborativos (**González-Fernández-Villavicencio**, 2011; **Gómez-Hernández; Saorín**, 2012), que empezaron en Chile con *Biblioredes* y siguieron sobre todo en el *Plan Alba* de Andalucía;

- hay muchas acciones concretas para reducir la brecha social y digital, trabajando en 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.

En esta nota queremos resaltar además el interés de enseñar y promover la utilización de ciertas tecnologías que forman parte de ese cóctel de recursos que pueden conducir a la mejora de la calidad de vida en lo material y en lo relacional. Se les aplica la etiqueta "tecnologías sociales".

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 queremos poner el foco 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.

Describiremos algunas formas en las que la alfin 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.

“Las tecnologías de la información se van convirtiendo en tecnologías del empoderamiento, el aprendizaje, la participación y la cooperación”

1. La vida diaria: de la rutina al empoderamiento

Hablar de tareas cotidianas que hacemos 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...

Sin embargo los ciudadanos podemos ser actores sociales en sentidos más ricos y complejos que los mencionados: 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 alfin estos contenidos?

Respondemos que sí, pues las competencias digitales se conectan con la ciudadanía y la participación: en 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

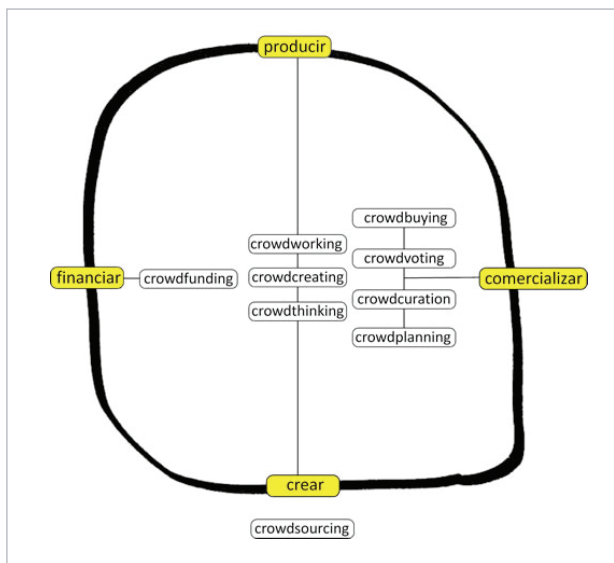
competencias digitales tienen efectos transformadores sobre ellas. En el Informe *Digcomp* para la *Comisión Europea: Framework for developing and understanding digital competence in Europe*, para el área de comunicación encontramos la competencia “engaging in online citizenship”, cuyo dominio implica que la persona “knows that technology can be used for engagement in democratic actions (e.g. lobbying, petitions, parliament)” (**Ferrari**, 2013).

Estas dos referencias entre otras muchas, justifican la inclusión en los programas de alfin de estos contenidos, que ayudan a solventar de modo relacional problemas o necesidades, que pueden ser de carácter económico, educativo, familiar, grupal o ciudadano. Algunos problemas serán prácticos o funcionales, y otros tendrán un alcance más de transformación social, para los que nos podemos aprovechar de las posibilidades de algunas tecnologías y proyectos digitales cooperativos. Algunos ejemplos:

- ¿Queremos influir socialmente para que se tomen decisiones políticas y sociales más justas, o evitar las que se toman de forma autoritaria 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 ahorrar en gasto eléctrico contratando cooperativamente nuestra energía de casa?
- ¿Podemos hacer juntos libros de texto de acceso abierto que permitan acceder y aprender sin coste los contenidos curriculares?
- ¿Consumimos de forma inteligente compartiendo con otros la información y las decisiones de compra y elección?



Chiste de Forges en *El país*, hacia 2008



Manifiesto Crowd (Gutiérrez-Rubí; Freire, 2013)
<http://manifiestocrowd.com>

- ¿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?

Quizás sea fácil introducir a nuevos grupos de usuarios en 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-Hernández** (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.

Empoderar¹, 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.

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** (2013) 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".

Con esto no estamos afirmando nada que no se supiera ya; proponemos 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".

"Empoderamiento implica desarrollar y saber usar capacidades para defender objetivos y ganar poder individual y colectivo en el proceso"

Y para enseñarlas 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 sea fundamental. Así se debatirá sobre pros y contras, finalidades, dificultades, expectativas... La biblioteca puede actuar como dinamizadora 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 sólo en el intercambio de experiencias sino en la selección y planificación de algunos temas, y también facilitar formación intergeneracional. Pueden ser la mayor parte de las veces presenciales, pero también aprovecharse de servicios para seminarios online, como *WizIQ*, que usan comunidades de práctica y aprendizaje.

2. Las tecnologías sociales como herramientas para empoderar usuarios y colectivos

En el sentido que estamos tratando aquí, se habla de las tecnologías sociales:

- Como tecnologías para la inclusión social, que aúnan intereses ciudadanos, ciencia y actuación pública, especialmente en zonas con grandes carencias de infraestructuras, problemas ambientales o degradación urbana².
 - Como medios para gestionar de forma alternativa las estructuras democráticas y de gobierno, generando nuevas posibilidades de representatividad, decisión y control de los asuntos públicos. Aquí se vinculan a ciudadanía electrónica, democracia digital y *buzzwords* de ese estilo (ver por ejemplo: **Innerarity; Champagne**, 2012).
 - Como vías de conexión entre ciudadanos y expertos, co-producción y prototipado, cuando se usan en laboratorios ciudadanos³. 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).
- pequeñas interacciones, y en las que el usuario puede ser tanto usuario como proveedor.
- Utilizar sistemas para el transporte compartido como *Blablacar*, *Amovens* o *Carpooling*.
<http://www.blablacar.es>
<https://www.amovens.com/es>
<http://www.carpooling.es>
 - Aprovechar redes para el alojamiento compartido, como *Airbnb*.
<https://www.airbnb.es>
 - Comprar y vender de segunda mano: *Segunda mano* o *Ebay*.
<http://www.segundamano.es>
<http://www.ebay.es>
 - Comparar precios y ofertas, como en *Rastreator*, *Teenga* o *Kelkoo*.
<http://www.rastreator.com>
<http://www.teenga.com>
<http://www.kelkoo.com>

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.

Pero si tuviéramos que comenzar a enseñar estas tecnologías sociales en programas de alfin cercanos a lo que puede aportar una biblioteca en la trama ciudadana, ¿por cuáles empezariamos?

2.1. Vida diaria: consumo y ahorro

En primer lugar, con algunas que tienen que ver con la economía cotidiana, con ahorrar o conseguir ingresos complementarios. 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. Veamos algunos ejemplos (entre otros muchos seleccionables) de webs en los que hay un beneficio inmediato gracias a la capacidad de internet para dar gran escala a

“Enseñar a ser un consumidor digital es importante, no tanto para consumir más, sino hacerlo mejor”

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 alfin 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

empodera.org Uso social de las TIC = Innovación social y Empoderamiento Ciudadano

español english

EMPODERA.org

Ciberoptimismo: el libro

Cada año hacemos una selección de ideas, experiencias y entrevistas sobre iniciativas y proyectos sociales que usan la tecnología desde un punto de vista social e innovador. Este es el resultado: "Ciberoptimismo: conectados a una actitud" Nueva edición: ¡Descárgate el libro!

FILOSOFÍA PUBLICACIONES EXPERIENCIAS PREMIOS EMPODERA EL EVENTO DE EMPODERA

stas

<http://www.empodera.org>

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 como:

- Aprender a desenvolverse en los comentarios de experiencias de viaje, como *Tripadvisor*.
<http://www.tripadvisor.com>
- Aprender a compartir opiniones, como *Ciao*.
<http://www.ciao.es>

En general, aprender a aportar éticamente valoraciones de servicios y a contrastar juicios de otros usuarios antes de contratar servicios, forma parte de las nuevas formas de construir la reputación digital y encontrar la confianza online.

2.2. Acción cooperativa por canales 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, el mapeo de conflictos o el intercambio de servicios:

- 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*.
<https://www.cercamia.com>
<http://www.bdtonline.org>
<http://www.depersonaapersona.es>

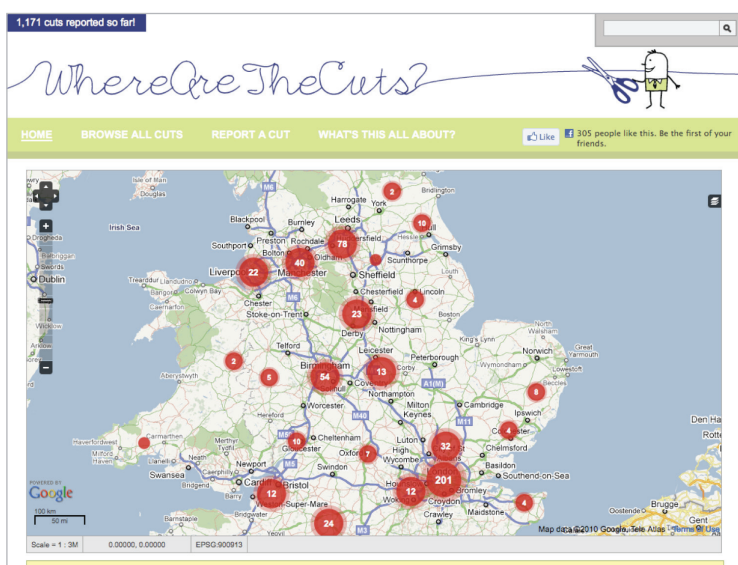
- Sitios para la negociación, selección y votación de ideas, como *Userveice* o *Ideas4All*.
<https://www.usrvoice.com>
<http://www.ideas4all.com>
- Sitios para movilizar opinión y captar apoyos, como el conocido *Change.org*, que permite crear o seguir campañas.
<http://www.change.org/es>
- Espacios 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 *Ushahidi*.
<http://meipi.org>
<https://crowdmap.com>
<http://www.ushahidi.com>

También sería interesante difundir el uso de plataformas de financiación colectiva o micro-mecenazgo, 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.
<http://goteo.org>
- Otros con ligeras diferencias en cuanto a destinatarios, sectores y dinámicas asociadas, como *Mi aportación*, *Crowdtilt*, *Indiegogo* o, para proyectos empresariales, *Lemon Fruits*.
<http://www.miaportacion.org>
<https://www.crowdtilt.com>
<http://www.indiegogo.com>
<http://www.lemonfruits.com/es>

3. Alfabetizar para la innovación social

Estos enfoques encaminan la alfin al ámbito crítico y cívico. No se trata sólo de enseñar el uso de una herramienta, un procedimiento de búsqueda, un nuevo software, o elegir una fuente de información por un criterio puramente cuantitativo. Hay una asunción de valores, que no cuestiona la objetividad o neutralidad de los servicios de información, pero da oportunidades para acciones individuales o grupales que conducen a cambios que tienen repercusiones que cabría calificar como "políticas". Pero eso no es criticable: 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



Ejemplo de mapa colaborativo en *Ushahidi*

o la sostenibilidad. Nos parece positivo que los profesionales bibliotecarios incluyan y opten por estos contenidos formativos que “empoderan”.

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 aquí 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. Es decir, “que se lleguen a aportar soluciones originales creadas por la persona o la comunidad que contribuyan al desarrollo humano”.

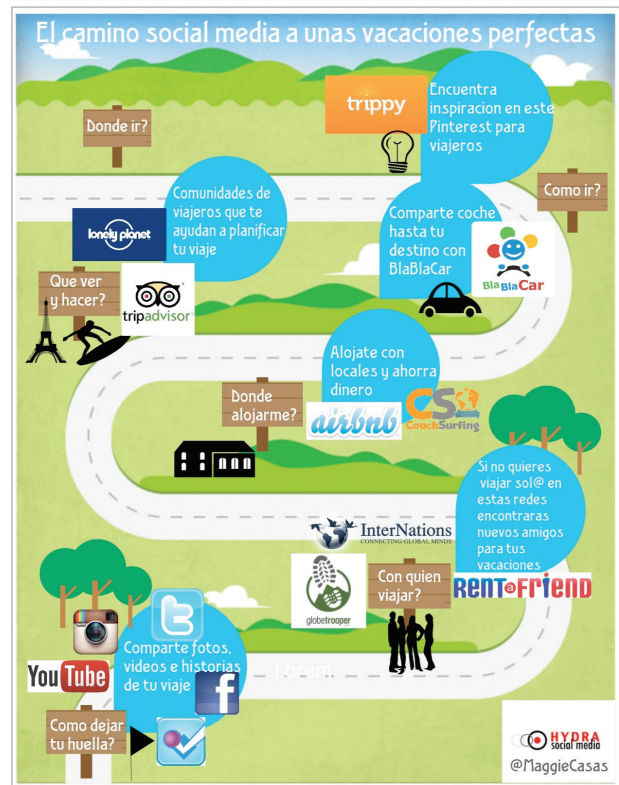
Ya podemos seguir la pista a cierta bibliografía que trata de que las organizaciones no gubernamentales desplieguen su potencial de liderazgo social a través de nuevas fórmulas de gestión, comunicación y servicios (**Rodríguez-Blanco, Carreras; Sureda, 2012**). No sólo las empresas innovan, también la sociedad civil⁴. Por ello toda alfin 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.

“Alfin no es sólo enseñar el uso de una herramienta, un procedimiento de búsqueda, un nuevo software, o elegir una fuente de información”

Reflexiones finales

Impulsemos estos contenidos en los servicios educativos, sabiendo también que no conviene caer en la utopía digital, esto es, 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.

Tengamos en cuenta igualmente que la infor-



El camino social media hacia unas vacaciones perfectas. Hydra Social Media <http://www.hydrasocialmedia.com/blog/social-media-vacaciones>

mación 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. 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 sólo 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).

Notas

1. “Empoderamiento” es término aceptado en español aunque estaba en desuso; la RAE lo reincorporará en su 23ª edición. Es un ejemplo curioso de palabras que vemos renacer tras haber estado sepultadas en el olvido. Pasa igual con “comunes”, si bien somos conscientes de que su despertar se debe al roce y al préstamo del pensamiento anglosajón (*empowerment* y *commons*).

2. Como por ejemplo, la argentina Red de tecnologías para la inclusión social.
<http://www.redtisa.org>

3. Sitios como Medialab-Prado combinan pensamiento alternativo, reflexión abierta y experimentación informática, para generar “ecosistemas de aprendizaje” y nuevas prácticas (Freire, 2011; Estalella; Rocha; Lafuente, 2013; De-Vicente, 2013).

4. Revisemos iniciativas que buscan el cambio organizacional, como en Empodera.org o el libro de Maximiliano Bron (2013).
<http://www.empodera.org>

Bibliografía

Area-Moreira, Manuel (2013). “La alfabetización en la sociedad digital”. En: Area-Moreira, Manuel; Gutiérrez-Martín, Alfonso; Vidal-Fernández, Fernando. *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Fundación Telefónica, p. 3-42.
http://www.fundacion.telefonica.com/es/arte_cultural/publicaciones/detalle/161

Bron, Maximiliano (comp.) (2013). *Herramientas digitales para ONG*. Universidad Nacional de La Rioja, Argentina.
<http://libro-e.unlar.edu.ar/HDparaONG.pdf>

De-Vicente, José-Luis (2013). “Por qué necesitamos laboratorios ciudadanos (una bienvenida al Nuevo Medialab-Prado)”. *El cultural*, 22 abril.
<http://www.elcultural.es/blogs/ondas-de-choque/2013/04/por-que-necesitamos-laboratorios-ciudadanos-una-bienvenida-al-nuevo-medialab-prado>

Estalella, Adolfo; Rocha, Jara; Lafuente, Antonio (2013). “Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo”. *Teknokultura*, v. 10, n. 1, pp. 21-48.
<http://teknokultura.net/index.php/tklarticle/view/121>

Ferrari, Anusca (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).
<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>

Freire, Juan (2011). “Tecnologías sociales y ecosistemas de aprendizaje”. En *Conferencia TEDxUIMP*.
<http://www.youtube.com/watch?v=w7QOERmeG9s>

Gómez-Hernández, José-Antonio; Saorín, Tomás (2011). “Wikipedias y biblioteca pública. Participar en la información local digital a través de localpedias”. *Anuario ThinkEPI*, v. 5, pp. 78-84.

González-Fernández-Villavicencio, Nieves (2011). *Plan Alba de contenidos digitales locales. Propuesta de creación y desarrollo*.
<http://eprints.rclis.org/17547>

Gutiérrez-Rubí, Antoni; Freire, Juan (2014). *Manifiesto Crowd: la empresa y la inteligencia de las multitudes*. Laboratorio de Tendencias.
<http://manifiestocrowd.com>

Innerarity, Daniel; Champeau, Serge (2012). *Internet y el futuro de la democracia*. Paidós. ISBN: 978 84 493 2740 7

Parlamento Europeo (2006). *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE)*.
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>

Pimienta, Daniel (2008). “Brecha digital, brecha social y brecha paradigmática. Concepto y dimensiones”. En: Gómez-Hernández, José-Antonio; Calderón-Rehecho, Antonio; Magán-Wals, José Antonio (coords.). *Brecha digital y nuevas alfabetizaciones. El papel de las bibliotecas*. Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid.
<http://eprints.ucm.es/8224>

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

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

Resnick, Brian (2014). “The library of the future is here”. *The Atlantic cities*, 24 enero.
<http://www.theatlanticcities.com/design/2014/01/library-future-here/8193>

Rodríguez-Blanco, Elena; Carreras, Ignasi; Sureda, Maria (2012). *Innovar para el cambio social: de la idea a la acción*. ESADE. ISBN: 978 84 88971 63 0
<http://goo.gl/xMEHzW>

Rojas P., Alexis del Carmen (2012). “La formación de los ciudadanos para el empoderamiento de la acción social”. *Educere*, v. 16, n. 55, pp. 385-394.

San-José-Montano, Blanca (2013). “Los cibervoluntarios, el empoderamiento y las bibliotecas”. *CLIP, Boletín de Sedic*, n. 67.
http://www.sedic.es/p_boletinclip67_sehablade.asp

Shirky, Clay (2010). *Cognitive surplus: creativity and generosity in a connected age*. Penguin Press. ISBN: 978 1594202537

Weigend, Andreas; Dias, G.; Chow, A. (2012). “Tecnologías sociales. El poder de las conversaciones en red. Fundación para la innovación Bankinter” (Capítulo 3: “El lado social de la tecnología: una biografía que se reescribe día a día”, p. 20-34; Capítulo 4: “La revolución silenciosa: nuevos movimientos sociales en la Red”, p. 35-56).
<http://goo.gl/hY166V>