

Estratégia de Cidadania Digital para uma Sociedade de Informação e Comunicação Conhecimento



Documento final ¹

Estratégia de Cidadania Digital para uma Sociedade da Informação e do Conhecimento

¹ Entende-se que a construção da cidadania digital está em constante mudança. Neste sentido, o quadro de abordagem definido neste documento, exige não só uma interpretação específica e interdisciplinar por segmento e por contexto social, mas também uma revisão com alguma frequência dos acordos conceptuais definidos no próprio documento.

Conteúdo

INTRODUÇÃO.....	4
ESTRATÉGIA DE CIDADANIA DIGITAL.....	6
1. Perspectivas transversais para a América Latina.....	6
2. Dimensões dos usos e competências.....	7
2.1 Uso crítico e reflexivo	7
2.2 Utilização responsável e segura	8
2.3 Uso criativo e participativo	8
3. Linhas de ação e objetivos.....	9
3.1 Governança da Cidadania Digital	9
3.2 Desenvolvimento de capacidades.....	10
3.3 Investigação.....	10
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	12
ANEXOS	13

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, as discussões relacionadas com a construção da Cidadania Digital têm ganho especial relevância. Sob diversas perspectivas, destaca-se que o desenvolvimento equitativo da nossa sociedade implica considerar a Cidadania Digital como uma componente central para o exercício da cidadania do século XXI.

O conceito clássico de “cidadania” refere-se a todos os direitos e obrigações pelos quais uma pessoa está sujeita numa relação com a sociedade à qual pertence. A qualidade da cidadania garante pertencer a uma comunidade humana organizada, transcendendo os laços jurídicos.

“Cidadania Digital” é um conceito em permanente construção. Refere-se principalmente aos nossos comportamentos e atitudes nos espaços digitais, incluindo o exercício de direitos e obrigações.

A UNESCO define Cidadania Digital como um conjunto de competências que capacitam os cidadãos para aceder, recuperar, compreender, avaliar e utilizar a informação para fins criativos. Também envolve a partilha de informações e conteúdos de media em todos os formatos, utilizando uma variedade de ferramentas de forma crítica, ética e eficaz para participar e envolver-se em atividades pessoais, profissionais e sociais.

A Cidadania Digital, portanto, deve poder exercer os seus direitos e cumprir as suas obrigações no meio digital, um meio novo, mas integrado no espaço social como uma praça ou uma rua. Entende-se que o exercício pleno da Cidadania Digital implica o desenvolvimento de competências que permitam assumir criticamente a informação recebida, a compreensão do impacto social e económico da tecnologia, o respeito pelas leis, o conhecimento e a defesa dos direitos estabelecidos e a geração de novos direitos em relação ao meio digital.

Construir a cidadania em ambientes digitais é um esforço conjunto de um sistema que inclui o Estado, a academia, as empresas e a sociedade civil organizada, para além de cada um de nós como membros de uma sociedade na qual ocupamos diferentes papéis.

Neste contexto, o Uruguai encontra-se numa posição privilegiada na região. Possui uma ampla cobertura em infraestruturas de telecomunicações e conta com um quadro regulatório consolidado.² e uma política de Dados Abertos. Através do Plano Ceibal, todas as crianças do ensino público têm o seu próprio computador com internet e podem partilhá-lo com as suas famílias.³ Por sua vez, a criação do Plano Ibirapitá⁴ promoveu a inclusão digital dos idosos para melhorar a inclusão social, a participação e a equidade. Foram implementados planos para garantir que a população tem competências básicas de literacia digital e programas ligados à disponibilização online de procedimentos e serviços do Estado, entre outros avanços reconhecidos internacionalmente no Governo Digital.

Todas estas conquistas assentam numa política digital sustentada, reflectida nas sucessivas Agendas Digitais que o país tem vindo a realizar desde 2008 até hoje.⁵ Esse

² IPVA:<https://www.gub.uy/unidade-de-acesso-a-informacao-publica/>; URCDP:<http://www.gub.uy/unidad-Regulamentar-Controlo-Dados-Pessoais/>

CERTuy:<https://www.gub.uy/centro-nacional-respuesta-incidentes-seguridad-informatica/>

³ <https://www.ceibal.edu.uy/es/articulo/ceibal-en-cifras>

⁴ Ver:<https://ibirapita.org.uy/>

⁵ Ver:<https://uruguaydigital.gub.uy/agenda-digital/agenda-2020>

A ferramenta assenta numa vocação de análise e monitorização constantes, com estatísticas nacionais de qualidade para a sua avaliação.⁶

Estas ações estão a contribuir para a redução das desigualdades e das lacunas de acesso entre a população com maior e menor rendimento, e para a democratização dos serviços, tornando o desenvolvimento digital uma marca do Uruguai dentro e fora das suas fronteiras.

Além disso, o país liderou o Índice de Desenvolvimento das TIC (IDI) da União Internacional de Telecomunicações na América Latina e nas Caraíbas durante oito anos consecutivos.⁷, tornando-se um player muito relevante no contexto internacional. Hoje, é membro do Digital Nations, o grupo dos países mais avançados digitalmente do mundo, sendo o primeiro país latino-americano a obter este reconhecimento.⁸

O Uruguai tem condições para enfrentar os desafios atuais da Sociedade da Informação e do Conhecimento e antecipar aqueles que possam surgir no futuro.

Com base no reconhecimento desta realidade nacional e do contexto internacional, foi realizado um trabalho conjunto com diferentes organizações e instituições relacionadas com o tema e acordados marcos de referência comuns sobre Cidadania Digital que permitam gerar estratégias de sensibilização coordenadas e alinhadas.

Neste contexto, em agosto de 2019, a Agesic e a UNESCO Montevidéu convocaram organizações públicas, académicas e da sociedade civil para formarem um Grupo de Trabalho sobre Cidadania Digital (GTCD) com o objetivo de elaborar um documento com recomendações para o desenho de uma estratégia sobre Cidadania Digital. Nestas reuniões participam representantes das seguintes organizações e instituições: Ministério da Educação e Cultura, Ministério da Indústria, Energia e Mineração, Codicen - Anep, Instituto Nacional de Direitos Humanos, Universidade da República, Plano Ceibal, Fundação Ceibal, Universidade Tecnológica do Uruguai, UNESCO Montevidéu, UNICEF Uruguai, Faculdade Latino-Americana de Ciências Sociais do Uruguai, Pensamiento Colectivo, Universidade Católica do Uruguai e Agesic.

Paralelamente à elaboração deste documento, as perspetivas transversais e as dimensões de utilização contidas nesta estratégia foram validadas em cinco mesas temáticas (“Primeira infância”, “Juventude”, “Pessoas idosas”, “Género” e “Papel dos media”) no âmbito das II Jornadas de Cidadania Digital.

Esta Estratégia de Cidadania Digital para uma Sociedade da Informação e do Conhecimento apresenta as primeiras ações a realizar através de um processo de construção aberto.⁹, partilhando o trabalho com as partes interessadas e referências que participaram no GTCD, recolhendo as suas visões e contributos. Estas ações pretendem ser o ponto de partida para um processo que deve monitorizar e repensar continuamente a forma como os cidadãos utilizam a tecnologia, bem como os resultados obtidos para garantir a transformação digital com equidade.

⁶ Por exemplo, o Inquérito à Utilização das TIC (EUTIC). Consulte: <http://www.ine.gub.uy/encuesta-de-uso-de-la-tecnologia-de-la-informacion-y-las-comunicaciones> Ver: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/publications/mis2017.aspx>

⁸ Ver: <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/comunicacion/noticias/uruguay-asumio-presidencia-del-digital-9>

⁹ No 2º Congresso de Cidadania Digital de 2019, as perspetivas, dimensões e competências transversais contidas neste documento foram discutidas em cinco painéis temáticos (primeira infância, adolescência, terceira idade, género e media). Entre junho e setembro de 2020, foi realizada uma consulta pública sobre o documento elaborado pelo Grupo de Trabalho Cidadania Digital.

ESTRATÉGIA DE CIDADANIA DIGITAL

1. Perspectivas transversais para a América Latina

Partindo dos referenciais e estudos¹⁰, bem como as particularidades da realidade latino-americana e uruguaia para a geração de políticas públicas que contribuam para o desenvolvimento da Cidadania Digital (história, estrutura económica e social), o GTCD acordou as seguintes perspectivas transversais para abordar o tema na América Latina:

Inclusão digital. Acesso a dispositivos e conectividade de qualidade, bem como às competências e ao nível educacional necessários para o desenvolvimento de competências de literacia digital instrumental em todos os cidadãos. Envolve também o fornecimento de condições adequadas para a acessibilidade universal.¹¹ para que todas as pessoas possam exercer a cidadania digital, tendo em conta as especificidades de cada população (pessoas com deficiência, idosos, etc.), tendo em conta as adaptações razoáveis que se mostrem oportunas.¹²

Capital cultural. Atitudes, conhecimentos e competências que permitem o acesso, a representação e a produção de diversas formas culturais.

Cultura democrática. Reconhecimento da diversidade cultural, dos diferentes pontos de vista e opiniões, valorização e cuidado com os espaços comuns e o ambiente, garantindo a inclusão e a equidade social.

Estaca. Utilização de todos os canais disponíveis para intervir nas decisões estratégicas que afetam o quotidiano das pessoas, com destaque para a questão pública.

Direitos humanos. Respeito pelos direitos humanos consagrados a nível internacional, regional e nacional¹³ e consideração dos novos desafios que surgem nos ambientes digitais¹⁴. Partindo do princípio que as lacunas existentes na sociedade também se reproduzem no meio digital, a ênfase é colocada na forma como

¹⁰ Ver "Anexos".

¹¹ Conceito de Acessibilidade Universal: "A acessibilidade universal refere-se ao conjunto de características que um ambiente urbano, edifício, produto, serviço ou meio de comunicação deve possuir para poder ser utilizado em condições de conforto, segurança, igualdade e autonomia por todas as pessoas. Pressupõe a estratégia de "[Design para todos](#)" e entende-se sem prejuízo do [Ajustes razoáveis](#) que deve ser adotado." ([Acessibilidade Universal e Design para Todos](#). Fundação ONCE. (2011).

¹² Conceito de Ajuste Razoável: "Modificações e adaptações necessárias e apropriadas que não imponham um encargo desproporcionado ou indevido, quando exigido num caso específico, para garantir que as pessoas com deficiência desfrutem ou exerçam, em igualdade de condições com as demais, todos os direitos humanos e liberdades fundamentais." (Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, Nações Unidas (2006).

¹³ <https://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights>; Convenção Americana: https://www.oas.org/dil/por/tratados_b-32_convencio_american_a_sobre_direitos_humanos.htm; CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA <http://www.impo.com.uy/bases/leyes-internacional/16137-1990>

¹⁴ Partilhámos alguns links que refletem sobre os direitos humanos no meio digital: [https://www.deusto.es/cs/Satellite/deusto/es/universidad-deusto/sobre-deusto-0/direitos-humanos-em-ambientes-digitais#:~:text= Toda%20pessoa%20tem%20o%20direito%20à%20proteção%20de%20seus%20dados,%20privacidade%20das%20comunicações%20online](https://www.deusto.es/cs/Satellite/deusto/es/universidad-deusto/sobre-deusto-0/direitos-humanos-em-ambientes-digitais#:~:text= Toda%20pessoa%20tem%20o%20direito%20à%20proteção%20de%20seus%20dados,%20privacidade%20das%20comunicações%20online.). "Iniciativa na secção Direitos Humanos, página 239 do livro Juventude, transformação, digital e formas de inclusão na América Latina. <https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/handle/123456789/229>;

as diversas categorias de desigualdade operam de forma articulada (numa perspetiva interseccional) nos direitos ligados à migração, ao género, à deficiência, à desigualdade económica e educativa.

2. Dimensões dos usos e competências

Estabelece-se que as dimensões que devem ser consideradas para abordar a construção da Cidadania Digital se referem à forma como as pessoas utilizam as TIC. Entende-se que estes usos levam os cidadãos a melhorar a sua qualidade de vida, potenciam as oportunidades que o meio digital oferece e geram um espaço de convivência e respeito pelos direitos humanos em que todas as pessoas estão representadas, incluídas e seguras. Neste sentido, estabelecem-se três dimensões: “Uso responsável e seguro”, “Uso crítico e reflexivo” e “Uso criativo e participativo”. É necessário esclarecer que estas dimensões não se localizam por ordem hierárquica, mas sim que se retroalimentam.

2.1 Uso crítico e reflexivo

Esta dimensão centra-se na capacidade de uma pessoa compreender e avaliar criticamente as tecnologias e a informação. Entre outros aspetos, envolve:

Análise de informação.Saiba como selecionar, analisar, comparar e processar informação na web. Reconhecer informações e fontes fidedignas e saber como detetar desinformação e notícias falsas.

Capacidade de questionar o conteúdo.Perceba como funcionam as tecnologias e como produzem, priorizam e distribuem conteúdos.

Compreender a não neutralidade.Reconhecer que as subjetividades, as relações de poder, os preconceitos, os interesses políticos e comerciais operam no meio digital.

Perceba o que são algoritmos e como funcionam.Perceba como os nossos dados são obtidos, geridos e utilizados como input para o desenvolvimento de ferramentas de Inteligência Artificial¹⁵e os impactos que esta tecnologia tem no nosso dia a dia.

Identifique os interesses envolvidos.Reconhecer o valor dos dados e o poder dos múltiplos atores que gerem o ambiente digital.

Esteja atento ao ecossistema digital.Saber quem participa, como se relacionam e como são tomadas as decisões no meio digital.

¹⁵ Para mais informações, recomendamos consultar a Estratégia de Inteligência Artificial para o Governo Digital https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronicosociedad-informacion-conocimiento/sites/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/files/documentos/publicaciones/Estrategia_IA%20-%20versi%C3%B3n%20espa%C3%B1ol.pdf.

Compreender as divisões digitais. Ser capaz de refletir e destacar as formas como a web e a tecnologia afetam as desigualdades.

2.2 Utilização responsável e segura

Envolve práticas ligadas à geração de um espaço seguro para a convivência cidadã no meio digital. Isto significa:

Auto-regulação. Decida quanto tempo passa a navegar na web e defina como, quando, quanto e com que finalidade o utiliza.

Comportamento ético. Reflita sobre possíveis formas de resolver cada situação com responsabilidade pessoal e social por um mundo pacífico e sustentável e com a motivação e a vontade de cuidar do bem comum.¹⁶

Comportamento empático. Perceba como as minhas ações no ambiente digital afetam os outros.

Conhecer e exercer direitos no meio digital. Seja responsável, reconheça e exerça direitos para construir um ambiente digital seguro e saiba que organizações e mecanismos existem para proteger esses direitos.

Sensibilização sobre a pegada digital. Esteja atento ao âmbito e à construção da pegada digital, tanto sua como a dos outros, composta por traços de informação sobre crenças, valores, competências, interesses, passatempos, localização e imagens.

Construir identidade digital. Saber gerir o conjunto de informações publicadas sobre mim na Internet, que refletem a minha imagem e determinam a minha reputação digital, ou seja, como as outras pessoas me veem neste ambiente.

Gestão de privacidade. Poder decidir o quê, como, quando e onde expor a minha informação e a de outras pessoas.

Gestão de riscos. Esteja atento às situações de risco que podem surgir na Internet e perceba como geri-las ou evitá-las.

2.3 Uso criativo e participativo

Refere-se às competências que permitem que as tecnologias sejam utilizadas criativamente e aproveitadas para a participação. Utilizadores, destinatários, consumidores e públicos podem tornar-se criadores, produtores e autores. A dimensão criativa e participativa da cidadania digital passa por:

¹⁶ Definição inspirada no "Guia de Educação para a Cidadania Global preparado pela UNESCO" <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233876>

Desenvolver conteúdos. Saiba como criar, editar e partilhar conteúdo digital valioso, reconhecendo e respeitando o ecossistema de direitos de autor e licenciamento aberto.

Mitigando as desigualdades digitais. Ser capaz de trabalhar para que as tecnologias de informação possam ser utilizadas para mitigar as desigualdades.

Ter capacidade de inovar com as TIC. Saiba como utilizar ferramentas e processos digitais para projetos de inovação.

Desenvolver competências de comunicação. Ser capaz de interagir, trocar, propor, expressar-se e socializar num ambiente digital.

Usar as TIC para a transformação individual, comunitária e social. Promover o direito de participar na democracia e no engajamento comunitário, utilizando as tecnologias digitais como ferramenta de transformação.

3. Linhas de ação e objetivos

Para tornar efetivas as definições acima, propõem-se três grandes linhas de ação com objetivos específicos para cada uma delas:

3.1 Governança da Cidadania Digital

Esta linha de ação visa garantir que a construção da Cidadania Digital tem uma abordagem interdisciplinar, interinstitucional e transversal em todo o país. Para tal, o principal objetivo específico é institucionalizar o Grupo de Trabalho para a Cidadania Digital. O objetivo é gerar conhecimento, recomendações e ações que contribuam para a construção de políticas públicas integrais e articuladas para a promoção e desenvolvimento da Cidadania Digital. Os principais objetivos são:

- a. Identificar o ecossistema da Cidadania Digital, ou seja, as organizações que o compõem, os papéis e as relações existentes no Uruguai. Também procura consolidar¹⁷ o Grupo de Trabalho, que deve realizar reuniões presenciais pelo menos uma vez por mês.
- b. Dar continuidade e coordenação aos múltiplos esforços desenvolvidos no âmbito das políticas públicas sobre o tema, procurando alinhar as mensagens aos cidadãos e o seu posicionamento na agenda pública.

¹⁷ Os atuais membros do grupo foram convidados pela UNESCO Montevideo e pela Agesic, tendo em conta a sua experiência no tema. Ao longo deste período, foi identificada a necessidade de incorporar outras organizações que considerem perspetivas que não estão atualmente presentes no grupo. Neste sentido, entende-se que este espaço está em constante construção e aberto à incorporação de outras organizações ligadas ao tema.

- c. Promover e proteger a construção da Cidadania Digital.
- e. Abordar o tema da Cidadania Digital sob diferentes perspectivas, refletindo sobre o mesmo numa perspectiva holística.
- e. Ser um grupo consultivo que, através do debate interinstitucional e multidisciplinar, gere recomendações e boas práticas que contribuam para eliminar os fatores e as condições que dificultam o desenvolvimento da plena Cidadania Digital.
- F. Inserir o Uruguai como uma referência no tema a nível regional e internacional.

3.2 Desenvolvimento de capacidades

Esta linha de ação visa contribuir para o desenvolvimento de competências necessárias para utilizar o meio digital de forma responsável, segura, crítica, reflexiva, criativa e participativa. Neste sentido, entende-se que é necessário dar continuidade ao trabalho desenvolvido nas ações¹⁸ pessoas envolvidas no tema, bem como aprofundar a geração de instâncias de articulação e coordenação que potenciem os esforços de cada uma das organizações do país para a construção da Cidadania Digital. Os principais objetivos são:

- para. Disponibilizar um balcão único de acesso a recursos educativos que permitam trabalhar na construção da Cidadania Digital.
- b. Desenhar um caminho comum para o desenvolvimento de competências digitais para diferentes segmentos da população.
- c. Conceber e desenvolver produtos, recursos, conteúdos teóricos e programáticos para o exercício da Cidadania Digital a nível nacional e regional, adaptados ou orientados para diferentes públicos.
- e. Gerar intercâmbios e divulgação comum das diferentes iniciativas promovidas por cada uma das organizações que trabalham no tema.
- e. Motivar e apoiar com recursos e ferramentas o debate e a reflexão sobre a cidadania digital na comunidade educativa, articulando-se com os diferentes atores-chave da educação.
- F. Contribuir para o desenvolvimento de ações de formação inicial e contínua de pessoas que trabalham no serviço público e em setores-chave como a saúde, finanças, educação, entre outros.

3.3 Pesquisa

A linha de ação de investigação e geração de debates procura promover instâncias de análise e monitorização que contribuam para avaliar a construção da Cidadania Digital através das suas dimensões de utilização e esferas estratégicas.

¹⁸ Ver anexos

de ação (social, económica, cultural e política). Esta linha tem como objetivo contribuir para o desenho de políticas públicas baseadas na evidência. Para tal, os principais objetivos propostos são:

- para. Gerar inquéritos conjuntos sobre as diferentes formas como os cidadãos utilizam as TIC.
- b. Disponibilizar um balcão único para acesso a investigação relacionada com a Cidadania Digital.
- c. Mantenha-se informado sobre o progresso da construção da Cidadania Digital.
- e. Realizar pesquisas específicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATTRO, António. “Os presidentes também se educam”, in: Neurociências para presidentes, Editorial Siglo XXI, Buenos Aires, 2017.

BOYD, Danah. É complicado. A vida social dos adolescentes conectados, Yale University Press, Londres, 2014.

BUCKINGHAM, David. Educação para os media na era da tecnologia digital, Conferência, Roma, 2006.

COMISSÃO EUROPEIA. Manual do Cidadão Digital, 2019.

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Diferentes, desiguais e desconexos. Mapas da interculturalidade, Gedisa, Barcelona, 2005.

Português JENKINS, Henry. Enfrentar os desafios da cultura participativa: a educação para os media para o século XXI, Mac Arthur, Estados Unidos, 2007.

Landi, Óscar. Cultura e política na transição para a democracia, Sociedade, Venezuela, 1984.

MORDUCHOWICZ, Roxana. Ruídos na web. Como os adolescentes obtêm informação na era digital. Editorial da Penguin Random House, 2018.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2019). Uma visão histórica: Da Educomunicação à Cidadania Digital, UNESCO, 2019.

MORDUCHOWICZ, Roxana. A capital cultural dos jovens. Fundo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003.

PÉREZ TORNERO, José Manuel; TEJEDOR, Santiago (editores). Guia de tecnologia, comunicação e educação para professores. Perguntas e Respostas, Editorial UOC, Barcelona, 2014.

PRENSKY, Marc, “Nativos digitais e imigrantes digitais”, in: On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 N°. 5 de Outubro de 2001.

REGUILLO, Rosana, Emergência das culturas juvenis. Estratégias de desencanto, Norma Editions, Buenos Aires, 2000.

UNESCO, Literacia mediática e informacional: um currículo para professores, Paris, 2011. Disponível na Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099E.pdf>(Data da última consulta: 18 de dezembro de 2019).

WINCOUR, Rosalía. Robinson Crusoe tem agora um telemóvel, Siglo XXI, México, 2009.

WOLTON, Dominique, Internet e Depois, Editorial Gedisa, Barcelona, 2000.

ANEXOS

Fundo

Embora o termo “Cidadania Digital” seja relativamente novo, é importante destacar os contributos de algumas correntes que têm contribuído de diferentes áreas para a consolidação deste termo e a relevância da sua abordagem.

Da Educomunicação, com Mario Kaplún (1923-1998), Paulo Freire (1921 – 1997) e Celestine Freinet (1896 – 1966) surgiram a pedagogia da comunicação, a reflexão sobre a inter-relação entre comunicação e educação, a educação para a recepção crítica e a gestão dos processos comunicacionais, entre outras.

Media Education destaca os contributos do British Film Institute (BFI) e das suas seis categorias de análise¹⁹, Len Masterman e as suas recomendações sobre o que deve ser abordado na Educação para os Media²⁰ David Buckingham e a sua ênfase na compreensão crítica de como funciona os media, o que nos permite compreender como representa o mundo e como produz significados e, ao mesmo tempo, como é utilizado pelo público. O interesse da União Europeia (UE) pela educação mediática aumentou nas últimas décadas e atingiu o seu pico no início de 2015, depois de representantes dos Ministérios da Educação dos Estados-Membros (EM) terem assinado a Declaração de Paris. Para além de se comprometerem a promover e implementar políticas de educação para os media, nesta declaração concordaram em focar-se no desenvolvimento de competências sociais, pensamento crítico, competências cívicas, inclusão social e não discriminação na população da região.²¹

¹⁹**Agências:** Quem comunica e porquê? Quem produz a mensagem? Qual a sua intenção e ideologia?

Categorias: Que tipo de documento é este? A que género pertence? Em que medida o género influencia a compreensão do texto? **Tecnologias:** Como é produzido? Que tecnologias utiliza e como influenciam o produto final? **Idiomas:** Como transmite o que quer dizer? Que códigos e convenções usa? **Representações:** Como apresenta o tema? O que está incluído e o que está excluído? Como fala sobre os grupos sociais? Usa estereótipos? **Audiências:** A quem é dirigida a mensagem? Como envolve o seu público? Como é que o público redefine o conteúdo que recebe?

²⁰**Tudo o que os media comunicam são construções.** Os meios de comunicação oferecem representações e construções que respondem à sua linha editorial, ideologia e intencionalidade. A educação para os media deve desvendar quais são essas intenções e analisar o que cada meio inclui e exclui do facto a que se refere. **A comunicação social influencia a nossa percepção do mundo.** Assim sendo, é necessário analisar a forma como estas construções afetam as nossas percepções e ideias. **O público dá significado às mensagens.** Cada pessoa interpreta ou “negoceia” o significado de forma diferente, dependendo do seu contexto pessoal, familiar, social e cultural. A educação para os media deve explorar as formas particulares pelas quais os diferentes públicos reinterpretem as mensagens. **A comunicação social responde aos proprietários.** A educação para os media procura analisar quem é o proprietário do meio que transmite a mensagem e como essa propriedade influencia o conteúdo transmitido. **Cada meio tem a sua própria linguagem, estética e códigos.** A língua continua a ser um elemento fundamental na educação para os media. Esta educação deve ensinar a reconhecer as formas da mensagem e analisar a forma como a linguagem afeta o conteúdo.

²¹Em 2016, a Comissão Europeia e o Conselho da Europa (CoE) publicaram o relatório “Mapeamento das práticas e ações de literacia mediática na UE-28”. Apresenta-se aqui um estado da arte da EM em termos dos principais atores envolvidos e projetos desenvolvidos sobre o tema, bem como as competências em que se focaram e o seu nível de relevância.

Gostaríamos também de destacar os esforços da UNESCO e, em particular, a conceptualização de “Literacia mediática e informacional para a construção e compreensão da Cidadania Digital”.²².

Em relação aos marcos conceptuais sobre a Cidadania Digital, as seguintes organizações desenvolveram os marcos em profundidade:

Conselho da Europa (CoE), que desenvolveu o Projeto de Educação para a Cidadania Digital. Para tal, o CoE conduziu uma extensa revisão bibliográfica e levantamento de políticas, programas e projetos, bem como várias sessões de consulta com especialistas de relevo na matéria. Em todos os casos, foram incorporadas contribuições e participaram especialistas de diferentes regiões (Europa, Estados Unidos, Canadá, Nova Zelândia e Austrália). Ao desenvolver o quadro de competências de Cidadania Digital (10 Domínios), o CoE considerou essencial incorporar uma diversidade de quadros directamente relacionados com o tema. Estas estruturas abrangem modelos de educação para os media, literacia na internet, competências digitais, competências globais, aprendizagem socioemocional e educação para a cultura e valores democráticos. O CoE retoma assim os eixos da educação para os media e define a Cidadania Digital como “a gestão de competências que permitem às pessoas funcionar de forma responsável no meio digital”. A Cidadania Digital – nesta perspectiva – inclui competências muito diversas, como a capacidade de criar, partilhar, socializar, pesquisar, comunicar, aprender, trabalhar e brincar. Envolve três dimensões principais:

- *Saber estar online*: Acesso ao meio digital. Capacidade de evitar qualquer forma de exclusão digital. Literacia mediática e informacional: pensando sobre as tecnologias.
- *Bem-estar on-line*: Capacidades para exercer um comportamento ético e empatia com os outros. Uso saudável das tecnologias. Gestão responsável da identidade e da pegada digital.
- *Direitos on-line*: Competências para participar numa sociedade democrática e reconhecer as responsabilidades e os direitos que permitem construir um ambiente digital seguro para todos. Compreender o conceito de privacidade.

A União Europeia (Quadro Europeu de Competências Digitais) define também as competências digitais. Na sua opinião, a cidadania digital inclui os seguintes aspetos e dimensões:

- *Alfabetização informacional*: Capacidade de localizar, seleccionar e processar informação/conteúdo na web. Análise de fonte.
- *Comunicação e colaboração*: Saber interagir e colaborar através das tecnologias. Poder participar num ambiente digital.
- *Criação de conteúdos digitais*: Capacidade de criar e editar conteúdos digitais. Compreender os direitos de autor na web.

²²**Alfabetização mediática**: refere-se à capacidade de compreender o papel dos media na sociedade democrática, avaliar criticamente os conteúdos que transmitem e utilizá-los para expressão e participação. **Alfabetização informacional**: enfatiza o acesso à informação, saber localizá-la, avaliá-la, processá-la, utilizá-la eticamente e comunicá-la aos outros.

- *Segurança*: Capacidade de gerir a privacidade. Saber construir uma identidade digital e proteger a sua reputação.
- *Solução de problemas*: Capacidade de identificar problemas e resolvê-los em ambiente digital.

Desde 2015, a Comissão Europeia desenvolveu também várias linhas de ação baseadas em competências digitais através da estratégia do Mercado Digital Europeu. Especificamente e desde 2016, o *Agenda de Competências para a Europa*, que visa abordar a lacuna de competências digitais na União Europeia através de vários instrumentos e iniciativas, incluindo: a coligação para empregos e competências digitais, projetos para promover formação em programação para estudantes e financiamento para projetos em educação e competências digitais, entre outros.

Nos Estados Unidos, destaca-se o contributo da Universidade de Harvard. Aí, o departamento de Juventude e Media desenvolveu as dimensões que, segundo eles, um programa de cidadania digital deve focar:

- *Privacidade e reputação*: Saber o que significa e como lidar com isso.
- *Identidade*: Perceba como cada um é apresentado na web.
- *Comportamento positivo*: Como criar relações gentis e saudáveis.
- *Segurança*: Como proteger a informação pessoal na Internet.
- *Interação com a comunidade*: Como utilizar as redes sociais para aumentar a consciencialização e promover a mudança.

Por último, e tendo em conta que esta não é uma lista exaustiva de contributos e enquadramentos sobre Cidadania Digital, sabendo que há muito mais material que não foi considerado, são aceites os contributos do Instituto DQ. Este instituto, em conjunto com o Fórum Económico Mundial, desenvolveu também uma série de competências que definem a Cidadania Digital. Poderiam ser resumidas como:

- Saber construir uma identidade digital e compreender os efeitos da pegada deixada na web.
- Utilize a tecnologia de forma equilibrada através da autorregulação. Reconheça os comportamentos de risco: identifique-os e compreenda como afetam a navegação na Internet.
- Gerir a segurança digital pessoal: compreender a privacidade, conhecer os riscos e como evitá-los.
- Expressar empatia; Saber como o comportamento digital pode afetar os outros.
- Desenvolva a literacia digital, compreenda a estrutura e o funcionamento dos meios digitais.

Estudos de referência nacional

O GTCD identifica a existência de instrumentos de medição válidos a nível nacional para aprofundar a compreensão, o entendimento e o dimensionamento da Cidadania Digital. Entre elas, podemos destacar:

Inquérito à Utilização das TIC (EUTIC):A EUTIC é uma investigação estatística específica de nível oficial para compreender a realidade do acesso e utilização das tecnologias de informação e comunicação no Uruguai. É realizado pelo Instituto Nacional de Estatística (INE) e pela Agesic. O seu objetivo é obter informações fiáveis e de qualidade sobre o acesso às TIC e as suas utilizações por parte dos indivíduos e das famílias. Os eixos temáticos do EUTIC são: “Acesso às TIC”, “Conhecimentos e competências”, “Utilização da Internet e dos telemóveis” e “Governo Digital”. A EUTIC é um elemento fundamental para a conceção e tomada de decisão sobre as políticas públicas de telecomunicações e inclusão digital no país. Este inquérito foi realizado em 2010, 2013 e 2016, e a edição de 2019 está em curso.

Inquérito ao Conhecimento, Atitudes e Práticas de Cidadania Digital (CAP):É um estudo que é realizado anualmente pela área da Sociedade da Informação da Agesic. Destaca o comportamento dos uruguaios em dimensões como a utilização e competências em TIC, a confiança no canal web como meio de interação com o Estado e a confiança no Estado como gestor de canais web, entre outras.

Crianças Online Uruguai:Trata-se de um estudo empírico e sistemático sobre os riscos e benefícios da utilização da Internet em crianças uruguaias. O estudo no Uruguai faz parte do Kids Online e do Global Kids Online: uma rede de investigação e divulgação que procura gerar evidências comparativas sobre a utilização da Internet por crianças de todo o mundo, para promover os seus direitos na era digital.

Pergunta frequente:O estudo foi criado pelo Instituto DQ de Singapura com o objetivo de avaliar o nível de competências digitais em crianças dos 8 aos 12 anos, promovendo o desenvolvimento da Inteligência Digital (DQ), entendida como a soma de competências sociais, emocionais e cognitivas que permitem aos indivíduos enfrentar desafios e adaptar-se às exigências da vida digital. O instrumento consiste num questionário anónimo online em espanhol, composto por 60 questões que devem ser respondidas no espaço de uma hora durante uma única sessão. O teste permite avaliar três níveis macro (“Cidadania Digital”, “Criatividade Digital” e “Literacia Digital”) e oito dimensões associadas (“Gestão de Identidade Online”, “Privacidade Online”, “Tempo Online”, “Riscos Associados à Utilização da Internet”, “Cibersegurança”, “Pegadas Digitais”, “Pensamento Crítico” e Empatia Online).

Estudo Internacional de Literacia em Computação e Informação (ICILS):É um estudo internacional desenvolvido pela Associação Internacional para a Avaliação do Desempenho Educativo - Holanda (IEA). Foi implementado em 2013 e 2018 em diferentes países participantes. Esta é uma avaliação padronizada que visa determinar a prontidão dos alunos para atuar na era da informação, determinar os diferentes fatores que influenciam a aprendizagem e a aquisição de competências digitais e obter dados comparáveis sobre o desempenho em competências digitais. O instrumento também fornece informações sobre os padrões de utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação dentro e fora da sala de aula, incluindo as atitudes em relação à tecnologia e as perceções de conhecimento funcional das TIC.

Perfil do internauta uruguaio.É uma investigação privada que a empresa Radar realiza anualmente desde 2003. A pesquisa consiste em inquéritos para

peças sobre o acesso e utilização das TIC, aprofundando diversos temas como o comércio eletrônico, as redes sociais, os tipos de dispositivos utilizados, os browsers, etc. O inquérito é realizado de duas formas: um inquérito telefónico com uma amostra aleatória de 1.200 números de telemóvel de pessoas com mais de 12 anos de idade e um inquérito online autoadministrado a 2.000 pessoas com mais de 12 anos de idade, recrutadas através de anúncios no Facebook.

Projeto Mundial Internet + Uruguai (WIP+UY): É um inquérito nacionalmente representativo de pessoas que vivem em domicílios residenciais. É um produto da adaptação local do questionário do World Internet Project (replicado em aproximadamente 50 países) e, a partir de 2016, em combinação com o questionário do Projeto DiSTO (From Digital Skills to Tangible Outcomes). O WIP+UY 2013 corresponde a uma amostra de pessoas com 15 ou mais anos residentes em agregados familiares de todo o país que possuem telefone fixo.

WIP+DiSTO Ah: O WIPUy + DiSTO consiste na integração dos projetos WIP e DiSTO num estudo longitudinal de adultos uruguaios. O WIPUy + DiSTO adapta e valida o questionário DiSTO ("Das competências digitais aos resultados tangíveis") para o Uruguai. Começa como um estudo transversal de adultos uruguaios que avança em ondas sucessivas em direção a um painel estatisticamente representativo de utilizadores adultos da Internet. O projeto faz parte de uma rede internacional em que participam o Chile (Pontifícia Universidade Católica do Chile), a Inglaterra (London School of Economics and Political Science) e a Holanda (Universidade de Twente). Em 2017, a segunda edição incorporou o questionário DiSTO (WIP+DiSTO) e foi realizada através de um inquérito representativo de todos os adultos (18 anos ou mais) com telemóvel no país.

Das tecnologias aos resultados tangíveis. Das tecnologias aos resultados tangíveis: o papel das competências digitais no bem-estar dos estudantes do ensino secundário público do Uruguai: Consistiu na adaptação, validação e implementação do projeto DiSTO numa população muito específica: os alunos do ensino secundário público de Montevideo. Este projeto de investigação teve como objetivo reunir evidências empíricas sobre a relação entre as competências digitais, os usos dos recursos digitais e os resultados que surgem dos usos da Internet neste momento específico da vida dos jovens uruguaios. O estudo permitiu-nos descrever quais os alunos que estão a beneficiar mais da utilização da Internet, o papel das competências digitais nestes resultados, bem como as suas interações no contexto do ensino secundário formal. É desenvolvido pela UCU e pela ObservaTIC-UdelaR.

Ações identificadas

As organizações que integram o GTCD desenvolvem diversas ações que procuram promover uma utilização segura, responsável, crítica, criativa e participativa. Alguns exemplos de ações são descritos abaixo:

Formação e sensibilização	<ul style="list-style-type: none"> - Cursos online gratuitos sobre Acesso à Informação Pública, Proteção de Dados Pessoais e Segurança da Informação. - Oficinas de utilização segura e responsável para professores e público em geral. - Projetos e programas de inclusão junto das famílias, educadores, adolescentes e comunidade. - Cursos de treino específicos para jogadores-chave. Atividades de sensibilização. - Curso para educadores “O desafio de educar para o uso adequado das TIC”. - A consciencialização permanece. - Módulos temáticos para alunos do 5º e 6º ano do ensino secundário. - Formação virtual para professores e educadores. - Oficinas de Cidadania Digital (sensibilização, boas práticas na Internet e redes sociais). - Guia de moderação online para famílias. - Neurociência e Educação. - Dia da Cidadania Digital. - Género e TIC (alunos do 5º e 6º ano do ensino secundário). - Youth IGF Uruguai (sensibilização e capacitação dos jovens sobre aspetos relacionados com a governação da internet).
Investigação	<ul style="list-style-type: none"> - Inquérito sobre o âmbito do Plano Ibirapitá. Investigação sobre a participação cidadã mediada pelas TIC. - Relatório do programa Kids Online Uruguai. - Promover a investigação sobre o uso, tendências e perspetivas das TIC.
Desenvolvimento de conteúdo	<ul style="list-style-type: none"> - Design de conteúdos sobre diferentes temas e perfis. - Desenvolvimento de plataformas e programas de robótica e programação.
Estaca	<ul style="list-style-type: none"> - Dia Mundial da Criança 2018. - Semear experiências. Recolher experiências de professores e alunos com a utilização das TIC. - Os alunos do ensino secundário como protagonistas da participação cidadã. - Projetos/programas para uso criativo e participativo. - Fórum de Governação da Internet (IGF). - Dia da Menina nas TIC. - Cabaz de serviços. - Participação no Centro Latino-Americano de Aprendizagem e Serviço Solidário.

Publicações e outros títulos recomendados

RIVOIR, Ana; LANDINELLI, Javier, "Governo aberto e participação em políticas públicas mediadas por tecnologias digitais: análise de um caso no Uruguai", in: *Revista Democracia Digital e Governo Eletrónico*, Universidade Federal de Santa Catarina, 2018. ISSN: 21759391.

Bola, Cristóvão; HUANG, Kuo-Ting; KHILNANI Aneka Khilnani, & Michael J. Stern "Desigualdades Digitais 2.0: Desigualdades Legadas na Era da Informação", in: *Em revisão com Sociology Compass*.

DODEL, M., "Uma estrutura conceptual para avaliar o impacto das TIC no bem-estar", in: *TIC, educação e sociedade. Reflexões e estudos de caso a nível ibero-americano*, - Volume 2, 2013. Disponível online: <https://colombiadigital.net/herramientas/nuestras-publicaciones/educacion-ytic/item/4448-tic-educacion-y-sociedad-reflexiones-y-estudios-de-caso-a-nivel-iberoamericano.html>(Data da última consulta: 18 de dezembro de 2019).

DODEL, M. "Uma estrutura analítica para incorporar as TIC como uma variável independente", in: *Impacto da investigação na sociedade da informação no sul global*, Springer, Singapura, 2015 (pp. 125-144).

DODEL, M. Efeito das competências eletrónicas no desempenho ocupacional: um estudo de painel baseado no PISA. *Revista Eletrónica de Sistemas de Informação em Países em Desenvolvimento*, 69(1), 2015 (pp. 1-21).

DODEL, M. "A desigualdade oculta do governo eletrónico: porque é que os gastos com serviços online podem ser regressivos e como evitá-los", in: *Atas da 9ª Conferência Internacional sobre Teoria e Prática de Governança Eletrónica*, ACM, 2016 (pp. 68-74).

DODEL, M., AGUIRRE, F. "Impacto das desigualdades digitais nas fases progressivas do desenvolvimento do governo eletrónico", in: *Atas da 11ª Conferência Internacional sobre Teoria e Prática de Governança Eletrónica*, ACM, 2018 (páginas 459-463).

Português Dodel, M., & Mesch, G. (2018). Desigualdade nas competências digitais e adoção de comportamentos de segurança online. *Informação, Comunicação e Sociedade*, 21(5), 712-728. (sobre Israel)

Dodel, M; Mendes, E.; Fascioli, F. & Da Rosa, S. (2017) Digitalmente não ouvido: utilização da internet pela população surda e com deficiência auditiva. In CGi.br (ed.) *TIC Domicílios 2016: Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros*.

Dodel, M., Comesaña, F., & Blanc, D. (2019). Um caso de reversão de agenda? Como a cobertura do Campeonato do Mundo de Futebol de 2018 reduziu a cobertura mediática da revisão anual do projeto de lei orçamental do Uruguai. *Detalhes do periódico*, 13.

Dodel, M., Kaiser, D & Mesch, G. (a publicar) Determinantes dos comportamentos de cibersegurança num país em desenvolvimento: o papel das desigualdades socioeconómicas, das competências digitais e da perceção de cibereameças. Em análise para publicação na primeira segunda-feira. (sobre o Uruguai).

FASCIOLI, F. (2013) Imagens que se ouvem, sons que se vêem. Sistemas de acessibilidade audiovisual para pessoas com deficiência sensorial e o seu desenvolvimento no Uruguai. In revista *Dixit*, 2013 (pp.18:34-45). Acedido a 4 de julho de 2016. URL: <http://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/362/337>

FASCIOLI, F. "A audiodescrição de Juliana: considerações transculturais no recontar de uma história cinematográfica para pessoas cegas", in: *Roteiro Transcultural. Contar histórias para o mundo global*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2017 (pp. 172-190).

Laura Robinson, Jeremy Schulz, Grant Blank, Massimo Ragnedda, Hiroshi Ono, Bernie Hogan, Gustavo Mesch, Shelia R. Cotten, Susan B. Kretchmer, Timothy M. Hale, Tomasz Drabowicz, Pu Yan, Barry Wellman, Molly-Gloria Harper, Anabel Quan-Haase, Hopeton S. Dunn, Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, Rod Carveth, Wenhong Chen, Matías Dodel, Julie Wiest

Laura Robinson, Jeremy Schulz, Hopeton S. Dunn, Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, Rod Carveth, Wenhong Chen, Matías Dodel, Julie Wiest, Christopher Ball, Kuo-Ting Huang, Aneka Khilnani, Michael J. Stern, Grant Blank, Massimo Ragnedda, Hiroshi Ono, Bernie Hogan, Gustavo Mesch, Shelia R. Cotten, Susan B. Kretchmer, Timothy M. Hale, Tomasz Drabowicz

Birca, C; REISDORF; Português REINO UNIDO, Colin; "A inclusão digital nas Américas e nas Caraíbas", in: *Em análise com a Inclusão Social para...*, Volume 8, Edição 1: "Inclusão digital em todo o mundo: o que está a ser feito para enfrentar as desigualdades digitais?"

MESCH, E; Dódel, M., *Baixo autocontrolo, divulgação de informação e risco de fraude online. Cientista Comportamental Americano*, 2018

BARRY WELLMAN, Yan (João); Harper, Molly-Glória; & QUAN-HAASE, Anabel, "Desigualdades Digitais 3.0: Desigualdades Emergentes na Era da Informação". Em revisão pela Sociology Compass.