

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



Uruguay
Presidencia

Ministerio
de Educación
y Cultura

Dirección
de Educación

Ministerio
de Industria,
Energía y Minería

<>agesic

ANEP

Instituto Nacional de Derechos
Humanos y Defensa del Pueblo



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



ProEVA
Programa de Entornos
Virtuales de Aprendizaje



Plan Ceibal

UTEC
Universidad Tecnológica



Oficina de
Montevideo
Oficina Regional
de Ciencias para
América Latina y
el Caribe
Objetivo de
Desarrollo
Sostenible

unicef

FLACSO
URUGUAY



UCU

Documento final¹

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

¹ Entende-se que a construção da cidadania digital está em permanente mudança. Nesse sentido, o marco de abordagem definido neste documento não só requer uma interpretação específica e interdisciplinar por segmento e por contexto social, como também uma revisão com certa frequência dos acordos conceituais definidos no próprio documento.

Sumário

INTRODUÇÃO	4
ESTRATÉGIA DE CIDADANIA DIGITAL	6
1. Perspectivas transversais de abordagem para a América Latina	6
2. Dimensões de usos e competências	7
2.1 Uso crítico e reflexivo	7
2.2 Uso responsável e seguro	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 Pesquisa	10
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12
ANEXOS	13

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, as discussões ligadas à construção da Cidadania Digital ganharam especial relevância. Em diversos âmbitos, aponta-se que o desenvolvimento com equidade da nossa sociedade implica considerar a Cidadania Digital como um 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 a uma relação com a sociedade à qual pertence. A qualidade de cidadania confere o pertencimento a uma comunidade humana organizada, transcendendo os vínculos legais.

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

A UNESCO define a Cidadania Digital como um conjunto de competências que habilita a cidadania a acessar, recuperar, compreender, avaliar e utilizar informação com fins criativos. Além disso, implica compartilhar informação e conteúdos da mídia em todos os formatos, utilizando diversas ferramentas de maneira crítica, ética e eficaz, a fim de participar e se engajar em atividades pessoais, profissionais e sociais.

A Cidadania Digital, então, deve poder exercer seus direitos e cumprir suas obrigações no ambiente digital, um ambiente novo, mas que está integrado ao espaço social, como estão uma praça ou a rua. Entende-se que o exercício pleno da Cidadania Digital implica o desenvolvimento de competências que permitam assumir de forma crítica a informação recebida, uma compreensão do impacto social e econômico da tecnologia, o respeito às leis, o conhecimento e a defesa dos direitos estabelecidos e a geração de novos direitos em relação ao ambiente digital.

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

Nesse contexto, o Uruguai se encontra em uma situação privilegiada na região. Conta com ampla cobertura de infraestrutura de telecomunicações e dispõe de um marco regulatório consolidado² e de uma política de Dados Abertos. Por meio do Plan Ceibal, todas as crianças da educação pública têm seu próprio computador com internet e podem compartilhá-lo com suas famílias³. Por sua vez, a criação do Plan Ibirapitá⁴ promoveu a inclusão digital a serviço das pessoas idosas, com o objetivo de melhorar a inclusão social, a participação e a equidade. Foram levados adiante planos para que a população conte com competências básicas de alfabetização digital e programas voltados a disponibilizar on-line os trâmites e serviços prestados pelo Estado, entre outros avanços em matéria de Governo Digital reconhecidos em nível internacional.

Todas essas conquistas partem de uma política digital sustentada, refletida nas sucessivas Agendas Digitais que o país vem levando adiante desde 2008 até hoje⁵. Esta

² UAIP: <https://www.gub.uy/unidad-acceso-informacion-publica/>; URCDP: <https://www.gub.uy/unidad-reguladora-control-datos-personales/>

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>

ferramenta se apoia em uma vocação de análise e monitoramento constantes, com estatísticas nacionais de qualidade para sua avaliação ⁶ .

Essas ações estão contribuindo para a redução das desigualdades e das lacunas de acesso entre a população de maior e de menor renda, e para a democratização dos serviços, constituindo o desenvolvimento digital em um selo característico do Uruguai dentro e fora de suas fronteiras.

Por outro lado, o país liderou, por oito anos consecutivos, o Índice de Desenvolvimento das TIC (IDI) da União Internacional de Telecomunicações na América Latina e no Caribe ⁷ , o que o transformou em um ator muito relevante no contexto internacional. Atualmente, integra a Digital Nations, o grupo dos países digitalmente mais avançados do mundo, sendo o primeiro país latino-americano a obter esse reconhecimento ⁸ .

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

A partir do reconhecimento dessa situação nacional e do contexto internacional, desenvolveu-se um trabalho conjunto com diferentes organismos e instituições relacionados ao tema e foram acordados marcos de referência comuns sobre Cidadania Digital que permitam gerar estratégias de sensibilização coordenadas e alinhadas.

Nesse marco, em agosto de 2019, a Agesic e a UNESCO Montevideo convocaram organizações públicas, acadêmicas e da sociedade civil organizada para um Grupo de Trabalho de Cidadania Digital (GTCD), com o objetivo de elaborar um documento com recomendações para o desenho de uma estratégia sobre Cidadania Digital. Desses encontros participam representantes das seguintes organizações e instituições: Ministério da Educação e Cultura, Ministério da Indústria, Energia e Mineração, Codicen - Anep, Instituição Nacional de Direitos Humanos, Universidade da República, Plan Ceibal, Fundación Ceibal, Universidade Tecnológica do Uruguai, UNESCO Montevideo, UNICEF Uruguai, Faculdade Latino-Americana de Ciências Sociais do Uruguai, Pensamiento Colectivo, Universidade Católica do Uruguai e Agesic.

Paralelamente à construção deste documento, as perspectivas transversais e as dimensões de uso contidas na presente estratégia foram submetidas à validação em cinco mesas temáticas (“Primeira infância”, “Jovens”, “Pessoas idosas”, “Gênero” e “Papel da mídia”) no âmbito da Segunda Jornada de Cidadania Digital.

Esta Estratégia de Cidadania Digital para uma Sociedade da Informação e do Conhecimento apresenta as primeiras ações a serem levadas adiante por meio de um processo de construção aberto ⁹, compartilhando o que foi elaborado com representantes e pessoas interessadas que participaram do GTCD, colhendo sua visão e suas contribuições. Essas ações buscam ser o pontapé inicial de um processo que deverá monitorar e repensar continuamente a forma como a cidadania utiliza a tecnologia, assim como os resultados obtidos, para assegurar a transformação digital com equidade.

⁶ Por exemplo, a Encuesta de Usos de TIC (EUTIC). Ver: <http://www.ine.gub.uy/encuesta-de-uso-de-la-tecnologia-de-la-informacion-y-las-comunicaciones>

⁷ 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 Nas II Jornadas de Cidadania Digital, em 2019, foram discutidas em cinco mesas temáticas (primeira infância, adolescências, pessoas idosas, gênero e mídia) as perspectivas transversais, as dimensões e as habilidades contidas neste documento. Entre os meses de junho e setembro de 2020, foi

realizada uma consulta pública sobre o documento elaborado pelo Grupo de Trabalho de Cidadania Digital.

ESTRATÉGIA DE CIDADANIA DIGITAL

1. Perspectivas transversais de abordagem para a América Latina

A partir dos marcos e estudos de referência 10, assim como das particularidades da realidade latino-americana e uruguaia para a geração de políticas públicas que contribuam para o desenvolvimento da Cidadania Digital (história, estrutura econômica e social), o GTCD acordou as seguintes perspectivas transversais para abordar o tema na América Latina:

Inclusão digital. Acesso a dispositivos e a conectividade de qualidade, assim como às competências e ao nível educacional necessários para o desenvolvimento de habilidades instrumentais de alfabetização digital em toda a cidadania. Implica também oferecer as condições adequadas de acessibilidade universal ¹¹ para que todas as pessoas possam exercer a cidadania digital, atendendo às especificidades de cada população (pessoas com deficiência, pessoas idosas etc.), levando em conta os ajustes razoáveis que correspondam. ¹²

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

Cultura democrática. Reconhecimento da diversidade cultural, dos diferentes pontos de vista e opiniões, valorizando e cuidando dos espaços comuns e do meio ambiente, zelando pela inclusão e pela equidade social.

Participação. Uso de todos os canais disponíveis para intervir nas decisões estratégicas que afetam a vida cotidiana das pessoas, com ênfase nos assuntos públicos.

Direitos humanos. Respeito aos direitos humanos consagrados em nível internacional, regional e nacional ¹³ e consideração dos novos desafios que entram em jogo nos ambientes digitais ¹⁴. Partindo do pressuposto de que as lacunas da sociedade se reproduzem também no ambiente digital, enfatiza-se como

¹⁰ Ver "Anexos".

¹¹ Conceito de Acessibilidade Universal: "A acessibilidade universal refere-se ao conjunto de características de que deve dispor um ambiente urbano, edificação, produto, serviço ou meio de comunicação para ser utilizado em condições de conforto, segurança, igualdade e autonomia por todas as pessoas. Pressupõe a estratégia de "Desenho para Todos" e entende-se sem prejuízo dos Ajustes Razoáveis que devam ser adotados." (Accesibilidad Universal y Diseño para Todos. Fundación ONCE. 2011).

¹² Conceito de Ajuste Razoável: "Modificações e adaptações necessárias e adequadas que não imponham um ônus desproporcional ou indevido, quando requeridas em um caso particular, para garantir às pessoas com deficiência o gozo ou exercício, em igualdade de condições com as demais, de todos os direitos humanos e liberdades fundamentais." (Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, Nações Unidas (2006).

¹³ <https://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights>; Convenção Americana: [https://www.oas.org/dil/esp/tratados_b-](https://www.oas.org/dil/esp/tratados_b-32_convencion_americana_sobre_derechos_humanos.htm)

[32_convencion_americana_sobre_derechos_humanos.htm](https://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights); CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA <http://www.impo.com.uy/bases/leyes-internacional/16137-1990>

¹⁴ Compartilhamos alguns links que refletem sobre os direitos humanos no ambiente digital: <https://www.deusto.es/cs/Satellite/deusto/es/universidad-deusto/sobre-deusto-0/derechos-humanos-en-entornos-digitales#:~:text=Toda%20persona%20tiene%20derecho%20a%20la%20protecci%C3%B3n%20de%20sus%20datos,privacidad%20de%20las%20comunicaciones%20online>. "Iniciativa na seção Direitos humanos, p. 239, do livro Jóvenes, transformación, digital y formas de inclusión en América Latina. <https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/handle/123456789/229>; <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/politicas-y-gestion-derechos-ciudadania-digital>

operam as diversas categorias de desigualdade de forma articulada (a partir de uma perspectiva interseccional) nos direitos ligados a migração, gênero, deficiência, desigualdade econômica e educacional.

2. Dimensões de usos e competências

Estabelece-se que as dimensões a serem consideradas para a abordagem da construção da Cidadania Digital referem-se à forma como as pessoas utilizam as TIC. Entende-se que esses usos levam a cidadania a melhorar sua qualidade de vida, potencializam as oportunidades que o ambiente digital oferece e geram um espaço de convivência e de respeito aos direitos humanos no qual todos nós estejamos representados, incluídos e seguros. Nesse sentido, estabelecem-se três dimensões: “Uso responsável e seguro”, “Uso crítico e reflexivo” e “Uso criativo e participativo”. É preciso esclarecer que essas dimensões não estão dispostas em ordem hierárquica, mas se retroalimentam mutuamente.

2.1 Uso crítico e reflexivo

Esta dimensão se concentra na capacidade de uma pessoa de compreender e avaliar criticamente as tecnologias e a informação. Entre outros aspectos, supõe:

Análise da informação. Saber selecionar, analisar, comparar e processar informação na web. Reconhecer a informação e as fontes confiáveis e saber detectar a desinformação e as notícias falsas.

Capacidade de questionar conteúdos. Compreender o funcionamento das tecnologias e a maneira como produzem, hierarquizam e distribuem conteúdos.

Compreender a não neutralidade. Reconhecer que no ambiente digital atuam subjetividades, relações de poder, vieses, interesses políticos e comerciais.

Compreender o que são e como funcionam os algoritmos. Entender como nossos dados são obtidos, administrados e utilizados como insumo para o desenvolvimento de ferramentas de Inteligência Artificial ¹⁵ e os impactos que essa tecnologia tem sobre nossa vida cotidiana.

Identificar os interesses envolvidos. Reconhecer o valor dos dados e o poder dos múltiplos atores que atuam no ambiente digital.

Ter consciência do ecossistema digital. Conhecer quem participa, como se relacionam e o modo como as decisões são tomadas no ambiente digital.

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

Compreender as lacunas digitais. Ser capaz de refletir sobre as formas como a web e a tecnologia operam sobre as desigualdades e de evidenciá-las.

2.2 Uso responsável e seguro

Envolve práticas voltadas a gerar, no ambiente digital, um espaço seguro e de convivência cidadã. Isso supõe:

Autorregulação. Decidir o tempo dedicado a navegar na rede e definir como, quando, quanto e para que se utiliza.

Comportamento ético. Refletir sobre as possíveis formas de resolver cada situação com responsabilidade pessoal e social, em prol de um mundo pacífico e sustentável, e com a motivação e a vontade de se preocupar com o bem comum.¹⁶

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

Conhecer e exercer os direitos no ambiente digital. Ser responsáveis, reconhecer e exercer os direitos para a construção de um ambiente digital seguro, e conhecer quais organismos e mecanismos existem para a proteção desses direitos.

Consciência da pegada digital. Ter consciência do alcance e da construção da pegada digital, tanto própria quanto alheia, formada por rastros de informação sobre crenças, valores, habilidades, interesses, hobbies, localização e imagens.

Construção da identidade digital. Saber gerenciar o conjunto de informações publicadas sobre mim na internet, que reflete minha imagem e determina minha reputação digital, isto é, como as outras pessoas me veem nesse ambiente.

Gestão da privacidade. Poder decidir o que, como, quando e onde expor minhas informações e as de outras pessoas.

Gestão dos riscos. Ter consciência das situações de risco que podem surgir na internet e entender como gerenciá-las ou evitá-las.

2.3 Uso criativo e participativo

Refere-se às competências que permitem utilizar criativamente as tecnologias e aproveitá-las para a participação. As pessoas usuárias, receptoras, consumidoras e as audiências podem se transformar em criadoras, produtoras e autoras. A dimensão criativa e participativa da cidadania digital supõe:

¹⁶ Definição inspirada no "Guia de Educação para a Cidadania Global elaborado pela UNESCO"

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233876>

Desenvolver conteúdos. Saber criar, editar e compartilhar conteúdos digitais de valor, reconhecendo e respeitando o ecossistema de direitos autorais e licenciamentos abertos.

Mitigar as lacunas digitais. Ser capaz de trabalhar para que as tecnologias da informação possam ser usadas para mitigar as desigualdades.

Ter capacidade de inovar com as TIC. Saber utilizar ferramentas e processos digitais em projetos de inovação.

Desenvolver habilidades comunicacionais. Poder interagir, trocar, propor, se expressar e socializar em um ambiente digital.

Usar as TIC para a transformação individual, comunitária e social. Promover o direito à participação em democracia e o compromisso com a comunidade, ao mesmo tempo que se utilizam as tecnologias digitais como uma ferramenta de transformação.

3. Linhas de ação e objetivos

Com o intuito de tornar efetivas as definições anteriores, propõem-se três linhas de ação principais, com objetivos específicos para cada uma delas:

3.1 Governança da Cidadania Digital

Esta linha de ação pretende que a construção da Cidadania Digital tenha uma abordagem interdisciplinar, interinstitucional e transversal a todo o país. Para isso, propõe-se como principal objetivo específico a institucionalização do Grupo de Trabalho de Cidadania Digital. Com isso, aposta-se na geração de conhecimento, recomendações e ações que contribuam para a construção de políticas públicas integrais e articuladas para a promoção e o desenvolvimento da Cidadania Digital. Os principais objetivos são:

- a. Identificar o ecossistema da Cidadania Digital, isto é, as organizações que o integram, os papéis e as relações que existem no Uruguai. Além disso, busca-se consolidar ¹⁷ o Grupo de Trabalho, que deverá manter reuniões presenciais com uma frequência mínima de uma vez por mês.
- b. Dar continuidade e articulação aos múltiplos esforços que são realizados como parte das políticas públicas sobre o tema, buscando alinhar as mensagens dirigidas à cidadania e seu posicionamento na agenda pública.

17 Os atuais integrantes do grupo foram convocados pela UNESCO Montevideo e pela Agesic, levando em conta sua trajetória no tema. Ao longo deste período, identificou-se a necessidade de incorporar outras organizações que contemplem olhares que hoje não estão presentes no grupo. Nesse 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.
- d. Abordar o tema da Cidadania Digital a partir de diferentes olhares, refletindo sobre ele a partir de uma perspectiva holística.
- e. Ser um grupo consultor que, por meio do debate interinstitucional e multidisciplinar, gere recomendações e boas práticas que contribuam para eliminar os fatores e as condições que obstaculizam o desenvolvimento de uma Cidadania Digital plena.
- f. Inserir o Uruguai como uma referência no tema em nível regional e internacional.

3.2 Desenvolvimento de capacidades

Esta linha de ação tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento das competências necessárias para utilizar o ambiente digital de modo responsável, seguro, crítico, reflexivo, criativo e participativo. Nesse sentido, entende-se necessário seguir trabalhando nas ações que realizam ¹⁸ as pessoas envolvidas no tema, assim como aprofundar a geração de instâncias de articulação e coordenação que potencializem os esforços de cada uma das organizações do país para a construção da Cidadania Digital. Os principais objetivos são:

- a. Contar com um balcão único de acesso aos recursos educativos que permitam trabalhar a construção da Cidadania Digital.
- b. Desenhar uma trajetória comum para o desenvolvimento de competências digitais para diferentes segmentos da população.
- c. Desenhar e desenvolver produtos, recursos de consulta, conteúdos teóricos e programáticos para o exercício da Cidadania Digital em nível nacional e regional, adaptados ou orientados a diferentes públicos.
- d. Gerar intercâmbios e divulgação conjunta sobre as diferentes iniciativas que cada uma das organizações que trabalham no tema promove.
- e. Motivar e acompanhar, com recursos e ferramentas, o debate e a reflexão sobre cidadania digital na comunidade educativa, articulando com os diferentes atores-chave da educação.
- f. Contribuir para o desenvolvimento de ações de formação inicial e continuada para pessoas que atuam na função pública e em setores-chave como saúde, financeiro, educação, entre outros.

3.3 Pesquisa

A linha de ação de pesquisa e geração de debate busca promover instâncias de análise e monitoramento que contribuam para avaliar a construção da Cidadania Digital por meio de suas dimensões de uso e das esferas estratégicas

¹⁸ Ver Anexos

de ação (social, econômica, cultural e política). Esta linha propõe contribuir para o desenho de políticas públicas baseadas em evidências. Para isso, os principais objetivos propostos são:

- a. Gerar pesquisas conjuntas sobre as diferentes formas como a cidadania utiliza as TIC.
- b. Contar com um balcão único de acesso às pesquisas relacionadas com a Cidadania Digital.
- c. Manter atualizada a informação sobre a evolução da construção da Cidadania Digital.
- d. Realizar pesquisas específicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATTRO, Antonio. “Los presidentes también se educan”, em: Neurociencias para presidentes, Editorial Siglo XXI, Buenos Aires, 2017.

BOYD, Danah. It's complicated. The social lives of networked teens, Yale University Press, Londres, 2014.

BUCKINGHAM, David. La educación para los medios en la era de la tecnología digital, Conferência, Roma, 2006.

EUROPEAN COMMISSION. Digital Citizen Handbook, 2019.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad, Gedisa, Barcelona, 2005.

JENKINS, Henry. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Mac Arthur, Estados Unidos, 2007.

LANDI, Oscar. Cultura y política en la transición a la democracia, Sociedad, Venezuela, 1984.

MORDUCHOWICZ, Roxana. Ruidos en la web. Cómo se informan los adolescentes en la era digital. Penguin Random House Editorial, 2018.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2019). Un recorrido histórico: De la Educomunicación a la Ciudadanía Digital, UNESCO, 2019.

MORDUCHOWICZ, Roxana. El capital cultural de los jóvenes. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003.

PÉREZ TORNERO, José Manuel; TEJEDOR, Santiago (editores). Guía de tecnología, comunicación y educación para profesores. Preguntas y respuestas, Editorial UOC, Barcelona, 2014.

PRENSKY, Marc, “Digital natives and digital immigrants”, em: On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 N°. 5, outubro de 2001.

REGUILLO, Rosana. Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto, Ediciones Norma, Buenos Aires, 2000.

UNESCO, Alfabetización mediática e informacional: currículum para profesores, Paris, 2011. Disponível na internet:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf> (Data da última consulta: 18 de dezembro de 2019).

WINCOUR, Rosalía. Robinson Crusoe ya tiene celular, Siglo XXI, México, 2009.

WOLTON, Dominique, Internet y después, Editorial Gedisa, Barcelona, 2000.

ANEXOS

Antecedentes

Embora a denominação "Cidadania Digital" seja relativamente nova, entende-se relevante destacar as contribuições de algumas correntes que, a partir de diferentes áreas, contribuíram para a consolidação desse termo e para a relevância de sua abordagem.

A partir da Educomunicação, surgem com Mario Kaplún (1923-1998), Paulo Freire (1921 – 1997) e Celestine Freinet (1896 – 1966) 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 comunicativos, entre outros.

Com a Educação para a Mídia, destacam-se as contribuições do British Film Institute (BFI) e suas seis categorias de análise ¹⁹, de Len Masterman e suas recomendações sobre o que deveria ser abordado na Educação para a Mídia ²⁰, e de David Buckingham e sua ênfase na compreensão crítica do funcionamento da mídia, que permite entender de que maneira ela representa o mundo e como produz significados e, ao mesmo tempo, como é utilizada pelas audiências. O interesse da União Europeia (UE) pela educação em mídia aumentou nas últimas décadas e atingiu o auge no início de 2015, depois que representantes de ministérios da Educação dos Estados-Membros (EM) assinaram a Declaração de Paris. Além de se comprometerem a promover e implementar políticas de educação em mídia, nessa declaração acordaram concentrar-se no desenvolvimento de habilidades sociais, de pensamento crítico, cívicas, de inclusão social e de não discriminação na população da região ²¹.

¹⁹ Agências: quem comunica e para quê? Quem produz a mensagem? Qual é a sua intencionalidade e ideologia?; Categorias: Que tipo de documento é? A que gênero pertence? Em que medida o gênero influencia a compreensão do texto?; Tecnologias: Como é produzido? Que tecnologias utiliza e como influenciam o produto final?; Linguagens: Como transmite o que quer dizer? Que códigos e convenções utiliza? Representações: Como apresenta o tema? O que inclui e o que exclui? Como fala dos grupos sociais? Utiliza estereótipos?; Audiências: A quem a mensagem é dirigida? Como interpela seus públicos? Como as audiências ressignificam os conteúdos que recebem?

²⁰ Tudo o que a mídia comunica são construções. A mídia oferece representações e construções que respondem à sua linha editorial, ideologia e intencionalidade. A educação para a mídia deve desvendar quais são essas intencionalidades e analisar o que cada veículo inclui e exclui do fato a que se refere. Os meios de comunicação influenciam nossa percepção do mundo. Portanto, é necessário analisar a maneira como essas construções incidem sobre nossas percepções e ideias. As audiências ressignificam as mensagens. Cada um interpreta ou "negocia" o significado de maneira diferente, em função de seu contexto pessoal, familiar, social e cultural. A educação para a mídia deve explorar a maneira particular como diferentes audiências ressignificam as mensagens. A mídia responde a proprietários. Uma educação para a mídia busca analisar quem é o proprietário do veículo que emite a mensagem e de que maneira essa propriedade influencia o conteúdo que ele transmite. Cada veículo tem sua própria linguagem, estética e códigos. A linguagem continua sendo um eixo na educação para a mídia. Essa educação deve ensinar a reconhecer as formas da mensagem e analisar a maneira como a linguagem incide sobre o conteúdo.

²¹ Em 2016, a Comissão Europeia e o Conselho da Europa (CoE) publicaram o relatório "Mapping of media literacy practices and actions in EU-28". Nele, apresenta-se um estado da arte dos EM quanto aos principais atores envolvidos e aos projetos desenvolvidos sobre o tema, bem como quais são as habilidades nas quais eles se concentraram e seu nível de significância.

Quer-se destacar também os esforços da UNESCO e, em particular, a conceitualização da “Alfabetização midiática e informacional para a construção e o entendimento da Cidadania Digital”²².

Com relação aos marcos conceituais sobre Cidadania Digital, aprofundou-se nos elaborados pelas seguintes organizações:

Conselho da Europa (CoE), que desenvolveu o Digital Citizenship Education Project (Projeto de Educação para a Cidadania Digital). Para isso, o CoE realizou uma extensa revisão bibliográfica e um levantamento de políticas, programas e projetos, além de várias instâncias de consulta com referências-chave no tema. Em todos os casos, foram incorporados insumos e participaram especialistas de diferentes regiões (Europa, Estados Unidos, Canadá, Nova Zelândia e Austrália). Para a elaboração do marco de habilidades de Cidadania Digital (10 Domains), o CoE considerou fundamental incorporar uma diversidade de marcos diretamente relacionados ao tema. Esses marcos abrangem modelos de educação em mídia, alfabetismo em internet, competências digitais, competências globais, aprendizagem socioemocional e educação em cultura democrática e valores. Assim, o CoE retoma os eixos da educação para a mídia e define a Cidadania Digital como “o manejo de competências que permitem às pessoas atuar de maneira responsável no ambiente digital”. A Cidadania Digital –nessa perspectiva- inclui competências muito diversas, como a capacidade de criar, compartilhar, socializar, pesquisar, comunicar, aprender, trabalhar e jogar. Supõe três grandes dimensões:

- Saber estar on-line: Acesso ao ambiente digital. Capacidade de evitar qualquer forma de exclusão digital. Alfabetização midiática e informacional: pensar as tecnologias.
- Bem-estar on-line: Competências para exercer um comportamento ético e de empatia com os outros. Uso saudável das tecnologias. Gestão responsável da identidade e da pegada digital.
- Direitos on-line: Competências para participar de uma sociedade democrática e para reconhecer as responsabilidades e os direitos que permitam construir um ambiente digital seguro para todos. Compreensão do conceito de privacidade.

Por sua vez, a União Europeia (o Quadro Europeu de Competência Digital) também define as competências digitais. Em sua opinião, a cidadania digital inclui os seguintes aspectos e dimensões:

- Alfabetização informacional: Capacidade de localizar, selecionar e processar informações/conteúdos na web. Análise de fontes.
- Comunicação e colaboração: Saber interagir e colaborar por meio das tecnologias. Poder participar de um ambiente digital.
- Criação de conteúdos digitais: Capacidade de criar e editar conteúdos digitais. Compreender o direito autoral na web.

²² Alfabetização midiática: refere-se à capacidade de entender o papel da mídia na sociedade democrática, avaliar criticamente o conteúdo que ela transmite e utilizá-la para a expressão e a participação. Alfabetização informacional: enfatiza o acesso à informação, saber localizá-la, avaliá-la, processá-la, utilizá-la eticamente e comunicá-la aos demais.

- Segurança: Capacidade de gerir a privacidade. Saber construir a identidade digital e proteger a reputação.
- Resolução de problemas: Capacidade de identificar problemas e resolvê-los em um ambiente digital.

Além disso, desde 2015, por meio da estratégia do Mercado Digital Europeu, a Comissão Europeia desenvolveu diferentes linhas baseadas em competências digitais. Especificamente, desde 2016 foi criada a Agenda de Competências para a Europa, que visa abordar as carências em competências digitais na União Europeia por meio de diversos instrumentos e iniciativas, entre os quais se encontram: a coalizão para empregos e competências digitais, projetos para promover a formação em programação por parte de estudantes e o financiamento de projetos em educação e competências digitais, entre outros.

Nos Estados Unidos, destaca-se a contribuição da Universidade Harvard. Lá, o departamento de Jovens e Mídia elaborou as dimensões nas quais, segundo eles, um programa de cidadania digital deveria se concentrar:

- Privacidade e reputação: Saber o que significa e como administrá-la.
- Identidade: Compreender como cada um se apresenta na web.
- Comportamento positivo: Como criar relações amáveis e saudáveis.
- Segurança: Como proteger as informações pessoais na internet.
- Interação com a comunidade: Como usar as redes sociais para gerar consciência e impulsionar mudanças.

Por último, e levando em conta que esta não é uma lista exaustiva das contribuições e dos marcos sobre Cidadania Digital, sabendo que há muito mais material que não foi considerado, tomam-se as contribuições do DQ Institute. Esse instituto, em conjunto com o Fórum Econômico Mundial, também elaborou uma série de competências que definem a Cidadania Digital. Estas poderiam ser resumidas em:

- Saber construir uma identidade digital e compreender os efeitos da pegada que se deixa na web.
- Utilizar a tecnologia com equilíbrio por meio da autorregulação.
- Reconhecer os comportamentos de risco: identificá-los e compreender como afetam a navegação na internet.
- Gerir a segurança digital pessoal: compreender a noção de privacidade, saber quais são os riscos e como evitá-los.
- Expressar empatia; Saber como o comportamento digital pode afetar os demais.
- Construir uma alfabetização digital, compreender a estrutura e o funcionamento das mídias digitais.

Estudos nacionais de referência

O GTCD identifica a existência de ferramentas de medição válidas em nível nacional para aprofundar a compreensão, o entendimento e o dimensionamento da Cidadania Digital. Entre elas, podemos citar:

Encuesta de Usos de TIC (EUTIC): A EUTIC é uma pesquisa estatística específica de nível oficial para conhecer a realidade do acesso e do uso das tecnologias da informação e da comunicação no Uruguai. É conduzida pelo Instituto Nacional de Estatística (INE) e pela Agesic. Seu objetivo consiste em obter informação confiável e de qualidade sobre o acesso às TIC e seus usos por pessoas e domicílios. Os eixos temáticos da EUTIC são: “Acesso às TIC”, “Conhecimentos e habilidades”, “Usos da internet e do celular” e “Governo Digital”. A EUTIC constitui um elemento-chave para o desenho e a tomada de decisão relativos às políticas públicas sobre telecomunicações e inclusão digital no país. Esta pesquisa foi realizada nos anos de 2010, 2013 e 2016, e a edição de 2019 está em andamento.

Encuesta de Conocimientos, Actitudes y Prácticas de Ciudadanía Digital (CAP): É um estudo realizado anualmente pela área de Sociedade da Informação da Agesic. Levanta o comportamento dos uruguaios em dimensões como uso e habilidades de TIC, confiança no canal web como via de interação com o Estado e confiança no Estado como gestor de canais web, entre outros.

Kids Online Uruguay: É um estudo empírico e sistemático sobre os riscos e benefícios do uso da internet por crianças uruguaias. O estudo no Uruguai está enquadrado na Kids Online e na Global Kids Online: uma rede de pesquisa e divulgação que busca gerar evidências comparadas sobre o uso da internet por crianças no mundo, para promover seus direitos na era digital.

DQ: O estudo foi criado pelo Instituto DQ de Singapura com o objetivo de avaliar o nível de competências digitais em crianças de 8 a 12 anos e promover o desenvolvimento da Inteligência Digital (DQ), entendida como a soma das habilidades sociais, emocionais e cognitivas que permitem aos indivíduos enfrentar os desafios e se adaptar às demandas da vida digital. O instrumento consiste em um questionário anônimo on-line em espanhol, composto por 60 perguntas que devem ser respondidas em uma hora, em uma única instância. O teste permite avaliar três macroníveis (“Cidadania Digital”, “Criatividade Digital” e “Alfabetismo Digital”) e oito dimensões associadas (“Gestão da identidade on-line”, “Privacidade on-line”, “Tempo on-line”, “Riscos associados ao uso da internet”, “Cibersegurança”, “Pegadas digitais”, “Pensamento crítico” e empatia on-line).

International Computer and Information Literacy Study (ICILS): É um estudo internacional desenvolvido pela International Association for Evaluation of the Educational Achievement - Países Baixos (IEA). Foi implementado em 2013 e 2018 nos diversos países que participaram. Trata-se de uma avaliação padronizada que visa determinar a preparação dos estudantes para o desempenho na era da informação, determinar os diferentes fatores que influenciam a aprendizagem e a aquisição de competências digitais, obter dados comparáveis sobre o desempenho em competências digitais. Além disso, o instrumento permite obter informação sobre os padrões de uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação dentro e fora da sala de aula, incluindo as atitudes em relação à tecnologia e as percepções sobre os conhecimentos funcionais de TIC.

Perfil del internauta uruguayo. É uma pesquisa privada realizada anualmente pela empresa Radar desde 2003. A pesquisa consiste em levantamentos com

pessoas sobre acesso e uso de TIC, aprofundando-se em temas variados como e-commerce, redes sociais, tipos de dispositivos utilizados, navegadores etc. A pesquisa é aplicada em duas modalidades, a saber: uma pesquisa telefônica com uma amostra aleatória de 1.200 números de celular, dirigida a maiores de 12 anos, e uma pesquisa on-line autoadministrada de 2.000 casos com pessoas maiores de 12 anos, recrutadas por meio de anúncios contratados no Facebook.

World Internet Project + Uruguay (WIP+UY): É uma pesquisa representativa de alcance nacional com 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). A WIP+UY 2013 corresponde a uma amostra de pessoas de 15 anos ou mais residentes em domicílios de todo o país que possuem telefone fixo.

WIP+DiSTO Uy: WIPUy + DiSTO consiste na integração dos projetos WIP e DiSTO em um estudo longitudinal de adultos uruguaios. O WIPUy + DiSTO adapta e valida o questionário do DiSTO ("Das habilidades digitais aos resultados tangíveis") para o Uruguai. Começa como um estudo transversal de adultos uruguaios que se desloca, em ondas sucessivas, rumo a um painel estatisticamente representativo de usuários adultos de internet. O projeto se enquadra em uma rede internacional da qual participam o Chile (Pontifícia Universidade Católica do Chile), a Inglaterra (London School of Economics and Political Science) e a Holanda (University of Twente). Em 2017, a segunda edição incorpora o questionário DiSTO (WIP+DiSTO) e foi realizada por meio de uma pesquisa representativa de todos os adultos (18 anos ou mais) com telefone celular no país.

Das tecnologias aos resultados tangíveis. O papel das habilidades digitais no bem-estar dos estudantes da educação média pública uruguaia (From technologies to tangible outcomes: the role of digital skills in the wellbeing of Uruguay's public secondary education students): Consistiu na adaptação, validação e implementação do projeto DiSTO sobre uma população muito específica: estudantes da Educação Secundária pública em Montevideu. Este projeto de pesquisa teve como objetivo coletar evidências empíricas sobre a relação entre as habilidades digitais, os usos dos recursos digitais e os resultados que surgem dos usos da internet neste momento específico do curso da vida dos jovens uruguaios. O estudo permitiu descrever quais estudantes estão se beneficiando em maior medida do uso da internet, o papel das habilidades digitais nesses resultados, bem como suas interações no contexto da educação formal secundária. É desenvolvido pela UCU e pelo ObservaTIC-UdelaR.

Ações identificadas

As organizações que fazem parte do GTCD desenvolvem diversas ações que buscam fomentar o uso seguro, responsável, crítico, criativo e participativo. A seguir, indicam-se alguns exemplos de ações:

Formação e sensibilização	<ul style="list-style-type: none"> • Cursos on-line de ingresso livre e gratuito de Acesso à Informação Pública, Proteção de Dados Pessoais e Segurança da Informação. • Oficinas de uso seguro e responsável para docentes e público em geral. • Projetos e programas de inclusão com famílias, educadores, adolescentes e comunidade. • Cursos específicos de formação para referentes. • Atividades de sensibilização. • Curso para educadores “O desafio de educar para o bom uso das TIC”. • Stands de sensibilização. • Módulos temáticos para estudantes de 5º e 6º da Educação Média. • Formações virtuais para docentes e educadores. • Oficinas de Cidadania Digital (sensibilização, boas práticas na internet e nas redes sociais). • Guia de moderação on-line para famílias. • Neurociência e Educação. • Jornada de Cidadania Digital. • Gênero e TIC (Estudantes de 5º e 6º da Educação Média). • Youth IGF Uruguay (sensibilização e formação de jovens em aspectos relacionados à governança da internet).
Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa sobre o alcance do Plan Ibirapitá. • Pesquisa sobre participação cidadã mediada pelas TIC. • Relatório Kids online Uruguay. • Promoção da pesquisa sobre o uso, as tendências e as perspectivas das TIC.
Desenvolvimento de conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Desenho de conteúdos em diferentes temáticas e perfis. • Desenvolvimento de plataformas e programas de robótica e programação.
Participação	<ul style="list-style-type: none"> • Dia Mundial das Crianças 2018. • Semeando experiências. Coletar experiências de docentes e alunos com o uso das TIC. • Jovens da Educação Média protagonistas da participação cidadã. • Projetos/programas de uso criativo e participativo. • Fórum de Governança da Internet (IGF). • Dia das Meninas nas TIC. • Cesta de serviços. • Participação no Centro Latino-Americano de Aprendizagem e Serviço Solidário.

Publicações e outros títulos recomendados

RIVOIR, Ana; LANDINELLI, Javier, “Gobierno Abierto y participación en políticas públicas mediadas por tecnologías digitales: análisis de un caso en Uruguay”, em: Revista Democracia Digital e Governo Eletrónico, Universidade Federal de Santa Catarina, 2018. ISSN: 21759391.

BALL, Christopher; HUANG, Kuo-Ting; KHILNANI Aneka Khilnani, & Michael J. Stern "Digital Inequalities 2.0: Legacy Inequalities in the Information Age", em: Under review with Sociology Compass.

DODEL, M., “Un marco conceptual para evaluar el impacto de las TIC en el bienestar”, em: TIC, educación y sociedad. Reflexiones y estudios de caso a nivel iberoamericano”, – Volume 2, 2013. Disponível na internet: <https://colombiadigital.net/herramientas/nuestras-publicaciones/educacion-y-tic/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. “An analytical framework to incorporate ICT as an independent variable”, em: Impact of information society research in the global south, Springer, Singapore, 2015 (p. 125-144).

DODEL, M. E-skill's Effect on Occupational Attainment: A PISA-Based Panel Study. The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries, 69(1), 2015 (p. 1-21).

DODEL, M. “e-Government's Hidden Inequality: Why Spending on Online Services can be Regressive and How to Avoid it”, em: Proceedings of the 9th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance, ACM, 2016 (p. 68-74).

DODEL, M., AGUIRRE, F. “Digital inequalities' impact on progressive stages of e-government development”, em: Proceedings of the 11th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance, ACM, 2018 (p. 459-463).

Dodel, M., & Mesch, G. (2018). Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors. Information, Communication & Society, 21(5), 712-728. (sobre Israel)

Dodel, M; Méndez, I.; Fascioli, F. & Da Rosa, S. (2017) Digitally unheard: internet use in deaf and hard of hearing population. Em CGi.br (ed.) ICT Households 2016: Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Households.

Dodel, M., Comesaña, F., & Blanc, D. (2019). A case of reverse-agenda setting? How 2018's FIFA World Cup coverage reduced media reporting of Uruguayan budget bill's yearly revision. Journal Details, 13.

Dodel, M., Kaiser, D & Mesch, G. (a ser publicado) Determinants of cyber-safety behaviors in a developing country: the role of socioeconomic inequalities, digital skills and perception of cyber-threats. Under Review for publication in First Monday. (sobre o Uruguai).

FASCIOLI, F. (2013) Imágenes que se escuchan, sonidos que se ven. Sistemas de accesibilidad audiovisual para personas con discapacidad sensorial y su desarrollo en Uruguay. Em Revista Dixit, 2013 (p. 18:34-45). Accessed July 4, 2016. URL: <http://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/362/337>

FASCIOLI, F. "The Audio Description of Juliana: Transcultural Considerations in Retelling a Cinematic Story for Blind People", em: Transcultural Screenwriting. Telling Stories for the Global World, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2017 (p. 172-190).

Laura Robinson, Jeremy Schulz, Grant Blank, Massimo Ragnedda, Hiroshi Ono, Bernie Hogan, Gustavo Mesch, Shelia R. Cotten, Susan B. Krethmer, 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

BIANCA, C; REISDORF; RHINESMIT, Colin; "Digital Inclusion Across the Americas and Caribbean", em: Under review with Social Inclusion for ..., Volume 8, Issue 1: "Digital Inclusion Across the Globe: What Is Being Done to Tackle Digital Inequities?"

MESCH, G; DODEL, M., *Low Self-Control, Information Disclosure and the Risk of Online Fraud. American Behavioral Scientist*, 2018

BARRY WELLMAN, Yan; HARPER, Molly-Gloria; & QUAN-HAASE, Anabel,"Digital Inequalities 3.0: Emergent Inequalities in the Information Age". Under review with Sociology Compass.