

Nove Elementos da Cidadania Digital

A cidadania digital pode ser definida como as normas do comportamento adequado e responsável comportamento em relação ao uso da tecnologia.

1. Etiqueta Digital: *padrões electrónicos de conduta ou procedimento.*

Frequentemente, os utilizadores da tecnologia vêem esta área como um dos problemas mais prementes a lidarem com a Cidadania Digital. Reconhecemos comportamentos inadequados quando os vemos, mas antes das pessoas começarem a usar a tecnologia não aprendem etiqueta digital (isto é, normas ou procedimentos de conduta adequados ao meio digital). Muitas pessoas sentem-se desconfortáveis em falar a terceiros sobre a sua etiqueta digital. Muitas vezes criam-se regras e regulamentos ou a tecnologia é simplesmente proibida como forma de parar o seu uso inadequado. No entanto, não é suficiente criar regras e políticas, devemos ensinar todos a tornarem-se cidadãos digitais responsáveis nesta nova sociedade.

2. Comunicação Digital: *a troca electrónica de informação.*

Uma das mudanças significativas da revolução digital é a capacidade de uma pessoa comunicar com outras pessoas. No século XIX, as formas de comunicação eram limitadas. No século XXI, as opções de comunicação explodiram oferecendo uma ampla variedade de escolha (por exemplo, correio electrónico, telemóveis, mensagens instantâneas). O alargamento das opções de comunicação digital mudaram tudo porque as pessoas são capazes de se manter em comunicação constante com qualquer outra pessoa. Agora todos têm oportunidade de comunicar e colaborar com qualquer pessoa, em qualquer lugar e a qualquer hora. Infelizmente, muitos utilizadores não têm sido ensinados a tomar as decisões apropriadas quando confrontados com as mais variadas opções de comunicação digital.

3. Literacia Digital: *o processo de ensinar e aprender sobre a tecnologia e sobre o uso da tecnologia.*

Enquanto as escolas têm feito grandes progressos na área da tecnologia de infusão, muito está ainda por fazer. Um foco renovado deve ser feito sobre que tecnologias devem ser ensinadas, bem como sobre como devem ser usadas. Novas tecnologias que não estão a ser usadas na escola (por exemplo, vídeo conferência, espaços de partilha online como *wikis*) estão a encontrar o seu lugar nos locais de trabalho. Acresce que, trabalhadores em muitas e diferentes ocupações necessitam de informação imediata (informação *just-in-time*). Este processo requer capacidades sofisticadas de pesquisa e processamento da informação (isto, é, literacia da informação). Os alunos devem ser ensinados a aprender numa sociedade digital. Por outras palavras, os alunos devem ser ensinados a aprender qualquer coisa, a qualquer hora, em qualquer local. Os negócios, as forças armadas e a medicina são excelente exemplos em como a tecnologia está a ser usada de formas diferentes no século XXI. À medida que emergem novas tecnologias, os alunos precisam de aprender a usar essas tecnologias de forma rápida e adequada. A Cidadania Digital envolve educar as pessoas de uma nova maneira - estes indivíduos precisam de grau elevado de competências no domínio da literacia da informação.

4. Acesso Digital: *participação electrónica plena na sociedade.*

Os utilizadores da tecnologia precisam estar conscientes e apoiar o acesso electrónico para todos criando os fundamentos para a Cidadania Digital. A exclusão digital de qualquer tipo não aumenta o crescimento dos utilizadores numa sociedade electrónica. Todas as pessoas, sejam elas quem forem, devem ter um acesso equitativo à tecnologia. Locais ou organizações com conectividade limitada também precisam de ser

Fonte:

Nine Elements of Digital Citizenship por Mike Ribble, © 2010, ISTE® (International Society for Technology in Education), <<http://www.iste.org>>. Todos os Direitos Reservados. Acedido em 12 Out. 2010.

<http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html>

Autorização para tradução e distribuição gentilmente cedida ao Projecto MiudosSegurosNa.Net

Tradução: Projecto MiudosSegurosNa.Net - <http://www.MiudosSegurosNa.Net>

abordados. Para sermos cidadãos produtivos, precisamos estar comprometidos com a igualdade de acesso digital.

5. Comércio Digital: compra e venda electrónica de bens.

Os utilizadores da tecnologia precisam compreender que uma grande parte da economia de mercado está a ser feita electronicamente. Trocas legítimas e legais estão a ocorrer, mas o comprador e o vendedor têm de estar consciente dos problemas associados. A disponibilidade geral da compra de brinquedos, vestuário, automóveis, alimentos, etc. através da Internet tornou-se comum para muitos utilizadores. Simultaneamente, surge uma quantidade equivalente de bens e serviços ilegais/ímorais, tais como a pornografia e o jogos de azar. Os utilizadores têm de aprender a ser consumidores eficazes numa nova economia digital.

6. Lei Digital: responsabilidade electrónica sobre obras e acções.

A lei Digital trata da ética da tecnologia na sociedade. O uso não-ético manifesta-se sob a forma de roubo e/ou crime. O uso ético manifesta-se respeitando as leis da sociedade. Os utilizadores precisam de compreender que roubar ou causar danos ao trabalho, identidade ou propriedade *online* de outras pessoas é um crime. Existem certas regras da sociedade de que os utilizadores têm de estar cientes numa sociedade ética. Estas leis aplicam-se a qualquer pessoa que trabalha ou se diverte *online*. Aceder ou usar ilegitimamente informação de terceiros, transferir ilegalmente músicas, plagiar, criar *worms*, vírus ou Cavalos de Tróia, enviar *spam* ou roubar a identidade ou propriedade de qualquer pessoa não é ético.

7. Direitos & Responsabilidade Digital: liberdades estendidas a todos no mundo digital.

Tal como na Constituição Americana existe uma Declaração de Direitos, há um conjunto básico de direitos estendidos a todos os cidadãos digitais. Os cidadãos digitais têm direito à privacidade, liberdade de expressão, etc. Os direitos digitais básicos devem ser abordados, discutidos e compreendidos no mundo digital. Com estes direitos também vêm responsabilidades. Os utilizadores têm de ajudar a definir como a tecnologia deve ser usada de forma adequada. Numa sociedade digital, estas duas áreas têm de trabalhar em conjunto para que todos possam ser produtivos.

8. Saúde e Bem-Estar Digital: bem-estar físico e psicológico num mundo de tecnologia digital.

A segurança da visão, lesões por esforço repetitivo e boas práticas ergonómicas são questões que precisam de ser abordadas num novo mundo tecnológico. Para além dos problemas físicos, estão aqueles problemas psicológicos que se estão a tornar mais prevalentes, tais como a dependência da Internet. Os utilizadores precisam ser ensinados que há perigos inerentes à tecnologia. A Cidadania Digital inclui uma cultura onde os utilizadores são ensinados a proteger-se a si próprios através da educação e da formação.

9. Segurança Digital (auto-protecção): precauções electrónicas para garantir a segurança.

Em qualquer sociedade há indivíduos que roubam, desfiguram ou perturbam outras pessoas. O mesmo é verdade para a comunidade digital. Confiar nos outros membros da comunidade não é suficiente para a nossa própria segurança. Nos nossos lares, colocamos fechaduras nas nossas portas e alarmes de incêndio nas nossas casas para fornecermos algum nível de protecção. O mesmo deve acontecer com a nossa segurança digital. Precisamos de ter protecção contra vírus, cópias de segurança dos nossos dados e mecanismos de controlo de surtos nos nossos equipamentos. Como cidadãos responsáveis, devemos proteger a nossa informação de forças exteriores que podem causar perturbações ou danos.

Fonte:

Nine Elements of Digital Citizenship por Mike Ribble, © 2010, ISTE® (International Society for Technology in Education), <<http://www.iste.org>>. Todos os Direitos Reservados. Acedido em 12 Out. 2010.

<http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html>

Autorização para tradução e distribuição gentilmente cedida ao Projecto MiudosSegurosNa.Net

Tradução: Projecto MiudosSegurosNa.Net - <http://www.MiudosSegurosNa.Net>