



**PARTIDO ACCIÓN NACIONAL**

**La representación política en la era  
digital. Conectar a los partidos  
y las instituciones con la  
ciudadanía en un mundo  
interconectado**

**Aurora Espina Vergara**

**Junio 2025**



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

**La representación política en la era digital. Conectar a los partidos y las instituciones con la ciudadanía en un mundo interconectado**

**Aurora Espina Vergara\***

**Documento de Trabajo No. 934**

**Junio 2025**

Clasificación temática: Ciencia Política  
Democracia  
Tecnopolítica

## **Resumen**

Este estudio analiza innovaciones en representación política digital implementadas entre 2010 y 2025 en América Latina y Europa. A partir de un enfoque cualitativo-comparativo, se examinan experiencias promovidas por partidos, instituciones y sociedad civil, evaluando su horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica. Se propone una tipología de formas emergentes y se destacan los desafíos para consolidar modelos híbridos que articulen participación ciudadana con respuesta institucional efectiva.

**Palabras clave.** Innovación democrática, Tecnopolítica, Plataformas digitales, Participación ciudadana, Legitimidad Simbólica.

---

\* La autora es Licenciada en Ciencias Políticas y Administración Pública, así como candidata a Maestra en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, y candidata a Maestra en Derechos Humanos por la Universidad Internacional de la Rioja. Correo electrónico: [comunicación@auroraespinavergara.com](mailto:comunicación@auroraespinavergara.com). Las opiniones contenidas en este documento, así como su redacción, fuentes, metodología utilizada, y el cumplimiento de las disposiciones legales, corresponden exclusivamente al autor, y no representan necesariamente el punto de vista o el aval de la Fundación Rafael Preciado Hernández, A.C.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

## ÍNDICE

<i>I Introducción .....</i>	<b>1</b>
<i>Problemática abordada. ....</i>	<b>1</b>
<i>II. Justificación de la realización de la investigación .....</i>	<b>2</b>
<i>III. Objetivos de la investigación .....</i>	<b>4</b>
<i>IV. Planteamiento y delimitación del problema .....</i>	<b>4</b>
<i>V. Marco teórico y conceptual de referencia .....</i>	<b>6</b>
<i>VI. Hipótesis .....</i>	<b>15</b>
<i>VII. Pruebas empíricas o cualitativas de la hipótesis. ....</i>	<b>16</b>
<i>Desarrollo del tema. ....</i>	<b>16</b>
<i>VIII. Conclusiones y nueva agenda de investigación .....</i>	<b>49</b>
<i>Posibles soluciones.....</i>	<b>50</b>
<i>IX. Bibliografía.....</i>	<b>51</b>





## *I Introducción*

Problemática abordada.

La presente investigación parte de una preocupación contemporánea fundamental: la profunda transformación que experimenta la representación política en el contexto de una sociedad cada vez más digitalizada e interconectada. En un entorno marcado por la desafección ciudadana, la crisis de legitimidad institucional y el surgimiento de nuevas formas de acción colectiva, emergen innovaciones tecnopolíticas que reconfiguran las dinámicas tradicionales entre representantes y representados.

Esta investigación tiene por objetivo general analizar las innovaciones tecnopolíticas que están renovando las formas de representación política en contextos digitales interconectados, explorando específicamente el papel de los partidos políticos, instituciones gubernamentales y organizaciones de la sociedad civil en dichas transformaciones.

Para ello, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué tipo de innovaciones tecnopolíticas están emergiendo como mecanismos de representación política en el entorno digital contemporáneo?
- ¿Qué actores las impulsan y con qué lógicas operan?
- ¿En qué medida estas prácticas logran articular participación ciudadana con respuesta institucional concreta?
- ¿Qué grado de horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica generan?

Metodológicamente, se eligió un enfoque cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo. Además de que se realizó un mapeo sistemático de experiencias innovadoras implementadas entre 2010 y 2025, principalmente en América Latina y Europa, con un enfoque particular en aquellas iniciativas promovidas desde tres sectores: plataformas institucionales, partidos políticos y organizaciones de la sociedad civil.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Se recurrió al análisis documental y comparativo para examinar casos seleccionados según criterios de incidencia, vinculación institucional y diseño participativo.

La pertinencia del estudio se sustenta en la necesidad de superar la dicotomía tradicional entre representación “desde arriba” (institucional) y participación “desde abajo” (ciudadana), proponiendo una lectura compleja e interrelacional de las formas emergentes de representación en la era digital.

## **I. Tecnopolítica como vía para transformar la representación política en la era digital**

### *II. Justificación de la realización de la investigación*

Los vacíos en la literatura sobre representación política en entornos digitales suelen centrarse en la descripción de fenómenos ciudadanos “desde abajo” o, alternativamente, en los esfuerzos propagandísticos de las instituciones o de los partidos políticos (“desde arriba”), sin tender puentes entre ambas lógicas. Esta investigación busca superar esa dicotomía mediante la identificación de iniciativas que vinculan tecnopolítica y representación política, contribuyendo de este modo, a actualizar el concepto mismo de representación en la era digital.

De igual forma, la presente investigación aporta a la comprensión de lo que Bennett & Segerberg (2012) denominan “la lógica de la acción conectiva”, en contraste con la lógica de la acción colectiva tradicional. Mientras que esta última se basa en la identidad colectiva y la organización formal, la acción conectiva se sustenta en marcos de acción personalizados y redes de comunicación digital. Este cambio de paradigma tiene implicaciones fundamentales para la representación política, que tradicionalmente ha operado bajo lógicas de identidad colectiva y organización jerárquica.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

A nivel práctico, los hallazgos de la presente investigación podrán aportar insumos valiosos para el rediseño de plataformas institucionales, estrategias de comunicación política y marcos normativos de participación ciudadana. El potencial impacto se centra especialmente en el fortalecimiento de vínculos entre partidos políticos, instituciones gubernamentales y ciudadanía en el nuevo entorno digital, respondiendo así a la creciente crisis de representación que experimentan numerosas democracias contemporáneas.

Como señala Noveck (2017), el propósito de un Estado más inteligente es proporcionar la teoría y un modelo práctico para ir más allá de la mera transparencia y de la ciudadanía pasiva, avanzando hacia un mundo en el que la ciudadanía esté activa y las instituciones se encuentren “siempre abiertas”.

En un contexto de desafección política y fragmentación partidista, esto reviste importancia para mejorar la legitimidad de las democracias. Los resultados también podrían guiar futuras iniciativas de gobierno abierto, participación electrónica (e-participación) y uso de tecnologías cívicas, aprovechando las posibilidades de la inteligencia colectiva en la formulación de políticas públicas.

La crisis de representación que afecta a numerosas democracias contemporáneas exige nuevos enfoques teóricos y prácticos. Como señala Saward (2010), la representación política debe entenderse hoy como un proceso performativo y en constante reconfiguración, más allá de los mecanismos electorales tradicionales. La tecnopolítica, definida como “la capacidad de las multitudes conectadas, de los cerebros y cuerpos conectados en red, para crear y automodular la acción colectiva” (Toret, 2013, p. 20), ofrece un marco interpretativo innovador para comprender estas transformaciones. En este sentido, las prácticas tecnopolíticas no son meros instrumentos para la representación tradicional, sino que reconfiguran la naturaleza misma del vínculo representativo.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

En resumen, esta investigación no sólo tiene relevancia teórica al ampliar nuestra comprensión de la representación política en el contexto digital, sino también validez aplicada al sugerir caminos para una democracia más conectada y transparente en el siglo XXI.

## *III. Objetivos de la investigación*

En razón de lo anterior, esta investigación se plantea como objetivo general: *Analizar las innovaciones tecnopolíticas que están renovando las formas de representación política en contextos digitales interconectados, examinando el papel que partidos e instituciones juegan en estas transformaciones.*

De igual forma, se plantean como objetivos específicos: i. Identificar experiencias innovadoras de representación política en entornos digitales que integren a partidos políticos, instituciones gubernamentales y organizaciones ciudadanas; ii. Analizar los lenguajes, lógicas de acción y tecnologías utilizadas en dichas experiencias, prestando especial atención a los mecanismos de articulación entre la acción colectiva digital y las respuestas institucionales; iii. Evaluar el grado de horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica que aportan estas prácticas innovadoras al sistema tradicional de representación; y iv. Generar una tipología de formas emergentes de representación en la era digital, estableciendo parámetros comparativos entre distintas experiencias regionales.

## *IV. Planteamiento y delimitación del problema*

La transformación digital ha generado un impacto profundo en la forma en que se configura la representación política. En particular, con la emergencia de plataformas, redes sociales y herramientas de comunicación en línea que han alterado las dinámicas tradicionales de intermediación entre ciudadanía e instituciones representativas. Este fenómeno plantea interrogantes fundamentales sobre la naturaleza misma de la representación política en un contexto donde la



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

mediación tecnológica redefine las condiciones de posibilidad para la articulación de demandas ciudadanas y su procesamiento institucional.

Es en este marco, que la pregunta central que orienta la presente investigación es: *¿Qué tipo de innovaciones tecnopolíticas están renovando las formas de representación política en un contexto digital interconectado, y cuál es el papel específico que desempeñan los partidos políticos e instituciones gubernamentales en estas transformaciones?*

Dicha pregunta central surge como contraste ante la brecha entre, por un lado, la forma en que opera la representación política tradicional (basada principalmente en la realización de elecciones periódicas y la existencia de canales jerárquicos de comunicación), y, por otro lado, las nuevas posibilidades de interacción horizontal e inmediata que ofrece la sociedad en red. La problemática se encuentra en la intersección entre la crisis de representación -que se ve evidenciada en la desconfianza hacia los partidos políticos y las instituciones gubernamentales- y la denominada como oportunidad digital -que se ve manifestada en las herramientas que permiten un mayor involucramiento ciudadano en los asuntos públicos-.

Para ello, la presente investigación se delimita al análisis de documentos y plataformas digitales, particularmente en América Latina y Europa. Lo anterior con particular énfasis en aquellas iniciativas que vinculen a partidos políticos, instituciones gubernamentales y ciudadanía en procesos de representación no convencionales, con la finalidad de superar la dicotomía entre enfoques “desde arriba” y “desde abajo”, centrándose en iniciativas híbridas que combinan elementos institucionales y ciudadanos. Todo ello en el marco temporal que comprende desde el año 2010 hasta la actualidad.

En consecuencia, el problema de investigación se centra en cómo reconfigurar la representación política en la era digital, entendiendo cuáles iniciativas tecnopolíticas funcionan (o fracasan) para acercar a representantes y



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

representados, bajo qué condiciones y con qué implicaciones para la teoría democrática y la práctica institucional.

## II. Representación política en la era digital

### *V. Marco teórico y conceptual de referencia*

La acelerada transformación digital que se ha vivido en las últimas dos décadas, ha implicado la transformación de tareas y procesos cotidianos, incluso de mecanismos de convivencia y participación social. Es en este contexto que el surgimiento de plataformas como las redes sociales vino a democratizar las estructuras jerárquicas tradicionales de comunicación por parte de las instituciones gubernamentales, los partidos políticos y la clase política en general.

Este proceso resulta de gran relevancia en tanto que permitió democratizar los procesos de deliberación pública, dotándoles de horizontalidad y de un cierto grado de “universalidad”, transparencia e independencia. Una transformación de este calado tiene implicaciones para la propia configuración de las mecánicas de los sistemas democráticos, pues implica la necesidad de adaptarse a nuevos esquemas de participación y relación, que chocan con esquemas jerárquicos tradicionales, puesto que se ven ante mecanismos, cuya base son la horizontalidad y la co-creación, a los que no necesariamente se encuentran adaptadas las estructuras democráticas convencionales.

Precisamente como parte de los planteamientos de esta investigación se encuentra el romper con la dicotomía entre el desarrollo de iniciativas “desde abajo” y su contraposición con las iniciativas desarrolladas “desde arriba”. Uno de los grandes retos consiste en demostrar la interrelación entre actores institucionalizados y la ciudadanía, aún ante el reto de instituciones gubernamentales y partidos políticos que siguen considerando que el digitalizarse es simplemente tener una plataforma digital en el que siguen ejerciendo las tradicionales prácticas jerárquicas de



comunicación.

Lo anterior especialmente en un contexto de tensión permanente entre ciudadanía, partidos e instituciones gubernamentales; puesto que, en gran medida, las iniciativas tecnopolíticas desarrolladas desde la sociedad civil, tienen como origen la antipolítica, la desafección política, y el sentimiento compartido de indignación que alimentan la crisis de representación.

Toda esta discusión se enriquece a su vez con un mejor entendimiento del contexto, puesto que no puede abordarse simplemente como representación política en la era digital, o el análisis de diversas iniciativas tecnopolíticas, sin comprender que además de que estas nuevas dinámicas responden a una lógica de adaptación a nuevos paradigmas y avances tecnológicos; también constituyen una respuesta a una problemática de fondo que tiene como raíz fundamental la crisis de representación en la que se encuentran sumidas buena parte de las democracias modernas.

De esta crisis de representación se derivan tres fenómenos concretos como la desafección política, la indignación y la antipolítica, que contribuyen a acrecentar dicha crisis. Esto es de gran relevancia para la presente investigación en el entendido de que estas nuevas formas e iniciativas tecnopolíticas que surgen desde la ciudadanía, normalmente buscan reemplazar mecanismos anquilosados o inefectivos de representación, en los que, al sustituirlos, es la misma ciudadanía la que se representa a sí misma en la garantía de sus intereses.

La antipolítica como fenómeno constituye otro elemento fundamental para tomar en consideración en el análisis de los nuevos esquemas tecnopolíticos de participación ciudadana. Se considera a su vez a la crisis de representación como punto de partida, puesto que es la lejanía/ruptura entre representantes y representados lo que, entre otros elementos, sienta las bases para la existencia de fenómenos como la antipolítica, la desafección política y la indignación.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Para una mejor comprensión de lo anteriormente desarrollado, conviene recurrir a la definición de representación desde la teoría clásica. En este sentido, el jurista alemán Jellineck (como citado en González, 2010) entiende por representación a *“la relación de una persona con otra o varias, en virtud de la cual la voluntad de la primera se considera como expresión inmediata de la voluntad de la última, de suerte que jurídicamente aparecen como una sola persona”*.

Lo anterior lleva a la necesaria reflexión de que la crisis de representación que se vive en la actualidad es reflejo de que la ciudadanía, ya no se siente integrada de tal forma que parezca una sola persona con sus representantes, sean estos legisladores, gobernadores o presidentes. Como parte de esta ruptura es que el fenómeno de antipolítica recobra fuerza en el entendido de que constituye un claro reflejo de nuevos esquemas de participación en la esfera de lo público desde vías no convencionales e institucionalizadas, en donde las plataformas digitales y las nuevas tecnologías cobran gran relevancia.

De acuerdo con Schedler (1997), la antipolítica debe entenderse como *“una política realizada por actores ajenos al sistema partidario que compiten en el juego electoral con recursos sacados del arsenal de la crítica contra los partidos y las élites políticas establecidas.”*, un fenómeno cada vez creciente a nivel mundial. Más allá de la antipolítica como vector analítico del contexto, conviene comprender quién es el antipolítico, ya que este tipo de ciudadano es aquél que está convencido de que dentro del sistema democrático ya nada es posible, nada funciona, nada sirve; y, por ende, siempre preferirá a los movimientos antes que a los partidos políticos o a las instituciones. Esto se verá reflejado en los movimientos e iniciativas que surgen como parte de este entendimiento, y se ven particularmente en lo que académicamente se entiende por los partidos movimiento, aunque, en el caso de la presente investigación, el foco de atención estará principalmente en las iniciativas tecnopolíticas.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Es dentro de este contexto que se destaca el planteamiento de Daniel Innerarity (2015) sobre la desafección política como aquel elemento que tiene una correlación directa con el desprecio a la clase política, y en última instancia a la política, en donde la crítica y el sentimiento de indignación constituyen el vehículo para convertir esa desafección política en acción política colectiva. Todo ello ayuda a una mejor comprensión sobre aquello que origina y motiva la acción política desde plataformas alternativas y en contextos digitalizados, fuera de las “normas convencionales de participación ciudadana”.

De este modo, el marco teórico de esta investigación se encuentra desarrollado en dos apartados, uno contextual, para comprender de mejor manera cómo y bajo qué lógica se dan las iniciativas tecnopolíticas en la actualidad y cómo es que esto se relaciona con la representación política en el entorno digital.

Y un segundo bloque que se encuentra articulado bajo tres ejes teóricos principales, complementados por aportes sobre plataformas digitales, democracia conectiva y partidos conectivos, que permitirán proporcionar las herramientas analíticas necesarias para interpretar las transformaciones en la representación política digital.

## **Representación simbólica y performativa**

En la teoría clásica, Hanna Pitkin (1985) definió la representación política en varias dimensiones (formal, sustantiva, descriptiva y simbólica), subrayando la dificultad de encajar la representación en criterios únicos. Siguiendo con esta discusión, Michael Saward (2010) propone concebir la representación como un proceso performativo más que como una relación estática, esto es, como un proceso dinámico de formulación de *claims* (reclamos o afirmaciones).

De acuerdo con Saward (2010), la representación no es simplemente una correspondencia entre representantes y representados preexistentes, sino un proceso dinámico de “claims-making” (reivindicación representativa), es decir, un actor realiza una “*representative claim*” cuando enuncia que “A representa a B en el



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

asunto C”, y dicha afirmación debe ser luego aceptada, negociada o rechazada por el público. Ello desplaza la atención desde la mera validación electoral hacia la *performatividad* de la representación, es decir, que la representación se crea en el acto de reclamar y demostrar representación, más que en ser un estado otorgado sólo por la vía electoral.

En el contexto digital, esta dimensión performativa se manifiesta en las formas específicas en que actores políticos utilizan las plataformas digitales, los códigos comunicativos que emplean y las prácticas de interacción que establecen con la ciudadanía.

Esta perspectiva performativa y simbólica implica que nuevos actores (movimientos sociales, ONG, plataformas ciudadanas) pueden presentarse como representativos de ciertos intereses o valores, incluso sin mediar elección formal. La legitimidad de dichos “representantes emergentes” reside en su capacidad de persuadir a una audiencia de que hablan *en nombre de* un colectivo. Todo ello resulta especialmente útil para analizar las nuevas formas de representación que emergen en contextos digitales, donde las identidades políticas y los vínculos representativos son constantemente reconfigurados a través de interacciones mediadas tecnológicamente.

En la era digital, estas dinámicas se amplifican, puesto que internet facilita que liderazgos no tradicionales articulen narrativas representativas (por ejemplo, un activista en Twitter que “representa la voz de los indignados”). Sin embargo, también plantea interrogantes: ¿cómo discernir la validez de una reivindicación representativa en línea? ¿Qué tan incluyente o exclusiva es la audiencia que la reconoce? Aquí el concepto de legitimidad simbólica resulta útil, en tanto que se refiere al grado en que una comunidad política confiere valor a un representante o plataforma como portavoz válido de sus demandas.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Factores como la transparencia, la rendición de cuentas en tiempo real, la capacidad de diálogo horizontal con la base, etc., inciden en esa legitimidad simbólica (Saward, 2006; Urbinati, 2014). En suma, con este eje teórico se sugiere analizar las iniciativas digitales no sólo en términos institucionales, sino también como performances representativas, observando cómo construyen símbolos, reclamos (*claims*) y reconocimientos de representación ante la ciudadanía.

## **Tecnopolítica y acción colectiva distribuida**

El segundo eje conceptual es el de la tecnopolítica, entendida como el uso estratégico de tecnologías digitales para la organización y la acción colectiva (Toret, 2013). Este término, popularizado a raíz del movimiento 15M en España, enfatiza que las herramientas digitales (redes sociales, foros, apps de votación) no son neutrales, sino que potencian ciertas dinámicas sociales y políticas.

Toret (2013, p. 20) define la tecnopolítica como *“el uso táctico y estratégico de las herramientas digitales en la organización, comunicación y acción colectiva. La capacidad de las multitudes conectadas, de los cerebros y cuerpos conectados en red, para crear y automodular la acción colectiva”*. Esta definición trasciende nociones más limitadas como el ciberactivismo o el clicktivismo, enfatizando que la tecnopolítica no se limita a la acción en espacios digitales, sino que atraviesa también los espacios urbanos y mediáticos.

Autores como Castells (2012) y Bennett & Segerberg (2012) argumentan que hemos pasado de las tradicionales lógicas de acción colectiva (basadas en estructuras jerárquicas, identidades colectivas definidas y organización formal) a lógicas de acción conectiva. La “acción conectiva” describe formas de participación en las que individuos diversos se suman a causas a través de redes digitales por medio de marcos personalizados, con menor necesidad de organizaciones centralizadas. (Bennett & Segerberg, 2012).



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Esta lógica explica en parte el surgimiento explosivo de movimientos como los *Indignados* o *Occupy Wall Street*, en los cuales la coordinación se dio más por la circulación de información en redes que por órdenes de líderes. Para la representación política, la tecnopolítica plantea un desafío y una oportunidad: por un lado, que los partidos tradicionales se ven desbordados por redes fluidas que cuestionan sus mediaciones; y por otro, que esas mismas redes pueden proveer mecanismos de agregación de voluntades que, si son canalizados institucionalmente, podrían enriquecer la democracia.

Los autores Bennett & Segerberg (2012) enfatizan que en la acción conectiva el contenido político se fragmenta en historias personales y memes que la gente comparte porque resuenan con sus valores individuales, generando un agregado flexible de apoyos. Esto sugiere que las plataformas digitales exitosas para la representación deberán lograr un equilibrio entre personalización e inclusión colectiva, para permitir la expresión individual a la vez que construyen sentido colectivo.

Dentro de esta discusión también conviene abordar el concepto de “*multitudes inteligentes*” (“*Smart Mobs*”) (Rheingold, 2004), que alude a cómo las masas conectadas pueden autoorganizarse eficientemente mediante la tecnología móvil y el internet. El *Crowdsourcing* legislativo, la elaboración colaborativa de programas (como los *pads* de Partido X) o consultas masivas en línea, son ejemplos de tecnopolítica aplicada a la toma de decisiones públicas.

De tal manera, que este marco nos orienta a observar en los casos estudiados cómo se utilizan las TIC para distribuir la acción y el poder (por ejemplo, plataformas que permiten delegación de voto, o coordinar asambleas multitudinarias virtuales) y qué tan efectivos resultan esos métodos para producir acción colectiva sostenida y resultados vinculantes.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

## Participación digital institucional

El tercer eje teórico que articula la presente investigación, aborda la incorporación de la ciudadanía en la toma de decisiones públicas mediante plataformas institucionales, a menudo bajo el paraguas de gobierno abierto o democracia digital. Es aquí en donde destaca el planteamiento de autoras como Beth Noveck (2021), quien aboga por aprovechar la inteligencia distribuida de la sociedad para co-crear soluciones a problemas públicos (lo que llama *“crowd-law”* o *“solving public problems”*).

Noveck (2021) argumenta que las instituciones pueden volverse más eficaces y legítimas si adoptan mecanismos de participación apoyados en datos y tecnologías digitales, permitiendo que expertos y ciudadanos contribuyan activamente a diseñar políticas (por ejemplo, plataformas para propuestas ciudadanas de ley, desafío de ideas, laboratorios de innovación cívica).

En el mismo sentido, Peixoto & Fox (2016) investigaron decenas de casos de plataformas de participación ciudadana para la mejora de servicios públicos, especialmente en países en vías de desarrollo. Un hallazgo clave de su trabajo es que tener un portal tecnológico no garantiza ni la participación ciudadana masiva, ni la respuesta gubernamental efectiva. En palabras de ambos autores, *“acceso a la información ≠ rendición de cuentas”*, es decir, proveer datos o canales no basta si no hay incentivos para que la gente se involucre ni para que el gobierno actúe en función de las sugerencias ciudadanas.

Para que la voz ciudadana digital conduzca a dientes institucionales, es decir, a una respuesta real, es necesario combinar la plataforma con procesos deliberativos significativos, voluntad política y retroalimentación clara de cómo se usan los aportes. Este eje teórico sugiere examinar en los casos: a) El diseño de las plataformas, si estas son usables, inclusivas, y transparentes en sus reglas; b) Los niveles de participación, es decir, cuántas personas participan y de qué perfil, para de este modo detectar los sesgos etarios, de género o socioeconómicos; y c) El



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

impacto en las decisiones, para saber si los insumos ciudadanos efectivamente influyen políticas o si quedan en ejercicios simbólicos.

## **Plataformas digitales, partidos conectivos, deliberación y democracia conectiva,**

Como complemento a los tres ejes anteriores, se consideran aportes contemporáneos sobre el rol de las plataformas digitales en la esfera pública y la idea de “democracia conectiva”. José van Dijk (2021) analiza cómo las plataformas de redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube, etc.) han pasado a ser infraestructuras básicas de la vida pública, modulando la visibilidad de temas y actores.

Su concepto de “sociedad de plataformas” plantea que estos entornos privatizados reconfiguran las interacciones sociales y cívicas, a menudo tensionando valores públicos como la pluralidad, la privacidad o la calidad deliberativa. Todo ello, obliga a considerar cómo las iniciativas de representación digital se insertan en un ecosistema informativo más amplio dominado por lógicas comerciales de las Big Tech.

De igual forma, Paolo Gerbaudo (2018) introduce la noción de “partidos digitales” o “partidos-plataforma”, como aquellos caracterizados por su fuerte presencia en redes y el uso de herramientas online para la toma de decisiones interna. Gerbaudo (2018) advierte que, paradójicamente, muchos de estos partidos (p. ej. Podemos, Movimiento 5 Stelle, PIRATA) combinan procesos participativos en línea con liderazgos personalistas muy marcados, lo que le denomina el fenómeno del “hiperlíder”. El hiperlíder es una figura carismática potenciada por las redes sociales, que funge a la vez como portavoz omnipresente y como koderador de la multitud distribuida. Este liderazgo, si bien surge en entornos horizontales digitales, tiende a recentralizar la influencia en la figura del dirigente.



## VI. Hipótesis

Con base en lo anteriormente desarrollado, la presente investigación parte de la hipótesis general que sostiene, que *las innovaciones tecnopolíticas que logran articular efectivamente acciones ciudadanas con respuestas institucionales generan formas más flexibles y legítimas de representación política, especialmente en contextos caracterizados por la desafección política y la fragmentación del sistema de partidos.*

La hipótesis general en la que se basa esta investigación, se desagrega a su vez, en las siguientes hipótesis subordinadas: **i.** Las plataformas institucionales de participación digital generan nuevas formas de representación que complementan los mecanismos electorales tradicionales; **ii.** Los partidos políticos que incorporan lógicas digitales en su funcionamiento interno (partidos conectivos) desarrollan vínculos representativos más flexibles y adaptables a las preferencias cambiantes de la ciudadanía; **iii.** Las herramientas cívico-tecnológicas desarrolladas por organizaciones de la sociedad civil facilitan formas de representación temática o sectorial que complementan la representación territorial tradicional; y **iv.** La efectividad de estas innovaciones tecnopolíticas para generar formas legítimas de representación depende de su capacidad para establecer puentes entre participación ciudadana y respuesta institucional.

Para contrastar las hipótesis planteadas, se realizará el análisis de experiencias concretas de innovación tecnopolítica en América Latina y Europa, con especial atención a los casos mencionados en el planteamiento del problema: plataformas institucionales de participación, innovaciones en partidos políticos y herramientas cívico-tecnológicas desarrolladas por organizaciones de la sociedad civil.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

## III. Innovaciones tecnopolíticas para transformar y renovar la representación política

### *VII. Pruebas empíricas o cualitativas de la hipótesis.*

Desarrollo del tema.

¿Puede hablarse de una democracia funcional sin la existencia de partidos políticos? No, los partidos políticos constituyen ese vehículo «*sine qua non*» del sistema democrático.

Sin embargo, el hecho de que la discusión sobre la pertinencia de estos, pone de manifiesto el problema de fondo. Que tanto los partidos políticos, como las instituciones democráticas y gubernamentales han perdido su capacidad de vinculación con la ciudadanía, y por ende su capacidad de representación.

Esta crisis de representación se ve agudizada ante un clima poco favorable en el que se entrelazan factores como la corrupción, la opacidad y la ineptitud; factores con los que se terminan alimentando fenómenos como el de la desafección política y la propia antipolítica.

Aunado a ello, la que podría entenderse como la promesa incumplida de la democracia, una vida con igualdad de oportunidades, estabilidad, seguridad y justicia, termina siendo factor determinante en esta crisis de representación política, que se encuentra estrechamente unida a la desafección política y la antipolítica.

Al poner estos elementos sobre la mesa de discusión, queda claro que tanto partidos políticos, como instituciones, con sus honrosas excepciones, no han tenido la capacidad de mantenerse vinculados con la ciudadanía, y mucho menos han logrado transformarla en el entorno digital.



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

De hecho, mucha de la labor que realizan tanto partidos, como instituciones se ha centrado mayoritariamente en la presencia de plataformas digitales, de las que en la mayoría de las ocasiones se desconocen la lógica y mecánica de las mismas. Además de que más allá de buscar conectar e interactuar con la ciudadanía que participa en las diversas plataformas y canales digitales, se encuentran bajo una lógica de transmisión de un mensaje y narrativa.

Sin embargo, muchos de estos esfuerzos son infructuosos, ya que, al desconocer la lógica del canal y su audiencia, las estrategias no terminan cumpliendo con el objetivo. Todo ello transporta a un siguiente nivel de reflexión sobre los procesos de innovación tecnopolítica, como un mecanismo que resulta necesario para el momento y contexto epocal de la humanidad entera.

Proceso de cambios y transformaciones que ponen sobre la mesa aspectos sumamente relevantes en materia de igualdad y brechas tecnológicas. Lo anterior, debido a que, dentro de este mismo contexto de grandes desarrollos e innovaciones tecnológicas; también coexisten entornos de nula o baja digitalización, que representa un enorme desafío dentro de este necesario proceso de innovación tecnopolítica.

Todo ello, debido a que debe tenerse especial cuidado en evitar marginar comunidades, países o regiones enteras, así como también debe evitarse a toda costa la “pobreza de datos” que permite que miles de personas permanezcan invisibles ante el Estado, que tiene la obligación de velar por todas ellas. Este constituye uno de los principales desafíos de toda la región de América Latina y el Caribe, no sólo en el contexto de la representación política, sino principalmente, por el cambio de época que el mundo entero está experimentando, y en el que los avances e innovaciones tecnológicas constituyen el elemento principal del proceso de transformación global.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Es en este marco, que se consideró pertinente el análisis cualitativo de diversas experiencias de innovación tecnopolítica en América Latina y Europa (España), de este se desprenden un análisis comparativo, una evaluación del grado de horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica de las prácticas innovadoras de representación política en la era digital, y la propuesta de una tipología de formas emergentes de representación política digital.

## **Mapeo sistemático de innovaciones tecnopolíticas en América Latina y Europa (2010-2025)**

En las últimas décadas, las democracias modernas han enfrentado desafíos de representación, entre los que se encuentran, bajos niveles de confianza en las instituciones, distanciamiento entre ciudadanía y élites políticas, demandas de mayor participación directa. En respuesta a ello, en los últimos 15 años se ha acelerado la creación de mecanismos innovadores de representación política mediados por tecnología, espacios digitales donde la ciudadanía delibera, consulta y decide sobre asuntos públicos más allá de las elecciones tradicionales.

Estas iniciativas, impulsadas por instituciones gubernamentales, partido políticos u organizaciones civiles, abarcan desde asambleas ciudadanas digitales y consultas públicas en línea, hasta plataformas de votación digital y otros experimentos de democracia participativa electrónica. A diferencia de la participación digital informal (peticiones en redes sociales, “clicktivismo”, etc.), aquí nos centramos en procesos formalizados y vinculados con instituciones; diseñados expresamente para articular la voz ciudadana con la toma de decisiones del Estado (Pogrebinschi, 2021).

Esta “ola deliberativa” tecnopolítica ha cobrado fuerza en los últimos 15 años. Tan sólo en América Latina se documentaron 3, 744 innovaciones democráticas entre 1990 y 2020 (Pogrebinschi, 2021), con un notable auge en la última década. De hecho, el número de nuevas iniciativas participativas creadas por la sociedad civil latinoamericana en 2020 fue 62% mayor que en 2010, reflejando cómo la



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

ciudadanía ha tomado un rol más activo en la innovación democrática reciente (Pogrebinschi, 2021).

Los gobiernos de la región, por su parte, continúan lanzando decenas de mecanismos participativos cada año (un promedio de 77 anuales del 2018 al 2020) (Pogrebinschi, 2021). En el caso europeo, a su vez, proliferan plataformas institucionales y experimentos partidistas de democracia digital, muchos surgidos tras movilizaciones pro-democracia (por ejemplo, el movimiento *15-M* en España en 2011 inspiró la creación de la plataforma *Decidim* en Barcelona (Ortega, 2022)).

Ahora bien, no todas estas experiencias logran incidir efectivamente en las políticas públicas. Estudios comparados advierten que solo alrededor del 15% de las innovaciones democráticas latinoamericanas han producido decisiones vinculantes, mientras que un 41% no llegan a generar decisión alguna (Pogrebinschi, 2021). Los casos de éxito suelen compartir una fuerte voluntad institucional de responder a la participación ciudadana (Córdova Vianello, 2022). Por ello, en este mapeo se enfatizarán aquellos ejemplos que han logrado articular la participación ciudadana con respuestas institucionales concretas, es decir, iniciativas donde la deliberación o votación ciudadana tuvo un efecto tangible en políticas, leyes o proyectos.

En este apartado se realiza un mapeo sistemático de esas experiencias de representación política innovadora, iniciando con una descripción de las principales modalidades de innovación tecnopolítica impulsadas desde instituciones gubernamentales, partidos políticos y sociedad civil, ilustrando cada una con casos de América Latina y Europa. Posteriormente, se realiza un análisis comparativo cualitativo y cuantitativo de estas experiencias, examinando factores de éxito, limitaciones comunes (p. ej.: brechas de participación, institucionalización, impacto real) y diferencias regionales.

## *Innovaciones tecnopolíticas institucionales*



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Uno de los ámbitos de mayor desarrollo han sido las plataformas gubernamentales de participación ciudadana en línea, tanto a nivel nacional como local. Estas iniciativas, frecuentemente parte de agendas de gobierno abierto, buscan hacer más responsivos a los gobiernos, canalizando las preferencias y propuestas ciudadanas hacia la formulación de políticas (Pogrebinski, 2021). Incluyen mecanismos como consultas públicas digitales, presupuestos participativos en línea, peticiones electrónicas y foros de *crowdlaw* (elaboración colaborativa de legislación). A continuación, se destacan algunos casos representativos en América Latina y Europa, junto con sus logros y desafíos.

## **Portal e-Ciudadania del Senado, Brasil**

Lanzado en 2012, el Senado de Brasil implementó una plataforma pionera de participación legislativa digital (*e-Ciudadania*). Este permite a cualquier ciudadano presentar ideas de nuevas leyes y votar u opinar sobre proyectos en trámite (Senado Federal do Brasil, *sf a*; Senado Federal do Brasil, *sf b*). Las cifras acumuladas evidencian un enorme involucramiento, puesto que para el año 2024, más de 15.3 millones de personas habían emitido 35 millones de votos electrónicos sobre 14 mil propuestas legislativas diferentes (Senado Federal do Brasil, *sf b*).

Cuando una “idea legislativa” ciudadana reúne 20,000 apoyos en línea, pasa a ser discutida formalmente como *Sugestão Legislativa* ante una comisión senatorial. A la fecha, 49 propuestas ciudadanas han superado ese umbral y se convirtieron en proyectos de ley o enmiendas constitucionales presentados en el Senado (Senado Federal do Brasil, *sf a*).

Este puente digital ha logrado resultados concretos, por ejemplo, propuestas originadas en e-Ciudadania llevaron a debatir en el Congreso temas como la reducción de privilegios de políticos o la protección de animales, e incluso, algunas fueron aprobadas con fuerza de ley. Además, el portal ofrece consultas públicas en línea sobre todos los proyectos que tramita el Senado, mecanismo por el cual los ciudadanos emiten votos a favor o en contra de iniciativas en debate parlamentario.



Si bien esos votos no son vinculantes, han alcanzado niveles masivos (ejemplo: millones de opiniones en proyectos polémicos) e influido en los argumentos legislativos. El caso brasileño muestra una institucionalización sólida, en donde la participación digital se encuentra respaldada por la *Resolução 26/2013* del Senado que obliga a abrir todas las proposiciones a comentarios ciudadanos (Senado Federal do Brasil, 2013). Esto ha asegurado continuidad al proceso y cierta incidencia real, aunque la influencia efectiva de cada consulta depende de la voluntad política de los legisladores.

## **Consultas Digitales de la Ciudad de México, México**

A nivel subnacional, la Ciudad de México ha desarrollado plataformas innovadoras para involucrar a sus habitantes en decisiones de gobierno. En 2019 se lanzó **Plaza Pública**, la plataforma digital de participación del gobierno capitalino, donde la ciudadanía puede expresar opiniones, proponer temas y votar en consultas convocadas por las autoridades (Gobierno de la Ciudad de México, 2020).

En sus primeros años, Plaza Pública atrajo más de 4,200 ciudadanos registrados, quienes participaron en deliberaciones sobre el Plan de Gobierno 2019-2024, opinaron en la elección abierta del titular de la Comisión de Búsqueda de Personas Desaparecidas, co-diseñaron la reconstrucción de la ciudad tras el sismo de 2017, y decidieron el destino de espacios públicos emblemáticos (p. ej., la antigua Feria de Chapultepec) (Gobierno de la Ciudad de México, 2020). Esta plataforma obtuvo el premio Gobernante 2019 del BID por su innovación.

Por otro lado, el Instituto Electoral de la Ciudad de México (IECM) modernizó en el periodo 2020-2024 su Plataforma Digital de Participación Ciudadana para procesos como los **Presupuestos Participativos**. Gracias a una interfaz más accesible y herramientas como georreferenciación y visualización de propuestas, la participación creció notablemente, en 2024 se registraron 8, 734 proyectos



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

ciudadanos presentados vía internet para el presupuesto participativo (superando incluso las 8,124 propuestas captadas presencialmente) (Mayoral, 2024).

Esta apertura digital ha facilitado que más personas presenten ideas para mejorar sus comunidades, interactuando directamente con las Comisiones de Participación Comunitaria (órganos ciudadanos locales). Un impacto medible ha sido la transparencia, al publicar en línea datos y seguimiento de cada proyecto, las solicitudes formales de información sobre participación ciudadana cayeron de 80 a 26 por mes, lo que indica mayor confianza y conocimiento público del proceso. En síntesis, la CDMX ejemplifica cómo una metrópoli latinoamericana incorpora mecanismos digitales deliberativos y consultivos para hacer más incluyente la gestión urbana, aunque, resta evaluar cuántas de estas propuestas en línea se traducen efectivamente en políticas locales, un desafío que resulta común en muchas plataformas de este tipo (Mayoral 2024).

## Plataforma “Decide y presupuesto participativo, España

En Europa, España ha sido un referente en participación digital municipal. Madrid y Barcelona, gobernadas a partir de 2015 por movimientos ciudadanos, implementaron plataformas de gobierno abierto de software libre que luego se difundieron globalmente. **Decide Madrid**, lanzada en 2015, permitió por primera vez que la ciudadanía madrileña presentara propuestas de políticas, debatiera ideas en foros abiertos, votara proyectos de presupuesto participativo y respondiera consultas del ayuntamiento, todo en un solo portal (Noveck, Gambrel, Gomez & Ibru, 2022).

La innovación atrajo reconocimiento internacional (premio ONU Habitat 2018) y altos niveles de uso inicial. Sin embargo, una evaluación independiente reveló retos importantes, por ejemplo, pese a haberse registrado cientos de miles de usuarios, sólo una de las propuestas ciudadanas lanzadas en **Decide Madrid** logró finalmente convertirse en política pública concreta (Noveck *et al.*, 2022). Se identificó una brecha de impacto en la sección de iniciativas ciudadanas, puesto que la regla



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

exigía reunir apoyos equivalentes al 1% del padrón (alrededor de 27 mil firmas) para que el Concejo deliberara una propuesta, umbral que pocas iniciativas alcanzaron (Noveck *et al.*, 2022).

En contraste, las consultas impulsadas por el propio gobierno (p. ej., sobre reformas urbanas) tuvieron más participación y derivaron en acciones reales, subrayando la importancia de alinear la plataforma con voluntad institucional de actuar sobre la opinión ciudadana (Noveck *et al.*, 2022). Barcelona, por su parte, desarrolló en 2016 la plataforma **Decidim Barcelona** como eje de un nuevo modelo reglamentado de participación ciudadana (Ortega, 2022). **Decidim** estructuró la interacción en cuatro módulos: procesos deliberativos (como la co-creación del Plan Municipal), órganos participativos permanentes, iniciativas ciudadanas (propuestas desde y con el apoyo de la ciudadanía), y consultas vinculantes sobre grandes temas (Ortega, 2022; Borges Junior & Madureira Ferreira, 2022).

La plataforma, que fue construida con principios de transparencia y cogobierno de su comunidad de desarrolladores, se ha convertido en un proyecto tecnopolítico global, puesto que para el año 2022 **Decidim** operaba ya en 30 países, con más de 400 instituciones públicas y 50 organizaciones utilizándola para sus procesos participativos (Ortega, 2022). Su diseño híbrido (digital/presencial) y ético la hizo destacarse como una de las mejores herramientas de participación compleja según evaluaciones internacionales (Ortega, 2022).

No obstante, expertos señalan que incluso la mejor plataforma requiere de voluntad política real para transferir poder de decisión a la ciudadanía (Ortega, 2022). Sin ese compromiso, existe el riesgo de que estas consultas sean meramente simbólicas o que gobiernos por democráticos las usen para “blanquear” su imagen sin cambios sustantivos (Ortega, 2022). En suma, las experiencias españolas muestran un alto potencial de las plataformas institucionales para llegar a decenas de miles de persona y de este modo, orientar inversiones públicas (en Madrid y Barcelona se han decidido decenas de proyectos comunitarios por votación directa),



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

pero también resaltan la necesidad de normativa adecuada, promoción activa y seguimiento para que las ideas ciudadanas no queden atrapadas en la fase digital).

## **Consulta nacional y presupuesto participativo, Francia**

A nivel nacional, Francia experimentó con una ambiciosa consulta pública digital masiva en 2019. Tras la crisis de los “Chalecos Amarillos”, el gobierno lanzó el **Grand Débat National**, una consulta abierta en la que cualquier ciudadano podía enviar propuestas en una plataforma en línea sobre temas clave (fiscalidad, organización del Estado, medio ambiente, etc.). En pocos meses se recogieron más de 1.9 millones de aportaciones y se organizaron también debates locales, generando un informe cuyas recomendaciones alimentaron reformas gubernamentales en 2019-2020.

Si bien el **Grand Débat** no tuvo decisiones vinculantes directas, representó un ejercicio de escucha a gran escala que demostró la viabilidad de procesar millones de comentarios ciudadanos mediante herramientas digitales de análisis, y algunas de sus conclusiones (p. ej., sobre la reducción de impuestos a la clase media) sí se reflejaron en políticas posteriores (Córdova Vianello, 2022). En el ámbito local francés, destaca París con el mayor presupuesto participativo de Occidente. Desde 2014 París dedica el 5% de su inversión anual (100 millones de euros) a proyectos votados por los habitantes (URBACT, 2017).

La plataforma digital parisina recibe propuestas ciudadanas que son filtradas por viabilidad y luego sometidas a votación tanto online como presencial. Los números ilustran su escala, ya que, en el año 2015, más de 5,000 ideas fueron propuestas, de las cuales 3,000 superaron criterios básicos; finalmente, 67,000 personas votaron y eligieron 188 proyectos a ejecutar (URBACT, 2017). Para 2016, la participación creció a 158,964 votantes (aprox. 6% de la población adulta) seleccionando 219 ideas ganadoras, incluyendo a 66 mil niños y jóvenes que votaron en un presupuesto escolar especial (URBACT, 2017).



A 2018, París reportaba cientos de proyectos completados (nuevos jardines, equipamientos urbanos, y mejoras ecológicas) derivados de este proceso. El caso parisino evidencia que, con suficiente difusión, simplicidad de uso y apropiación ciudadana, las herramientas digitales pueden involucrar a grandes porcentajes de la población en decisiones de gasto público; asimismo, subraya la importancia de retroalimentar resultados (“más de una cuarta parte de los 416 proyectos ganadores ya se habían entregado” para 2016) para mantener la credibilidad del mecanismo (URBACT, 2017).

En otros países europeos se han implementado plataformas institucionales similares, en el caso del Reino Unido, desde el 2011 cuenta con un portal de peticiones parlamentarias que obliga al Parlamento a responder o debatir asuntos que reúnan 100,000 firmas electrónicas (varias iniciativas ciudadanas en línea han alcanzado ese umbral, influyendo en la agenda de Westminster). Finlandia, por su parte, instauró en 2012 la **Iniciativa Ciudadana** a nivel nacional, habilitando un sistema en línea, gestionado en parte por la ONG Open Ministry, para recolectar firmas digitales certificadas en apoyo a propuestas de ley ciudadanas (GJM, 2013).

Este mecanismo condujo a un hito democrático, en 2014, el parlamento finlandés aprobó la legalización de las uniones entre personas del mismo sexo después de que una iniciativa ciudadana online recabara más de 100 mil firmas en pocos meses, convirtiéndose en la primera ley “crowdsourcing” originada desde la ciudadanía en la historia del país (Lehdonvirta, 2014). Este ejemplo finlandés demostró “el poder de las iniciativas ciudadanas” al lograr cambios legales de alto impacto mediante plataformas digitales (Lehdonvirta, 2014).

En síntesis, las plataformas institucionales, ya sean municipales, nacionales o parlamentarias, han florecido como vía para complementar la democracia representativa, ampliando la participación entre elecciones. Sus logros incluyen



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

millones de ciudadanos involucrados, miles de propuestas ciudadanas canalizadas y cientos de proyectos o leyes resultantes.

No obstante, enfrentan desafíos comunes: la necesidad de ampliar la participación a segmentos normalmente desencantados de las instituciones y de la participación formal/institucionalizada, o los excluidos (jóvenes, minorías), asegurar que las contribuciones ciudadanas se vean traducidas en acciones gubernamentales (contribuyendo a evitar la “fatiga participativa” si no hay resultados), y el gestionar la calidad del debate digital evitando la desinformación o la manipulación.

## *Innovaciones tecnopolíticas desde los partidos políticos*

Los partidos políticos, como células básicas de la representación democrática, no han sido ajenos a la experimentación participativa en la era digital. Desde 2010 surgieron partidos y movimientos que promueven la “democracia interna” y directa mediante plataformas en línea, ya sea para que su militancia decida programas y candidaturas, o incluso para abrir la toma de decisiones partidistas a la ciudadanía en general. Estos esfuerzos buscan reformar la intermediación política tradicional, acercando representantes y representados a través de nuevas tecnologías.

## **Movimiento 5 Stelle y la plataforma Rousseau, Italia**

Un caso paradigmático es el del Movimiento 5 Stelle (M5S) en Italia, fuerza política antisistema fundada en 2009, que desde sus inicios abogó por la “democracia directa en línea”. En 2016 el **M5S** desarrolló su propia plataforma digital, llamada **Rousseau**, concebida como un “sistema operativo” para el movimiento (Borges Junior & Madureira Ferreira, 2022).

La plataforma Rousseau integraba múltiples funcionalidades participativas para sus miembros: foros deliberativos, votaciones para seleccionar candidatos o decidir la postura del partido sobre leyes (*Lex Elettorale*, *Lex Iscritti*), propuestas legislativas impulsadas desde la base, presupuestos colaborativos, cursos de formación en línea (“e-learning”) y herramientas de interacción entre representantes electos y



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

ciudadanos. En esencia, Rousseau ofrecía a los afiliados medios para presentar, discutir y votar iniciativas de todos los niveles (local, nacional, europeo) de manera regular, materializando la noción de “ciudadanía digital activa” dentro de un partido. Los logros fueron significativos en términos de apertura, por ejemplo, el **M5S** tendió a alinearse cada vez más con las prioridades expresadas por los miembros en línea, fortaleciendo la representación sustantiva de la militancia en la actuación de sus representantes (Mosca & Vittori, 2022; Biancalana, 2022)

No obstante, Rousseau también afrontó críticas, había opacidad en la gestión de datos y financiamiento (controlados por una asociación privada vinculada al fundador del partido), problemas de seguridad en votaciones y tensiones entre la promesa de horizontalidad y el control real ejercido por la cúpula digital. Pese a ello, durante la etapa de mayor auge (2016-2020) la plataforma marcó un camino inédito de partido-movimiento digital, inspirando a otras fuerzas políticas europeas.

### **Liquid Feedback y los Partidos Pirata, Alemania**

En Alemania, los partidos Pirata (movimiento pro-transparencia y cultura libre) introdujeron desde 2009 el concepto de “democracia líquida” asistida por tecnología. Utilizaron la plataforma **Liquid Feedback** para que sus afiliados discutieran propuestas y votaran de forma continua, con la opción de delegar votaciones a otros (voto “líquido”). (Behrens, J., Kistner, A., Nirsche, A. & Swierczek, B., 2021; Juárez, 2012)

Esta herramienta permitió a los piratas, especialmente en Berlín y otros estados donde lograron escaños, definir posiciones programáticas participativamente y de manera dinámica. Aunque el Partido Pirata tuvo un éxito electoral efímero, dejó como legado la idea de que es posible una representación más flexible y directa mediada por software, donde los simpatizantes pueden influir en tiempo real las decisiones de sus representantes.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Experimentos similares de democracia líquida se replicaron en otros países (el M5S italiano lo consideró antes de Rousseau; en España el pequeño Partido X propuso un “Parlamento ciudadano en red” en 2013). Si bien Liquid Feedback mostró limitaciones, como la baja participación sostenida tras el entusiasmo inicial y cierta complejidad de uso, plantó la semilla de innovaciones posteriores en participación intra-partidaria.

## Partidos y primarias digitales, España

La nueva generación de partidos surgidos de protestas (Podemos en España, por ejemplo) también adoptó plataformas en línea para procesos internos. Podemos implementó desde 2014 su portal **Participa** (podemos-info, 2017), que es una derivación de la **Plaza Podemos**, inicialmente alojada en la plataforma Reddit, y que después decidieron trasladar a su página oficial como la **Plaza Podemos 2.0**, que utilizó la aplicación **Consul**, mediante el cual más de 100 mil inscritos pudieron votar las listas de candidatos (“primarias” totalmente online) y aprobar documentos políticos fundacionales (Eguren Duarte, 2017).

Asimismo, realizó consultas abiertas a la militancia sobre decisiones estratégicas (como pactos de gobierno), con alta participación relativa. Este modelo de partido-movimiento aprovechó la tecnología para legitimarse con base en la participación de sus bases, aunque críticamente algunos observadores señalaron que la dirección del partido conservaba capacidad de influir en los resultados (por ejemplo, mediante listas plancha en las votaciones) (Del Ser 2014).

En cualquier caso, la normalización de votaciones telemáticas en partidos españoles (Podemos, Ciudadanos e incluso el Partido Socialista que en 2021 permitió la votación remota de su militancia) ha facilitado el involucramiento de más miembros en las decisiones internas, reduciendo barreras geográficas y de convocatoria.

## Partido de la Red y DemocracyOS, Argentina



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

En América Latina, sobresale el caso del **Partido de la Red en Buenos Aires**. Fundado por activistas de democracia digital en 2012, este micro-partido proponía un modelo radical, en el que sus representantes electos se comprometerían a votar en la legislatura según lo decidido por la ciudadanía a través de una plataforma en línea llamada **DemocracyOS** (Americas Quarterly, 2015).

Aunque el Partido de la Red no alcanzó escaños, logró en 2013 el 1% de votos y, sobre todo, puso a prueba la aplicación de una plataforma deliberativa abierta para incidir en el voto legislativo. **DemocracyOS** permitía a cualquier vecino debatir proyectos de ordenanza y votar a favor o en contra; la idea era que el legislador de la Red sería mero “delegado digital de la voluntad popular online. Tras la elección, los desarrolladores de **DemocracyOS** pivotaron hacia ofrecer la plataforma a gobiernos y organizaciones. (Pulsante, 2020; Bronstein, 2013)

En 2014, el Congreso Nacional argentino realizó una consulta piloto con **DemocracyOS** sobre una ley de reforma juvenil, recibiendo miles de comentarios ciudadanos que luego se entregaron a las comisiones parlamentarias para su consideración. Si bien este ejercicio no fue de carácter vinculante, marcó un antecedente de “Congreso abierto” donde la ciudadanía deliberó en paralelo al proceso formal (Americas Quarterly, 2015). Asimismo, varias municipalidades argentinas (como Rosario) (OIDP, s/f) adoptaron en años recientes plataformas de código abierto inspiradas en **Decidim** o **Consul**, integrando módulos de participación ciudadana en la gestión local (Ortega, 2022). Todo ello muestra cómo la innovación partidista y cívica pueden converger, como lo es a través de partidos nuevos que presionan por prácticas más abiertas, y tecnología cívica, al mismo tiempo que ofrecen las herramientas.

En suma, los partidos han explorado mecanismos de representación innovadora que van desde consultar directamente a las bases hasta ceder temporalmente su poder de decisión a los ciudadanos en plataformas. Estas experiencias han logrado cierto éxito en democratizar la vida interna de algunas organizaciones, al verse



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

traducidas en mayor involucramiento de la militancia, otorgar legitimidad en decisiones difíciles, aportar conexión con movimientos sociales, y en casos excepcionales, en influir políticas públicas desde dentro.

Con todo y estos beneficios, también enfrentan retos importantes como la participación sostenida, puesto que muchos afiliados se inscriben, pero pocos deliberan activamente a largo plazo, el caso de Podemos en este sentido es un claro ejemplo. A ello también se suman tensiones entre la horizontalidad digital y el liderazgo tradicional, a lo que se suman problemas de confianza en la seguridad y la transparencia de los sistemas de voto online.

## *Innovaciones tecnopolíticas desde la sociedad civil*

El tercer pilar de innovación proviene de la sociedad civil organizada y el activismo cívico-tecnológico. En numerosos casos, han sido ONGs, universidades o colectivos ciudadanos quienes han desarrollado plataformas independientes para empoderar a la ciudadanía y luego persuadieron (o cooperaron con) a las instituciones para usar sus resultados.

Estas iniciativas cívicas suelen surgir para llenar vacíos donde el Estado no actúa, creando prototipos de participación que más tarde se institucionalizan. A continuación, examinamos algunas experiencias notables de plataformas cívicas en América Latina y Europa, enfocándonos en cómo lograron articularse con respuestas gubernamentales.

## **Better Reykjavik y las fundaciones cívicas, Islandia**

Tras la crisis financiera de 2008, Islandia vivió un fuerte impulso ciudadano por reformar la política. Un grupo de activistas creó la *Citizens Foundation* y lanzó en 2010 la plataforma **Better Reykjavík (Betri Reykjavík)**, inicialmente como foro abierto durante las elecciones municipales. La plataforma fue tan popular que el nuevo gobierno local la adoptó oficialmente como canal permanente de propuestas ciudadanas (OECD-OPSI, 2018).



**Better Reykjavik** permite a cualquier residente presentar ideas para mejorar la ciudad, debatirlas, ello mediante un sistema innovador de argumentos a favor y en contra que son sometidos a votación por relevancia, y priorizadas con votos positivos/negativos (OECD-OPSI, 2018). Cada mes, las ideas que han recibido mayor apoyo en la plataforma son revisada por el Concejo Municipal, de esta forma, muchas iniciativas han sido implementadas. En paralelo, desde 2011 la ciudad corrió un presupuesto participativo digital llamado Better Neighborhoods, integrado en la plataforma (OECD-OPSI, 2018). Cada año, los ciudadanos proponen proyectos de inversión para sus barrios, técnicos municipales evalúan la viabilidad y finalmente se someten a votación popular en línea. El ayuntamiento asigna el 6% de su presupuesto (unos 4 millones USD anuales) a financiar los proyectos más votados en los 10 distritos. Los resultados en una década son impresionantes: alrededor de 700 ideas o proyectos ciudadanos se han hecho realidad en Reikiavik a través de Better Reykjavík/Neighborhoods. (OECD-OPSI, 2018)

La experiencia islandesa, impulsada desde la sociedad civil pero institucionalizada, se ha convertido en referente mundial de *civic tech*: su software (**Your Priorities**) ha sido reutilizado en otros países, demostrando la escalabilidad de las innovaciones cívicas exitosas.

## **Participación ciudadana en procesos constituyentes, Chile**

La sociedad civil chilena ha jugado un rol crucial en la incorporación de mecanismos participativos digitales en momentos políticos clave. En 2016, durante el gobierno de Michelle Bachelet, se desarrolló un proceso de **Consulta Ciudadana** para una posible nueva Constitución: aunque principalmente consistió en encuentros locales autoconvocados, se habilitó un formulario web donde más de 204 mil personas enviaron sus opiniones y propuestas sobre principios constitucionales (Pogrebinschi, 2021; Gobierno de Chile, 2016).



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Aunque aquella reforma no prosperó entonces, sí logró establecer un antecedente. Más recientemente, en 2021-2022, la Convención Constitucional (órgano constituyente ciudadano) implementó varios canales de participación digital: una plataforma de iniciativas populares de norma que permitió a grupos ciudadanos proponer artículos constitucionales y reunir apoyos en línea – logrando que 78 iniciativas populares alcanzaran las 15 mil firmas requeridas y fueran debatidas oficialmente por los constituyentes (varias acabaron incorporadas en el texto propuesta de 2022) (UChile Constituyente, 2021; Álvarez-Valenzuela & Zaror Miralles, 2022).

Aunque el texto constitucional resultante fue finalmente rechazado en referéndum, este proceso marcó un hito de participación cívica digital en la construcción institucional. Miles de ciudadanos sin militancia pudieron incidir directamente con propuestas redactadas y presentadas online, mostrando tanto el potencial (empoderar voces nuevas) como los desafíos, como el hecho de que la plataforma fuera cooptada por iniciativas muy movilizadas en redes, algunas promovidas por grupos de interés específicos, lo que plantea preguntas sobre representatividad y equidad en la participación digital masiva.

## **Urna de Cristal, Colombia**

En Colombia, un caso de innovación cívico-gubernamental es **Urna de Cristal**, una plataforma lanzada en 2010 bajo la presidencia de Juan Manuel Santos. Concebida inicialmente como canal de diálogo en línea para las políticas de gobierno, **Urna de Cristal** combinaba una página web, redes sociales y transmisiones multimedia para recoger preguntas, propuestas y opiniones ciudadanas sobre distintas iniciativas oficiales (NovaGob, 2025). La particularidad de esta plataforma radicaba en el hecho de que los funcionarios respondían públicamente a las inquietudes recogidas y algunas propuestas ciudadanas se incorporaron a ajustes de programas (Urna de Cristal, 2014).



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Si bien ***Urna de Cristal*** fue una iniciativa gubernamental, su éxito dependió de la participación voluntaria de la ciudadanía, por lo que se la suele citar como ejemplo híbrido de interlocución Estado-sociedad civil en la era digital. A lo largo de una década, el portal ha atendido decenas de miles de preguntas e insumos ciudadanos, contribuyendo a políticas de transparencia y anticorrupción, y ganó premios internacionales de gobierno abierto (Amaya-Rodríguez, Castro-Romero & González-Sanabria). Sin embargo, su impacto en decisiones concretas fue difícil de medir en muchos casos, en parte porque operaba más como canal consultivo general, que como proceso decisorio estructurado.

Las plataformas cívicas han sido un laboratorio de experimentación democrática. Cuando logran vincularse con instituciones (mediante acuerdos formales o por presión social), pueden generar respuestas concretas, algunos casos emblemáticos de este tipo son: Reikiavik, adoptando propuestas vecinales hasta completarlas; Finlandia, aprobando una ley originada en una campaña ciudadana en línea; Chile, discutiendo artículos constitucionales propuestos por sus ciudadanos, o la Ciudad de México, con la reducción de trámites gracias a sugerencias vecinales en su plataforma. Por supuesto, no todas las ideas ciudadanas serán exitosas, ni todas las autoridades receptivas; pero estas experiencias demuestran que la innovación desde abajo es un componente esencial en la renovación de la representación política.

## *Análisis Comparado: patrones, resultados y desafíos*

Tras revisar casos de América Latina y Europa, emergen patrones comunes y contrastes relevantes en la implementación de estas experiencias de representación política innovadora. A continuación, se comparan dimensiones clave (participación, institucionalización, impacto y lecciones), integrando datos cualitativos y cuantitativos recopilados.

## **Niveles de participación e inclusión**



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Tanto en Europa como en Latinoamérica, se observa una tendencia a la alta participación inicial en plataformas digitales, seguida a veces de declive si no hay retroalimentación concreta. Por ejemplo, **Decide Madrid** atrajo más de 400 mil usuarios registrados en sus primeros dos años, pero la actividad fue disminuyendo cuando las propuestas ciudadanas no prosperaban (Noveck *et al.*, 2022). De modo similar, Better Reykjavik vio un ligero descenso tras su lanzamiento, pero luego logró estabilizar y crecer la participación al integrarse firmemente en la toma de decisiones municipales (OECD-OPSI, 2018).

Un factor crucial en materia de participación e inclusión tiene que ver con lo que estudios indican como una participación mayoritaria, en este tipo de plataformas, por parte de ciudadanos con un mayor nivel educativo y socioeconómico, hecho que plantea enormes retos en cuanto a representatividad.

En el caso de América Latina, la brecha digital sigue afectando la inclusividad de estos mecanismos, aunque la expansión de la telefonía móvil ha mitigado parcialmente el problema en países con alta penetración móvil.

## **Institucionalización y respaldo legal**

Los casos exitosos suelen contar con algún grado de institucionalización formal, sea este a través de leyes, reglamentos, o al menos compromiso público de autoridades de respetar resultados. En Europa es frecuente que estos mecanismos estén amparados por normativas, como en el caso de la iniciativa popular digital de Finlandia, que está en la Constitución, del presupuesto participativo de París que se sustenta en una directriz municipal y manuales operativos, y las peticiones electrónicas al Parlamento británico que tienen un reglamento interno claro.

En América Latina, en cambio, muchas innovaciones surgieron inicialmente de políticas gubernamentales discrecionales o pilotos sin fuerza legal. Lo anterior con importantes implicaciones en la perdurabilidad e impacto. La lección es que sin anclaje institucional (sea obligatorio o por voluntad política sólida), los procesos



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

participativos tienden a ser más vulnerables, a la discontinuidad y a tener un impacto limitado.

## Diferencias regionales y contexto sociopolítico

Aunque tanto Europa como América Latina comparten el impulso democratizador, existen diferencias de contexto. En general, Europa Occidental partía de democracias más consolidadas y con mayores recursos tecnológicos; allí las innovaciones suelen enfocarse en problemas de calidad de gobierno (mejorar políticas públicas, involucrar a ciudadanos educados en decisiones complejas, revitalizar lo local ante la desafección política).

En contraste, en la región de América Latina, muchas innovaciones surgen también como respuesta a crisis de legitimidad o demandas sociales, como la indignación ante la corrupción, protestas estudiantiles, y promesas de una nueva constitución tras estallidos sociales, que además conviven con instituciones más frágiles o polarizadas.

A continuación, se presenta una tabla comparativa que sintetiza algunas de las experiencias analizadas, contrastando su contexto, impulsor, mecanismos y resultados principales:

*Tabla 1 - Ejemplos de experiencias innovadoras de representación política mediada por tecnología en América Latina y Europa (2010-2025), con indicadores de participación e impacto institucional*

INICIATIVA (AÑO INICIO)	PAÍS	IMPULSOR	MECANISMO PRINCIPAL	ALCANCE/ PARTICIPACIÓN	IMPACTO INSTITUCIONAL
<b>Portal e-Ciudadanía (2012)</b>	Brasil	Senado Federal	Propuestas legislativas + votaciones públicas	15 millones de participantes; 35 millones de votos registrados	49 ideas ciudadanas convertidas en proyectos de ley (Senado)



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

INICIATIVA (AÑO INICIO)	PAÍS	IMPULSOR	MECANISMO PRINCIPAL	ALCANCE/ PARTICIPACIÓN	IMPACTO INSTITUCIONAL
				(Senado Federal do Brasil, <i>sf a</i> )  (Senado Federal do Brasil, <i>sf b</i> )	Federal do Brasil, <i>sf a</i> ); consultas ciudadanas en todos los proyectos de ley
<b>Plaza Pública CDMX (2019)</b>	México (CDMX)	Gobierno Ciudad (Ejecutivo)	Consultas ciudadanas abiertas	4,200 usuarios registrados en diversas consultas (Gobierno de la Ciudad de México, 2020)	Incidencia en plan de gobierno local y designaciones públicas; procesos en curso (premiado por el BID) (Gobierno de la Ciudad de México, 2020)
<b>Decide Madrid (2015)</b>	España (Madrid)	Gobierno ciudad (Ayto.)	Propuestas ciudadanas, debates, presupuestos	>400k usuarios registrados (2015-2017) (Noveck, Gambrel, Gomez & Ibru, 2022)	1 propuesta ciudadana adoptada como política (Noveck, Gambrel, Gomez & Ibru, 2022); decenas de proyectos comunitarios ejecutados vía presupuesto participativo
<b>Decidim Barcelona (2015)</b>	España (Bcn)	Gobierno ciudad/ Consorcio cívico	Procesos deliberativos, consultas vinculantes	400+ instituciones usan Decidim en 30 países (Ortega, 2022);	>70% de propuestas ciudadanas incorporadas en Plan Municipal



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

INICIATIVA (AÑO INICIO)	PAÍS	IMPULSOR	MECANISMO PRINCIPAL	ALCANCE/ PARTICIPACIÓN	IMPACTO INSTITUCIONAL
				miles de participantes en Plan Barcelona (2016)	2016-2019 (según informe); modelo replicado globalmente
<b>Partido M5S – Rousseau (2016)</b>	Italia	Partido Político (M5S)	Votaciones internas, propuestas de ley base	-100k miembros activos en línea (estimado); ej. 40k votaron líder en 2017	Candidaturas definidas por voto online; consultas a bases determinaron entrada al gobierno (2018); algunas leyes propuestas vía “Lex Iscritti”
<b>Partido de la Red – Democracy OS (2013)</b>	Argentina (BA)	Partido/ ONG cívica	Deliberación y voto ciudadano sobre legislación	-30k usuarios registrados en piloto BA Elige (Buenos Aires Ciudad, 2018); 26 mil propuestas recibidas (2017) (Buenos Aires Ciudad, 2018)	Sin representantes electos; plataforma adoptada en Congreso de Argentina para consulta (2014); inspiró adopción de Consul/ Decidim en municipios argentinos
<b>Better Reykjavik &amp; My Neighbourh</b>	Islandia (Reikiavik)	ONG cívica + Municipio	Propuestas ciudadanas + presupuesto participativo	-70k usuarios (de 120k hab.) han usado la plataforma (D- cent, 2016);	700 ideas/ proyectos ciudadanos realizados por el ayuntamiento



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

INICIATIVA (AÑO INICIO)	PAÍS	IMPULSOR	MECANISMO PRINCIPAL	ALCANCE/ PARTICIPACIÓN	IMPACTO INSTITUCIONAL
ood (2010-2011)				20% de participación en votaciones recientes (Smart Cities World, 2023)	(OECD-OPSI, 2018); política educativa co-creada con 200 ideas (2017) (OECD-OPSI, 2018)
Paris Budget Participatif (2014)	Francia	Gobierno Ciudad (Ayto.)	Presupuesto participativo (digital + presencial)	158, 964 votantes en 2016 (5% población) (URBACT, 2017); 3, 158 propuestas iniciales ese año (URBACT, 2017)	416 proyectos ganadores 2014-16, >25% ya ejecutados a 2016 (URBACT, 2017); inversión anual institucionalizada a (€100M) (URBACT, 2017)
Iniciativa Popular Digital (2012)	Finlandia	Sociedad civil + Parlamento	Portal de peticiones legislativas (firma digital)	>1 iniciativa con 166k firmas (matrimonio igualitario)	1ª ley “crowdsourced” aprobada (2014) (Lehdonvirta, 2014); Parlamento obligado a discutir propuestas con >50k firmas (varias leyes en distintos temas)

**Fuente:** Elaboración propia con información recopilada del mapeo y análisis de las iniciativas.



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

La tabla comparativa anterior resume la variedad de contextos y resultados. Se aprecia que, cuando están bien diseñadas e integradas, estas experiencias pueden atraer a decenas o cientos de miles de participantes y generar salidas concretas (leyes, obras, planes). No obstante, también se evidencia que no existe solución única, cada mecanismo se adapta a una finalidad (no es lo mismo co-decidir un presupuesto local que deliberar sobre una constitución nacional) y a una cultura política.

Por ejemplo, los mecanismos legislativos como e-Ciudadania funcionan dentro de estructuras representativas existentes (complementándolas), mientras que experimentos como Partido de la Red buscaban reemplazar completamente la intermediación, con menos éxito. En cualquier caso, la tendencia es hacia la combinación de democracia representativa y participativa, de parlamentos que dialogan con ciudadanos en línea, ejecutivos que consultan antes de actuar, partidos que abren su toma de decisiones, y ciudadanía que se organiza para incidir de manera informada. Con esto, se confirma que la tecnología, por sí sola, no soluciona la crisis de representación, pero sí ofrece herramientas potentes para acercar las instituciones a la gente.

En conclusión, las experiencias de América Latina y Europa en la última década nos dejan un panorama de innovación democrática en marcha. Estamos viendo apenas los primeros capítulos de una transformación donde la ciudadanía conectada ocupa un rol más protagónico y cotidiano en los asuntos públicos. México, con casos como **Plaza Pública** e iniciativas participativas emergentes a nivel federal y local, tiene la oportunidad de posicionarse a la vanguardia regional si consolida y amplía estos mecanismos. Europa, con su tradición institucional, seguirá siendo terreno fértil para experimentar con asambleas deliberativas (incluyendo las totalmente digitales, que probablemente aumentarán) y nuevas formas de involucrar a sus sociedades plurales en la gobernanza multinivel.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Tal como indican los estudios recientes, estas innovaciones no sustituyen la democracia representativa, sino que la refuerzan y legitiman al abrir canales de interacción directa entre electores y autoridades (Córdova Vianello, 2022). La clave está en integrarlas inteligentemente, es decir, en aprovechar la “inteligencia colectiva” de la ciudadanía (Córdova Vianello, 2022), para tomar mejores decisiones, sin caer en populismos ni plebiscitar todo, sino construyendo un sistema político más participativo, informado y corresponsable.

En última instancia, el fin es mejorar la calidad de la democracia, haciéndola más inclusiva, responsiva, y resiliente. Los casos mapeados nos ofrecen un repertorio de ideas y aprendizajes para avanzar en ese camino, demostrando que, con compromiso y creatividad, la distancia entre las instituciones y la gente puede acortarse usando las herramientas de nuestro tiempo.

## **Evaluación del grado de horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica de las prácticas innovadoras de representación política en la era digital**

El objetivo de este apartado es doble, por un lado, evaluar críticamente el grado de horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica de estas experiencias. Por otro, construir una tipología que permita clasificar y comprender mejor las formas emergentes de representación política en la era digital. Para ello, se analiza un conjunto diverso de casos implementados en América Latina y Europa desde 2010 hasta 2025. La metodología seguida para tales propósitos ha sido un mapeo sistemático, complementado con análisis comparativo cualitativo.

### *Marco conceptual y criterios de evaluación*

La representación política es un concepto polisémico que ha evolucionado conforme a los cambios sociales, tecnológicos y culturales. En el marco de las democracias contemporáneas, se entiende no solo como la delegación formal del poder mediante elecciones periódicas, sino también como un proceso continuo de intermediación, deliberación y rendición de cuentas (Urbinati, 2006; Rosanvallon, 2008), o como



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

describe Saward (2010), comprender la representación como un proceso performativo.

Para efectos de este análisis, se adoptan tres dimensiones clave:

- a) **Horizontalidad:** Se refiere al grado en que el poder de decisión está distribuido equitativamente entre instituciones y ciudadanía. Incluye mecanismos de co-decisión, voto directo, delegación revocable y transparencia en las reglas del juego.
- b) **Inclusión:** Evalúa la capacidad de estas experiencias para incorporar de forma efectiva a grupos históricamente excluidos o con menor acceso a herramientas digitales, como mujeres, jóvenes, personas con discapacidad, comunidades indígenas o habitantes de zonas rurales.
- c) **Legitimidad simbólica:** Alude a la capacidad de estas prácticas para generar reconocimiento, confianza y apropiación ciudadana del proceso participativo, más allá de su efecto directo en la política pública.

Estas dimensiones serán analizadas con base en indicadores derivados de la literatura especializada (Pogrebinschi, 2021; Font et al., 2018; OECD, 2020) y ejemplificadas con casos empíricos contrastados. De igual forma, se propone una tipología analítica que clasifica las formas emergentes de representación política en la era digital según cinco ejes:

- 1. Actor promotor (institucional, partidista, cívico).
- 2. Finalidad (consultiva, deliberativa, decisional).
- 3. Grado de vinculación institucional (simbólica, no vinculante, vinculante)
- 4. Diseño tecnológico (abierto, cerrado, mixto).
- 5. Modalidad participativa (individual, colectiva, delegativa).

## *Evaluación del grado de horizontalidad*

La horizontalidad implica una redistribución del poder decisorio, permitiendo que los ciudadanos participen no sólo como consultados sino como coproductores de políticas. Las experiencias más horizontales combinan co-creación normativa,



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

deliberación efectiva y mecanismos vinculantes. Entre los casos analizados, se destacan al respecto:

- **Decidim Barcelona:** Permite a la ciudadanía proponer, debatir y decidir colectivamente sobre planes municipales, con trazabilidad y apertura del código fuente.
- **Liquid Feedback (Partido Pirata Alemán):** Introdujo la delegación revocable de voto y deliberación asíncrona, logrando una organización interna altamente horizontal.
- **Plataforma Rousseau (M5S, Italia):** Aunque participativa en diseño, fue criticada por su opacidad y control concentrado, limitando su horizontalidad real.

En contraste, mecanismos sin feedback institucional o con participación restringida suelen mantener relaciones verticales encubiertas, generando frustración entre los participantes.

## *Evaluación del grado de inclusión*

La inclusión depende tanto del diseño técnico (usabilidad, accesibilidad) como de las estrategias de convocatoria e infraestructura digital. Las plataformas más inclusivas combinan canales en línea con metodologías presenciales complementarias, como:

- **Presupuesto Participativo, CDMX (2020):** Incorporó voto digital y presencial, incluyendo reconocimiento facial y mesas de ayuda, lo que permitió ampliar la participación a adultos mayores y personas con discapacidad.
- **Consulta Constituyente, Chile (2022):** Permitió propuestas ciudadanas mediante plataforma y cabildos presenciales, integrando voces rurales, indígenas y de sectores populares.
- **Plan de Juventud Uruguay (2011-2015):** Combinó tecnologías móviles y talleres presenciales para garantizar participación de jóvenes en zonas rurales.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Sin embargo, la brecha digital sigue siendo un obstáculo estructural: muchas plataformas carecen de multilingüismo, diseño accesible o enfoques para la inclusión real de las mujeres, indígenas y personas con discapacidad.

## *Evaluación del grado de legitimidad simbólica*

La legitimidad simbólica se refiere al reconocimiento público del proceso como legítimo, útil y representativo. Aumenta cuando las instituciones muestran disposición a incorporar resultados y existe retroalimentación clara. Entre los casos analizados se identifican los siguientes:

- **Ley 3 de 3 (México):** Al ser promovida desde la sociedad civil, logró medio millón de firmas y se tradujo parcialmente en ley, consolidando su legitimidad simbólica.
- **Better Reykjavik (Islandia):** Plataforma ciudadana adoptada por el gobierno local, con alto índice de implementación de propuestas y confianza ciudadana.
- **Grand Débat (Francia):** Movilizó millones de aportaciones, pero fue percibido por sectores críticos como un ejercicio simbólico sin efectos sustantivos, reduciendo su legitimidad final.

En síntesis, la legitimidad simbólica crece cuando hay trazabilidad, visibilidad pública de resultados y compromiso institucional con lo deliberado por la ciudadanía.

*Tabla 2 – Cuadro de evaluación de los casos analizados*

CASO	PAÍS	ACTOR PROMOTOR	TIPO DE PARTICIPACIÓN	VINCULACIÓN INSTITUCIONAL	EVALUACIÓN H	EVALUACIÓN I	EVALUACIÓN L
Decidim Barcelona	España	Institucional	Deliberativa -Decisional	Vinculante parcial	Alta	Alta	Alta



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

CASO	PAÍS	ACTOR PROMOTOR	TIPO DE PARTICIPACIÓN	VINCULACIÓN INSTITUCIONAL	EVALUACIÓN H	EVALUACIÓN I	EVALUACIÓN L
Liquid Feedback (PP)	Alemania	Partidista	Delegativa-Deliberativa	Interna partidaria	Alta	Media	Media
Plataforma Rousseau (M5S)	Italia	Partidista	Consultiva-Decisional	Variable	Baja	Baja	Baja
Presupuesto Participativo CDMX	México	Institucional	Consultiva-Decisional	Vinculante parcial	Media	Alta	Alta
Consulta Constituyente Chile	Chile	Institucional	Deliberativa	Vinculante limitada	Alta	Alta	Media
Better Reykjavik	Islandia	Cívico-Institucional	Propositiva-Decisional	Vinculante parcial	Alta	Alta	Alta
Ley 3 de 3	México	Cívico	Propositiva-Iniciativa de Ley	Vinculante parcial	Alta	Alta	Alta
Grand Débat	Francia	Institucional	Consultiva	No vinculante	Media	Media	Baja

(Evaluación H: Horizontalidad; I: Inclusión; y L: Legitimidad Simbólica)

**Fuente:** Elaboración propia con base en la información analizada y los criterios de análisis establecidos.

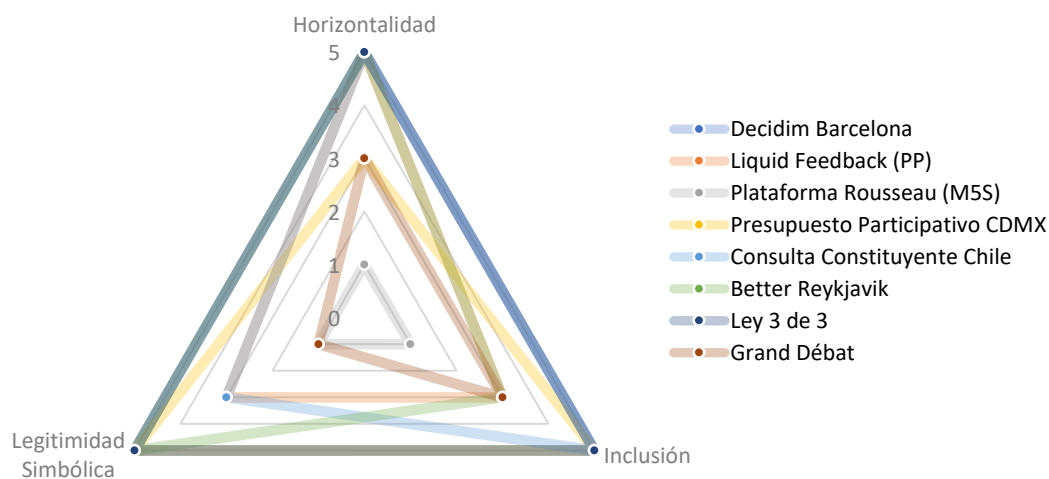
Como puede observarse en la Figura 1, el gráfico radar permite visualizar de forma sintética las fortalezas y debilidades relativas de cada caso analizado en las tres dimensiones centrales: horizontalidad, inclusión y legitimidad simbólica.

Casos como Decidim Barcelona, Beter Reykjavik y Ley 3 de 3 presentan puntajes altos en las tres dimensiones, lo que sugiere una combinación robusta entre diseño

horizontal, mecanismos inclusivos y reconocimiento social. Por contraste, la Plataforma Rousseau del M5S se sitúa consistentemente baja en todas las dimensiones, reflejando sus limitaciones estructurales pese a su narrativa participativa. Otros casos como el Presupuesto Participativo en CDMX y la Consulta Constituyente de Chile destacan por su alto grado de inclusión, aunque presentan niveles medios o variables de legitimidad simbólica, lo que subraya la importancia de no asumir que la participación masiva garantiza automáticamente legitimidad simbólica.

Esta visualización respalda la necesidad de diseño integrales que combinen apertura tecnológica, reglas claras de vinculación y estrategias activas de inclusión si se busca consolidar modelos sostenibles de representación política digital.

*Figura 1 - Comparativo de Innovaciones Tecnopolíticas por dimensión (2010-2025)*



**Fuente:** Elaboración propia con base en la información analizada y los criterios de análisis establecidos.

## Tipología de formas emergentes de representación política digital

A partir del análisis comparado de experiencias de América Latina y Europa, es posible identificar patrones recurrentes que permiten construir una tipología analítica de las formas emergentes de representación política digital. Esta clasificación se basa en cinco ejes principales: actor promotor, finalidad, vinculación institucional, diseño tecnológico y modalidad participativa. A continuación, se



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

presenta una tabla que ejemplifica esta tipología con base en casos empíricos seleccionados.

*Tabla 3 - Tipología de formas emergentes de representación política en la era digital*

CASO	ACTOR PROMOTOR	FINALIDAD	VINCULACIÓN	DISEÑO	MODALIDAD
Decidim Barcelona	Institucional	Deliberativa-Decisional	Vinculante parcial	Abierto	Colectiva
Liquid Feedback (PP)	Partidista	Deliberativa	Interna partidaria	Abierto	Delegativa
Plataforma Rousseau (M5S)	Partidista	Consultiva-Decisional	Variable	Cerrado	Individual
Better Reykjavik	Cívico-institucional	Propositiva-Decisional	Vinculante parcial	Abierto	Colectiva
Ley 3 de 3	Cívico	Propositiva-Iniciativa	Vinculante parcial	Mixto	Colectiva

**Fuente:** Elaboración propia con base en la información analizada y los criterios de análisis establecidos.

## *Análisis tipológico*

Las iniciativas institucionales como *Decidim Barcelona*, tienden a combinar finalidades deliberativas con un diseño tecnológico abierto y una vinculación parcial que permite cierto nivel de decisión ciudadana. Se apoyan en mecanismos colectivos que refuerzan el carácter público y cooperativo de la acción política.

En el caso de las plataformas partidistas como *Liquid Feedback* o *Rousseau*, muestran variabilidad considerable. Mientras la primera adopta un modelo abierto y delegativo, la segunda, aunque consultiva, está marcada por el control vertical y el diseño cerrado, lo que limita su efectividad como canal representativo.



## PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Por su parte, entre las experiencias cívicas o híbridas, destacan *Better Reykjavik* y la *Ley 3 de 3*, evidencian el potencial de la sociedad civil para generar innovación institucional desde fuera del aparato estatal. Su éxito radica en el grado de articulación alcanzado con las autoridades, así como en su capacidad de movilizar participación significativa con estructuras tecnológicas accesibles y auditables.

Esta tipología permite visualizar tensiones y oportunidades entre diferentes modelos de representación digital. En particular, destaca la importancia de que las innovaciones no se limiten a abrir espacios de expresión, sino que estén diseñadas para lograr incidencia real, inclusión equitativa y reconocimiento legítimo en la arquitectura democrática contemporánea.

### *Conclusiones y recomendaciones*

El análisis comparativo de experiencias de representación política digital en América Latina y Europa revela que la innovación tecnológica ha abierto nuevas posibilidades para la participación ciudadana. Estas experiencias han diversificado los canales de representación, permitiendo superar parcial y selectivamente algunas limitaciones del modelo representativo clásico. Sin embargo, su impacto depende en gran medida de las condiciones institucionales, técnicas y culturales que rodean su implementación.

En términos de horizontalidad, las plataformas con reglas claras de co-decisión y trazabilidad muestran mayor capacidad de redistribuir el poder entre ciudadanía e instituciones. La inclusión es más efectiva cuando se combinan herramientas digitales con metodologías presenciales y estrategias de accesibilidad. La legitimidad simbólica, por su parte, depende tanto de la percepción ciudadana como del compromiso institucional con los resultados, y se ve reforzada cuando existe retroalimentación clara y efectividad normativa.

Este análisis confirma que las experiencias más exitosas comparten al menos tres características:



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

1. Un diseño participativo desde el origen;
2. Un marco legal que les otorga estabilidad y vinculación;
3. Una voluntad política real de abrir el poder a la ciudadanía.

Mientras que aquellas iniciativas carecen de uno o más de estos elementos tienden a ser vistas como ejercicios simbólicos o decorativos.

Para que estas prácticas de representación digital puedan consolidarse y escalarse, se sugieren las siguientes recomendaciones para cada tipo de actor involucrado:

## **a) Gobiernos e Instituciones Públicas**

- Establecer marcos legales que reconozcan y regulen mecanismos de participación digital, dotándolos de criterios de vinculación.
- Diseñar plataformas con usabilidad inclusiva, código abierto y trazabilidad de decisiones.
- Implementar ciclos claros de retroalimentación y rendición de cuentas sobre los resultados de las consultas.

## **b) Partidos Políticos**

- Desarrollar estructuras internas abiertas que permitan a la militancia participar en decisiones clave, evitando mecanismos opacos o unilaterales.
- Adoptar plataformas auditables que favorezcan el debate deliberativo, la delegación revocable y la rendición de cuentas.

## **c) Sociedad Civil y Ciudadanía Organizada**

- Promover diseños de participación que combinen tecnología y presencia territorial, garantizando representatividad y legitimidad.
- Aprovechar las figuras legales disponibles (como la iniciativa ciudadana) para articular propuestas con potencial normativo.

## **d) Organismos Multilaterales y Redes Internacionales**

- Financiar proyectos piloto que fortalezcan el ecosistema de participación digital.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

- Impulsar estándares globales de gobernanza participativa digital (seguridad, inclusión, transparencia) y crear mecanismos de evaluación comparada.

En definitiva, el tránsito hacia una democracia más participativa y conectada exige no sólo plataformas tecnológicas sino también arquitecturas normativas, capacidades institucionales y cultura cívica que valoren el diálogo público como bien común. Las experiencias aquí analizadas muestran que la transformación es posible, pero requiere de coherencia entre medios, fines y contextos para convertirse en una herramienta duradera de representación legítima.

## *VIII. Conclusiones y nueva agenda de investigación*

La representación política en la era digital es un campo en construcción, marcado por grandes promesas de transformación democrática, pero también por desafíos prácticos y teóricos considerables. Esta investigación ha examinado cómo diversas iniciativas, desde plataformas gubernamentales de participación directa hasta partidos nacidos en la red, buscan conectar de nuevas maneras a representantes, instituciones y ciudadanos.

Los resultados de esta investigación permiten afirmar que las innovaciones tecnopolíticas analizadas han abierto nuevas vías para revitalizar el vínculo representativo en un contexto de crisis de legitimidad democrática. A través del análisis comparado de plataformas digitales promovidas por instituciones gubernamentales, partidos políticos y sociedad civil, se observa una amplia gama de experiencias que, con diversos grados de éxito, buscan ampliar la participación ciudadana, horizontalizar las decisiones políticas y generar legitimidad simbólica en sus comunidades políticas.

Las pruebas empíricas cualitativas revelan que los casos más exitosos, como los de *e-Cidadania* en Brasil, *Decidim* en Barcelona, y *Better Reykjavik* en Islandia,



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

comparten tres elementos clave: un diseño institucional robusto, apertura tecnológica y voluntad política de incorporar resultados ciudadanos en la toma de decisiones. En contraste, experiencias con bajos niveles de implementación vinculante tienden a erosionar la confianza pública y limitar el potencial transformador de la participación digital.

Aunado a ello, se confirma parcialmente la hipótesis principal, de que las plataformas que logran establecer puentes efectivos entre la acción ciudadana digital y la respuesta institucional generan formas más legítimas, flexibles y responsivas de representación. No obstante, mantienen desafíos estructurales, como la brecha digital, la baja participación sostenida, y la falta de marcos normativos estables.

Posibles soluciones.

Como propuestas específicas de la presente investigación se destacan las siguientes:

- La necesidad de diseñar plataformas inclusivas, con mecanismos accesibles para sectores históricamente excluidos.
- El fortalecimiento de marcos regulatorios que doten de vinculación jurídica a los resultados de la participación digital.
- La integración sistemática de estrategias de rendición de cuentas y retroalimentación para robustecer la legitimidad simbólica de estos procesos.

Finalmente, se plantea una nueva agenda de investigación centrada en tres ejes:

1. El estudio longitudinal del impacto de estas plataformas en la cultura política y electoral de sus usuarios;
2. El análisis del rol de la inteligencia artificial y la automatización en procesos deliberativos digitales; y



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

3. La exploración de modelos híbridos que combinen participación digital, representación simbólica y deliberación presencial para contextos locales con baja conectividad.

## IX. Bibliografía

- Álvarez-Valenzuela, D., & Zaror Miralles, D. (2022). Una constitución digital para Chile. *Revista chilena de derecho y tecnología*, 11(1), 1-4. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-2584.2022.67657>
- Amaya-Rodríguez, J.E., Castro-Romero, A., González-Sanabria, J.S. (2016). Urna de cristal como canal digital de participación ciudadana en Colombia. *Revista Científica*, 27, 407-417. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2016.27.a10>
- Americas Quarterly. (2015). Partido de la Red and DemocracyOS, 7 de mayo. <https://americasquarterly.org/fulltextarticle/partido-de-la-red-and-democracyos/>
- Behrens, J., Kistner, A., Nitsche, A. & Swierczek, B. (2021). Los Principios de LiquidFeedback. [https://liquidfeedback.com/pub/Los\\_Principios\\_de\\_LiquidFeedback\\_version\\_en\\_linia\\_1a\\_edicion.pdf](https://liquidfeedback.com/pub/Los_Principios_de_LiquidFeedback_version_en_linia_1a_edicion.pdf)
- Bennet, W. L., & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739-768. [https://www.researchgate.net/publication/287393379\\_The\\_logic\\_of\\_connective\\_action\\_Digital\\_media\\_and\\_the\\_personalization\\_of\\_contentious\\_politics](https://www.researchgate.net/publication/287393379_The_logic_of_connective_action_Digital_media_and_the_personalization_of_contentious_politics)
- Biancalana, Cecilia. (2022). 7. Between Members' Empowerment and Pseudo-Participation: The Movimento 5 Stelle's Online Participation Platform Rousseau. <https://doi.org/10.5771/9783748912644-148>
- Borges Júnior, E. & Madureira Ferreira, B. (2022). Informative architectures and citizen participation: a comparative study between the digital platforms Decidim and Rousseau. *Liinc em Revista*, 18 (2).



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

<https://www.researchgate.net/publication/365128421> Informative architectures and citizen participation a comparative study between the digital platforms Decidim and Rousseau

Buenos Aires Ciudad. (2018). BA Elige recibió más de 26 mil propuestas en su nueva edición. *Buenos Aires Ciudad*. 8 de mayo.  
<https://buenosaires.gob.ar/noticias/ba-elige-recibio-mas-de-26-mil-propuestas-en-su-nueva-edicion>

Bronstein, J. (2013). América Latina ya tiene su propio “Partido de la Red”. *BBC News Mundo*. 26 de octubre.  
[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/10/131025\\_argentina\\_partido\\_red\\_jrg](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/10/131025_argentina_partido_red_jrg)

Córdova Vianello, L. (2022). *Participación ciudadana innovadora y nuevas instituciones: la “ola deliberativa” en el mundo*. Prólogo en OCDE/INE (2022). *Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions* (ed. en español). Instituto Nacional Electoral – OCDE. <https://portal.ine.mx/wp-content/uploads/2022/11/Deceyec-participacion-ciudadana-innovadora.pdf>

Del Ser, Guiomar (2014) “La infraestructura de Podemos vive en Internet” *El País*, 15 de noviembre.  
[https://elpais.com/politica/2014/11/14/actualidad/1416001618\\_966214.html](https://elpais.com/politica/2014/11/14/actualidad/1416001618_966214.html)

D-cent. (2016). Better Reykjavik shines in an independent audit. *D-cent*. 8 de abril.  
<https://dcentproject.eu/better-reykjavik-shines-in-an-independent-audit>

Eguren, Duarte. (2017). Podemos: una nueva forma de utilizar las tecnologías para hacer política.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/915/6846/1/Podemos+una+nueva+forma+de+utilizar+las+tecnologias+para+hacer+politica..pdf>

Gerbaudo, P. (2018). *The digital party: Political Organisation and Online Democracy*. Pluto Press.

GJM. (2013). *The Open Ministry* (Avoin ministeriö). Participedia.  
<https://participedia.net/organization/1157>



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

- Gobierno de Chile. (2016). Instructivo Presidencial de Participación Ciudadana. <https://organizacionessociales.gob.cl/wp-content/uploads/2016/03/instructivo-presindencial-20500-1.pdf>
- Gobierno de la Ciudad de México. (2020). Plataformas de Gobierno Abierto, en Segundo Informe de Gobierno, 06 Ciencia, Innovación y Transparencia. <https://informedegobierno.cdmx.gob.mx/acciones/chatbot-victoria-en-whatsapp/>
- González, H. (2010). Estructuras del poder político. En *Teoría política* (p. 384). Editorial Porrúa.
- Innerarity, D. (2015). *La política en tiempos de indignación* (p. 32). Galaxia Gutenberg.
- Juárez, G. (2012). Liquid Feedback, un software pirate para la democracia líquida. *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2012/05/liquid-feedback-un-software-pirata-para-la-democracia-liquida>
- Lehdonvirta, V. (2014). *Finish decision to allow same-sex marriage “shows the power of citizen initiatives”*. Oxford Internet Institute. <https://www.oii.ox.ac.uk/news-events/finnish-decision-to-allow-same-sex-marriage-shows-the-power-of-citizen-initiatives/>
- Mayoral, G. (2024). *Innovación en Plataforma Digital del IECM impulsa la participación ciudadana y la transparencia*. Crónica, Metrópoli. <https://www.cronica.com.mx/metropoli/innovacion-plataforma-digital-iecm-impulsa-participacion-ciudadana-transparencia.html>
- Mosca, L., & Vittori, D. (2022). A digital principal? Substantive representation in the case of the Italian Five Star Movement. *European Societies*, 25(4), 627–656. <https://doi.org/10.1080/14616696.2022.2144638>
- NovaGob. (2025). 2. Urna de Cristal, en *Premios NovaGob 2025's*. Fundación NovaGob. <https://red.novagob.org/wikigobs/2-urna-de-cristal/>
- Noveck, B. S. (2017). Five hacks for digital democracy. *Nature* 544, 287-289. <https://doi.org/10.1038/544287a>
- \_\_\_\_\_. (2021) *Solving Public Problems: A Practical Guide to Fix Our Government and Change Our World*. New Haven: Yale University Press.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

- Noveck, B. S., Gambrell, D., Gomez Palacios, V., & Ibru, A. (2022). *Informe – Ampliando y fortaleciendo la participación ciudadana en la plataforma Decide Madrid: una evaluación basada en datos*. TheGovLab. <https://files.thegovlab.org/madrid-report-espanol.pdf>
- OECD – OPSI (2018). *Case Study: Better Reykjavik (Iceland)*. Observatory of Public Sector Innovation, OECD. <https://oecd-opsi.org/innovations/better-reykjavik>
- OIDP. (sf). Rosario Participa: la plataforma digital del municipio de Rosario. *Observatorio Internacional de la Democracia Participativa (OIDP)*. <https://oidp.net/es//practice.php?id=1418>
- Ortega, E. (2022). Balance de las políticas de participación ciudadana en Barcelona. *Crítica Urbana. Revista de Estudios Urbanos y Territoriales* 5(24). *Participación: Mito o Realidad*. A Coruña: *Crítica Urbana*, junio. (33-38). <https://criticaurbana.com/balance-de-las-politicas-de-participacion-ciudadana-en-barcelona>
- Peixoto, Tiago & Fox, Jonathan. (2016). When Does ICT-Enabled Citizen Voice Lead to Government Responsiveness?. *IDS Bulletin*. 41. Pp. 23-39. <https://doi.org/10.19088/1968-2016.104>
- Pitkin, H. F. (1985). *El Concepto de Representación* (R., Montoro Romero, Trad.). Centro de Estudios Constitucionales. [Trabajo original publicado en (1967)]. [https://arditiesp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/pitkin\\_concepto\\_representacion\\_1985.pdf](https://arditiesp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/pitkin_concepto_representacion_1985.pdf)
- podemos-info. (2017). participa [Repositorio de GitHub]. <https://github.com/podemos-info/participa>
- Pogrebinschi, T. (2017). Innovando la Democracia en América Latina. *Open Democracy*. <https://www.opendemocracy.net/es/innovando-la-democracia-en-am-rica-latina/>
- \_\_\_\_\_. (2021). Treinta Años de Innovación Democrática en América Latina. *WZB Berlin Social Science Center*. Berlín. <https://hdl.handle.net/10419/235223>
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes : la próxima revolución social* (1a. ed., octubre de 2004, Barcelona.). Gedisa.



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

- Saward, M. (2006). The Representative Claim. *Contemporary Political Theory* 5 (3): 297-318. <https://0.1057/palgrave.cpt.9300234>
- \_\_\_\_\_. (2010). The representative claim. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199579389.001.0001>
- Schedler, A. (1997). Introduction. Antipolitics – Closing and colonizing the public sphere. En *The end of politics? Explorations into modern anti politics* (1-20). Macmillan Press. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-349-25251-0>
- Senado Federal do Brasil. (sf a). Portal e-Cidadania – *Ideia Legislativa*. <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>
- \_\_\_\_\_. (sf b). Portal e-Cidadania – *Consulta Pública*. <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalmateria>
- \_\_\_\_\_. (2013) Resolução do Senador Federal nº 26 de 10/07/2013 (Resolução 26/2013). <https://legis.senado.leg.br/norma/583589>
- Smart Cities World. (2023). How Reykjavik is championing citizen engagement. *Smart Cities World*. 9 de febrero. <https://www.smartcitiesworld.net/citizen-engagement/how-reykjavik-is-championing-citizen-engagement>
- Toret, J. (2013). Tecnopolítica: La potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida. IN3 Working Paper Series, UOC. [https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20\(2\).pdf](https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20(2).pdf)
- UChile Constituyente. (2021). Ciudadanía podrá presentar Iniciativas Populares de Norma en el proceso constituyente. *UChile Constituyente*. <https://constituyente.uchile.cl/clavesconstituyentes/ciudadania-podra-presentar-iniciativas-populares-de-norma-en-el-proceso-constituyente/>
- URBACT. (2017). *Participatory Budget*. URBACT Good Practices. <https://urbact.eu/good-practices/participatory-budget>
- Urbinati, N. (2014). *Democracy Disfigured. Opinion, Truth, and the People*. Cambridge, MA and London, England: Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674726383>



# PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

van Dijk, J. (2021). La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales. Siglo XXI Editores. [https://catedradatos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad\\_-Jose-Van-Dijck.pdf](https://catedradatos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad_-Jose-Van-Dijck.pdf)

Urna de Cristal. (2014). Manual de uso y lenguaje y Protocolo de respuesta de Urna de Cristal. *Urna de Cristal*.  
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Desarrollo%20Empresarial/17.3%20Protocolo%20de%20Respuesta%20Urna%20de%20Cristal%202014.pdf>