



MANUAL DE EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL



Estar online
Bem-estar online
Os meus direitos online

MANUAL DE EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

Estar online
Bem-estar online
Os meus direitos online

Edição Inglesa:
Digital Citizenship Education Handbook
Being online, Well-being online,
Rights online (Edition 2019)
ISBN 978-92-871-8734-5
November 2019

Os pontos de vista expresso nesta obra são da responsabilidade dos seus autores e não refletem necessariamente a linha oficial do Conselho de Europa..

É autorizada a reprodução de excertos (até 500 palavras) para fins não comerciais, desde que a integridade do texto seja preservada, o excerto não seja utilizado fora de contexto, não forneça informações incompletas ou não induza o leitor em erro quanto à natureza, âmbito ou conteúdo do texto.

O texto de origem deve ser sempre citado da seguinte forma: © Council of Europe, 2019 - edição inglesa.

Outros pedidos relativos à reprodução/ tradução da totalidade ou de parte do documento original devem ser dirigidos à Publications and Visual Identity Division, Conselho da Europa(F-67075 Strasbourg Cedex or publishing@coe.int).

Ilustrações: iddi fix
(<https://www.iddifix.lu>).

Paginação: Divisão de publicações e identidade visual (DPiV), Conselho da Europa

Council of Europe Publishing F-67075
Strasbourg Cedex <http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-9610-1
© Council of Europe, Julho 2025.
Apenas em pdf

Índice

| | |
|--|------------|
| PREFÁCIO | 5 |
| AGRADECIMENTOS | 7 |
| INTRODUÇÃO | 9 |
| CAPÍTULO 1 – ESTAR ONLINE | 21 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 1 – ACESSO E INCLUSÃO | 25 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 1 – ACESSO E INCLUSÃO | 29 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 2 – APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE | 35 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 2 – APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE | 41 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 3 – LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA | 47 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 3 – LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA | 53 |
| CAPÍTULO 2 – BEM-ESTAR ONLINE | 57 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 4 – ÉTICA E EMPATIA | 61 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 4 – ÉTICA E EMPATIA | 67 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 5 – SAÚDE E BEM-ESTAR | 71 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 5 – SAÚDE E BEM-ESTAR | 77 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 6 – PRESENÇA E COMUNICAÇÕES ONLINE | 81 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 6 – PRESENÇA E COMUNICAÇÕES ONLINE | 87 |
| CAPÍTULO 3 – OS MEUS DIREITOS ONLINE | 91 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 7 – PARTICIPAÇÃO ATIVA | 95 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 7 – PARTICIPAÇÃO ATIVA | 99 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 8 – DIREITOS E RESPONSABILIDADES | 103 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 8 – DIREITOS E RESPONSABILIDADES | 107 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 9 – PRIVACIDADE E SEGURANÇA | 111 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 9 – PRIVACIDADE E SEGURANÇA | 117 |
| DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 10 – SENSIBILIZAÇÃO DOS CONSUMIDORES | 123 |
| FICHA DE INFORMAÇÃO 10 – SENSIBILIZAÇÃO DOS CONSUMIDORES | 127 |
| GLOSSÁRIO | 131 |
| AS AUTORAS | 147 |

Prefácio

As crianças de hoje crescem num mundo em rápida mudança e com horizontes em permanente expansão. As tecnologias não só enriqueceram as suas experiências como acrescentaram uma nova dimensão ao seu quotidiano, um mundo etéreo a que chamamos “estar online”. Claro que os adultos também podem participar na vida online e muitos fazem-no, mas poucos estão prontos a atribuir-lhe um espaço tão importante nas suas vidas como as crianças. Ao contrário das crianças, não são “digitais natos” e não aceitam facilmente o mundo digital como um aspeto natural, fundamental e inquestionável da sua existência.

Contudo, os adultos conhecem muitos dos perigos que as crianças irão enfrentar ao longo do seu percurso e têm a responsabilidade de preparar os jovens para as desafios que terão inevitavelmente que vencer durante o seu crescimento. Hoje em dia, os adultos têm que preparar os jovens não só para o mundo físico como também para o mundo digital, assegurando a sua educação para a vida, não só offline como online.

Do ponto de vista dos adultos, as políticas de proteção das crianças online já progrediram muito. Este trabalho é valioso, e absolutamente necessário, mas chegou a altura de dar às crianças as ferramentas que lhes permitam proteger-se. Até agora, muitos dos esforços neste sentido têm sido de natureza informal. Impõe-se daqui em diante uma abordagem estruturada para proporcionar às crianças e jovens as competências necessárias para agirem como cidadãos saudáveis e responsáveis no ambiente online.

Onde é que as crianças devem obter estas competências? Para o Conselho da Europa, é importante considerar o ensino formal como um todo, offline e online, na vida das crianças. As crianças trazem para a escola e experiências digitais e compete-nos integrar esta nova realidade nos nossos sistemas educativos.

Esta reflexão foi o ponto de partida para o projeto da Educação para a Cidadania Digital do Departamento de Educação. A fim de orientar a sua ação, o nosso serviço identificou três aspetos da vida online – estar online, bem-estar online e os meus direitos online – para os quais é essencial promover os princípios fundamentais do Conselho da Europa, que são a democracia, os direitos humanos e o Estado de direito. Estes princípios aplicam-se tanto às relações e comportamentos humanos na Net como no mundo físico. As responsabilidades de cada um enquanto cidadão permanecem as mesmas.

Contudo, na internet, os desafios levantados pela cidadania democrática apresentam-se num contexto diferente e este *Manual de educação para a cidadania digital* visa ajudar os educadores e todos os adultos interessados a compreender e a lidar com estes desafios. Este manual apoia-se no Quadro de Referência das Competências para a Cultura Democrática, concebido pelo Conselho da Europa, e no programa Educação para a Cidadania Democrática que já levamos a cabo há anos,

e complementa o *Manual de Literacia da Internet*, a fim de oferecer uma abordagem global e coerente à educação dos cidadãos para a sociedade do futuro.

■ Tudo muda tão rapidamente que é difícil imaginarmos a sociedade de amanhã, mas há algo que já conhecemos são os desafios e as dificuldades que as tecnologias emergentes nos colocam hoje. Seja qual for o ambiente dos cidadãos das gerações futuras, o nosso objetivo continuará a ser transmitir-lhes as competências necessárias para viverem em igualdade, em sociedades democráticas culturalmente diversas.

Snežana Samardžić-Marković

*Diretora Geral de Democracia
Conselho da Europa*

Agradecimentos

Autoras

■ O *Manual de educação para a cidadania digital* foi redigido por Janice Richardson e Elizabeth Milovidov.

Colaboradores

■ As autoras gostariam de agradecer, pelos seus valiosos contributos, aos seus colegas do Grupo de Peritos do Conselho da Europa sobre Educação para a Cidadania Digital:

- ▶ Divina Frau-Meigs,
- ▶ Vítor Tomé,
- ▶ Brian O’Neill,
- ▶ Pascale Raulin-Serrier,
- ▶ Martin Schmalzried e
- ▶ Alessandro Soriani

Departamento de Educação do Conselho da Europa

- ▶ Diretor do Departamento: Sjur Bergan
- ▶ Chefe da Divisão de Políticas da Educação: Villano Qiriazzi
- ▶ Gestores de Projeto: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Assistentes: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Introdução

Há mais de um quarto de século que o Conselho da Europa se dedica a proteger os direitos das crianças e a fomentar as oportunidades educativas e culturais que se apresentam num ambiente digital. O Conselho complementou mais recentemente este trabalho com ações concebidas para capacitar as crianças como cidadãos digitais ativos, num quadro estreitamente ligado às competências necessárias para uma cultura democrática, com a finalidade de os preparar para “Viver juntos em igualdade, em sociedades democráticas culturalmente diversas”

■ Para tal, o Comité Diretor de Políticas e Práticas Educativas estabeleceu em 2016 um Grupo de Peritos sobre Educação para a Cidadania Digital, composto por oito membros de países diferentes e com perfis muito diversos para realizar várias tarefas ao longo dos anos seguintes. Os trabalhos deste grupo apoiaram-se em documentação sobre a cidadania digital¹ e em consultas múltiplas a partes interessadas,² visando assinalar as boas práticas em matéria de educação para a cidadania digital, assim como as lacunas e desafios em contextos de aprendizagens formal e informal.

■ Um dos principais desafios destacados no relatório da consulta é que os educadores subestimam a importância das competências de cidadania digital para o bem-estar dos jovens de hoje, que crescem num mundo altamente digitalizado. Esta consciencialização traduz-se por uma falta de recursos pedagógicos acessíveis. Como mostra o estudo mais atento dos projetos e recursos de desenvolvimento de competências existentes, parece reinar uma confusão considerável junto dos educadores e peritos entre aquilo a que geralmente se chama de “segurança na internet” e o desenvolvimento multidimensional e mais proativo de uma cidadania assente nos “Valores, Atitudes, Capacidades, Conhecimentos e Compreensão Crítica”. Estas são as quatro áreas de competências para a cultura democrática definidas pelo Conselho da Europa e que também se aplicam à promoção da cidadania digital.

■ Embora este quadro de competências traduza os objetivos da cidadania digital em termos facilmente compreensíveis para os educadores, famílias e responsáveis pelas políticas educativas, faltam ainda vários ingredientes essenciais para facilitar a sua adoção prática no terreno. A integração nas práticas educativas é a finalidade deste *Manual de educação para a cidadania digital*. Este manual apoia-se no modelo conceptual, glossário e recomendações elaborados pelo Grupo de Peritos sobre Educação para a Cidadania Digital desde 2016 e inspira-se nos recursos e boas práticas identificados nas suas atividades. O manual pretende ser uma publicação prática, destinada a sublinhar a importância da cidadania digital para o futuro da nossa sociedade, e lançar ideias de atividades na sala de aula.

-
1. “Digital Citizenship Education: Overview and new perspective”: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-review-of-existing-literature-on-the-concept-of-digital-citizenship, consultado em 19 de dezembro de 2018.
 2. “Digital Citizenship Education: Multi-stakeholder consultation report”: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-multi-stakeholder-consultation, consultado em 19 de dezembro de 2018.

■ Para facilitar a discussão sobre os desafios e problemas encontrados online pelos cidadãos, o Grupo de Peritos sobre Educação para a Cidadania Digital dividiu as atividades online em 10 grandes áreas temáticas. Cada uma delas é analisada de vários ângulos e sobretudo no que respeita à educação e à cidadania, em rubricas intituladas “Domínio de competência”. A cada domínio chave está associada uma ficha de informação, que tem um olhar sobre as questões éticas e propõe ideias e atividades criativas, colaborativas e centradas na cidadania, destinadas a apoiar os educadores, a autonomizar os jovens cidadãos e a encorajar os alunos a explorar as comunidades online e offline em seu redor.

- ▶ O provérbio “É preciso uma aldeia inteira para educar uma criança” é frequentemente citado no meio educativo. Mas o oposto também é verdadeiro. A prosperidade e o bem-estar de uma “aldeia” ou de uma comunidade podem ser medidos pelo nível de contribuição ativa de cada um dos seus cidadãos para as metas comuns no seio de uma cultura democrática.

■ É este processo que o *Manual de educação para a cidadania digital* procura favorecer.

COMO UTILIZAR ESTE MANUAL ?

Este manual divide-se em três capítulos:

- ▶ **Capítulo 1:** Estar online – Como estamos comprometidos e existimos online? Este capítulo propõe uma resposta em três temas: acesso e inclusão, aprendizagem e criatividade, literacia mediática e informática.
- ▶ **Capítulo 2:** Bem-estar online – Como nos sentimos online? A resposta é apresentada também em três temas: ética e empatia, saúde e bem-estar, presença e comunicações online.
- ▶ **Capítulo 3:** Os meus direitos online – Quem presta contas por quê estando online? Este capítulo aborda os quatro últimos temas: participação ativa, direitos e responsabilidades, privacidade e segurança, sensibilização dos consumidores.

Em cada capítulo, os temas subdividem-se numa série de domínios de competências digitais, cada um acompanhado de uma ficha de informação. Estas duas ferramentas são complementares: o “domínio de competências digitais” apresenta as bases teóricas e históricas, enquanto a “ficha” fornece os cenários e as situações aplicáveis na sala de aula ou em família. Referências remissivas aos outros domínios digitais e às fichas de informação pertinentes agilizam a navegação entre a informação fornecida.

Os domínios de competências digitais enunciam os princípios fundamentais. As fichas explicam os temas abordados, fornecendo definições para aprofundar o seu conhecimento do domínio digital e ajudar a compreender o “porquê” antes de passar à ação. Os domínios de competências podem abranger um ou mais dos pontos chave seguintes:

- ▶ definição do tema;
- ▶ funcionamento do tema;
- ▶ desenvolvimento pessoal;
- ▶ valores da cidadania (de educação e cidadania?)

As fichas de informação propõem atividades para realizar na sala de aula, em família ou noutros contextos extraescolares em que as crianças podem participar. Oferecem informação e recursos e podem cobrir um ou mais dos pontos chave seguintes:

- ▶ considerações éticas e riscos;
- ▶ ideias para trabalho na sala de aula;
- ▶ boas práticas/viver a cidadania digital;
- ▶ mais informação e recursos.

No fim do manual, encontra-se um glossário com referências a domínios e fichas de informação relevantes.

MODELO CONCEPTUAL DA CIDADANIA DIGITAL

Definição da cidadania digital

Um cidadão digital é alguém que, através da aquisição de um vasto leque de competências, é capaz de participar de forma ativa, positiva e responsável nas comunidades online e offline, a nível local, nacional ou global.

As tecnologias digitais, por natureza disruptivas e em constante evolução, exigem um processo de aquisição de competências necessárias ao longo de toda a vida, começando na infância, em casa e na escola, em contextos educativos formais, informais e não formais.

O exercício da cidadania digital abrange um grande número de atividades: criar, consumir, partilhar, brincar e socializar, mas também investigar, comunicar, aprender e trabalhar. Os cidadãos digitais competentes são capazes de se adaptar a dificuldades, quotidianas e novas, em domínios como a aprendizagem, o trabalho, a empregabilidade, o lazer, a inclusão e a participação na sociedade,³ respeitando os direitos humanos e as diferenças interculturais.

Competências para uma cultura democrática

As “competências para uma cultura democrática” definidas pelo Conselho da Europa⁴ (ver a figura 1, abaixo) oferecem uma visão global simplificada das competências que os cidadãos necessitam de adquirir para poderem participar efetivamente numa cultura democrática. Estas competências não se adquirem automaticamente, têm que ser apreendidas e praticadas. A educação desempenha aqui o papel chave. O modelo apresenta 20 competências para uma cultura democrática, organizadas em torno de quatro grandes áreas: valores, atitudes, capacidades, e conhecimentos e compreensão crítica.

Figura 1: As 20 competências para uma cultura democrática



3. Anusca Ferrari, DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, éd.: Yves Punie e Barbara N. Brečko (2013), European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies.

4. *Competências para uma cultura da democracia – Viver juntos em igualdade em sociedades culturalmente diversas* (2016), Conselho da Europa, Estrasburgo.

Das 20 competências democráticas aos 10 domínios de competências digitais

■ Para inscrever estas competências no ambiente digital em que os jovens de hoje crescem, com base nas pesquisas dos peritos e organismos mais citados na matéria⁵, foram definidos 10 domínios de competências digitais subjacentes ao conceito global de cidadania digital. Estes subdividem-se em três áreas, que correspondem aos três capítulos desta publicação: “Estar online”, “Bem-estar online” e “Os meus direitos online”. Apresentamos estes três temas abaixo:

Estar online

- ▶ **Acesso e inclusão:** o acesso ao ambiente digital inclui toda uma série de competências relacionadas não só com o ultrapassar das várias formas de exclusão digital, como também com as capacidades necessárias para a participação de futuros cidadãos nos espaços digitais abertos a todas as minorias e opiniões diversas.
- ▶ **Aprendizagem e criatividade:** a aprendizagem em ambientes digitais ao longo da vida exige que se desenvolva o desejo de aprender, e a capacidade de expressar diferentes formas de criatividade, com a ajuda de diversas ferramentas, em contextos múltiplos e variados. Para tal, enquanto cidadãos temos que adquirir as competências pessoais e profissionais necessárias para enfrentar, com confiança e espírito de inovação, os desafios gerados pela profusão de tecnologias nas nossas sociedades.
- ▶ **Literacia mediática e de informação:** o exercício do espírito crítico permite interpretar, compreender e expressar criatividade através dos media digitais. A literacia mediática desenvolve-se através da educação e de um envolvimento permanente com o meio que nos rodeia. Não basta, por exemplo, “saber utilizar” um ou outro media ou “manter-se a par” de alguma coisa. Um cidadão digital deve manter um espírito crítico que lhe permita agir e ser útil à sua comunidade.

Bem-estar online

- ▶ **Ética e empatia:** os comportamentos e as interações éticas online, assentam em capacidades como o reconhecimento, a compreensão dos sentimentos e pontos de vista dos outros . A empatia é um requisito indispensável para interações positivas online e para explorar as possibilidades oferecidas pelo mundo digital.
- ▶ **Saúde e bem-estar:** os cidadãos digitais habitam ao mesmo tempo espaços reais e virtuais. Por isso, as competências digitais básicas não são suficientes.

5. Uma listagem inicial das fontes examinadas inclui Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (www.common Sense Media.org/educators/curriculum), Conselho da Europa (www.digitalcitizenship.net), Australia NSW government (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) e referências da autoridade francesa para a proteção de dados, CNIL.

Cada um deve igualmente tomar consciência das questões de saúde e bem-estar através de uma série de atitudes, capacidades, valores e conhecimentos. Num mundo intensamente digital, é necessário conhecer os fatores que podem influenciar positiva ou negativamente o bem-estar, como (entre outros) as adições online, a ergonomia e a postura, assim como a utilização excessiva dos dispositivos digitais e móveis.

- ▶ **Presença e comunicações online:** algumas qualidades pessoais e interpessoais ajudam os cidadãos digitais a construir e manter uma presença, identidade e interações positivas, sólidas e coerentes online. Isto pressupõe saber comunicar online e interagir com outras pessoas nos espaços sociais virtuais, assim como saber gerir os seus dados digitais.

Os meus direitos online

- ▶ **Participação ativa:** os cidadãos necessitam de competências para agir no mundo digital, de forma a tomar decisões responsáveis, participando ao mesmo tempo de maneira ativa e positiva na cultura democrática na qual vivem.
- ▶ **Direitos e responsabilidades:** tal como no mundo físico, os cidadãos digitais têm direitos e responsabilidades no mundo digital. Têm direito ao respeito pela sua privacidade, à segurança, ao acesso e inclusão, à liberdade de expressão, etc. Contudo, estes direitos são acompanhados de responsabilidades, como o respeito pela ética, a empatia, etc., a fim de assegurar um ambiente digital seguro e responsável para todos.
- ▶ **Privacidade e segurança:** preservar a nossa privacidade pressupõe proteger a nossa informação pessoal online e a dos outros; garantir a nossa segurança requer que tenhamos consciência das nossas ações e comportamentos online. Para isso, é preciso aprendermos a gerir a nossa informação e a nossa segurança na Net (nomeadamente utilizando filtros de navegação, senhas, antivírus e firewall), para evitar situações perigosas ou desagradáveis e para saber reagir.
- ▶ **Sensibilização dos consumidores:** na internet e nos seus múltiplos espaços, tais como as redes sociais e outros locais de interação virtuais, muitas vezes ser um cidadão digital significa também ser-se consumidor. Compreender a realidade comercial própria dos espaços online e as suas implicações faz parte das competências que os indivíduos devem adquirir para manterem a sua autonomia como cidadãos digitais.

Desenvolvimento das competências de cidadania digital nos 10 domínios digitais

■ Há cinco pilares que se revelam essenciais para desenvolver práticas eficazes de cidadania digital. Estes estão representados na figura 2, abaixo. As competências necessárias para uma cultura democrática constituem os alicerces da cidadania digital, enquanto os cinco pilares suportam toda a estrutura do desenvolvimento desta cidadania. Os pilares “Políticas” e “Avaliação” enquadram os três outros pilares

Com efeito, os progressos em matéria de educação dependem em grande parte das políticas e das boas práticas, que só podem ser corretamente analisadas e depois reproduzidas através de métodos de monitorização e avaliação bem pensados.

Entre estes dois pilares “quadro”, os atores – professores e alunos, e os decisores políticos responsáveis pela conceção de conteúdos –bem como os recursos e infraestruturas disponíveis, desempenham um papel vital no nível de sucesso alcançado. No centro do modelo, encontramos as estratégias que orientarão a implementação das práticas destinadas a permitir aos alunos, de todas as idades, desenvolver o seu pleno potencial de cidadania ativa nas democracias de hoje e de amanhã.

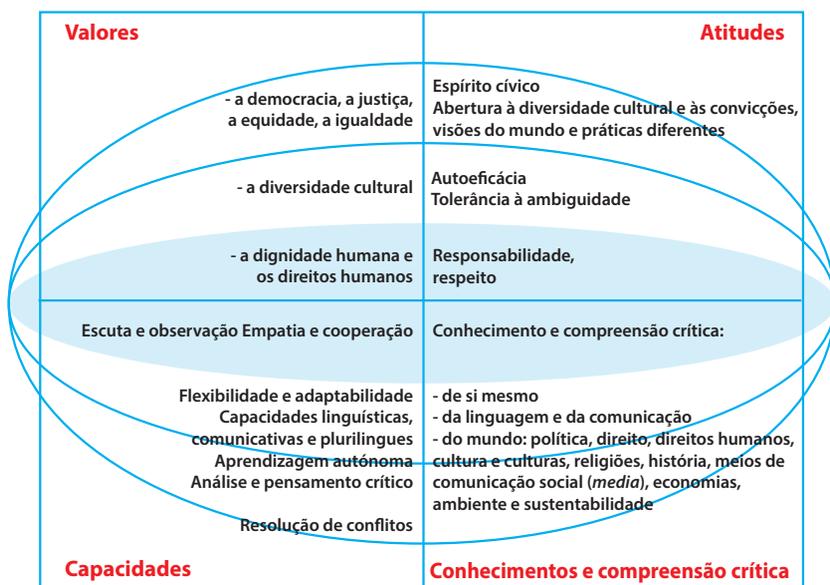
Figura2–Modelo de desenvolvimento de competências digitais (Conselho da Europa)



A cidadania digital é para toda a vida

Ao desenvolverem competências chave como escutar, observar e valorizar a dignidade humana e os direitos humanos, aprendem a valorizar a diversidade cultural e a adquirir uma compreensão crítica da linguagem e da comunicação, (ver no centro da figura 3). A educação para a cidadania digital visa oferecer a cada pessoa oportunidades para dominar todo o leque de competências digitais.

Figura 3 – Progressão em espiral das competências desde a infância



VIVER A CIDADANIA DIGITAL

Um cidadão digital, como vimos acima, é alguém capaz de desempenhar um papel ativo, responsável e contínuo na vida da sua comunidade. Este envolvimento depende do contexto, da informação, e de critérios organizativos que orientam os progressos na educação e na vida em sociedade, rumo à cidadania digital. Estes progressos podem ser mais ou menos facilitados, segundo o grau de envolvimento de vários atores, desde a família e as comunidades locais, online e offline, aos professores, às escolas, aos decisores e às próprias empresas que fornecem as ferramentas e as plataformas online.

Tabela 1 – Os atores e o seu papel nas políticas e práticas

| Atores | Papel nas políticas e práticas |
|--------|---|
| Alunos | <ul style="list-style-type: none"> ▶ educar-se e proteger-se ▶ organizar uma participação ativa ▶ desenvolver autonomia, adquirir competências |
| Pais | <ul style="list-style-type: none"> ▶ participar no debate sobre a internet e a cidadania ▶ ajudar os seus filhos a avaliar as consequências sociais e interpessoais da utilização da tecnologia online ▶ comunicar regularmente com os seus filhos e ,as escolas no sentido de os ajudar a desenvolver as capacidades próprias de cidadãos digitais, participativos e informados |

| | |
|--|---|
| Professores | <ul style="list-style-type: none"> ▶ atualizar os seus conhecimentos e práticas pedagógicas em função das ferramentas interativas utilizadas pelos seus alunos ▶ acesso a formação sobre as competências necessárias para transmissão e avaliação da cultura democrática ▶ repensar o seu papel na era digital |
| Responsáveis do estabelecimento escolar | <ul style="list-style-type: none"> ▶ definir política da escola relativamente à internet, considerando as boas práticas ▶ decidir, com a colaboração dos pais, professores, alunos, técnicos e pessoal não docente como utilizar a informação e a tecnologia digital na sala de aula de forma segura, legal e ética |
| Universidades | <ul style="list-style-type: none"> ▶ realizar pesquisas em pedagogia e didática no domínio da cidadania digital e produzir recursos ▶ envolver localmente, sempre que possível, todos os interessados na produção de recursos |
| Atores do setor privado | <ul style="list-style-type: none"> ▶ participar em novas iniciativas de co- cooperação, envolvendo diferentes atores e os media, de modo a empoderar os utilizadores e proteger os menores, ▶ apoiar uma abordagem multiparticipativa e uma partilha das responsabilidades para criar condições favoráveis a uma verdadeira cidadania digital ▶ repensar substancialmente as condições de utilização do digital e adaptá-las mais às crianças e colocar recursos à disposição dos pais e das escolas |
| Sociedade civil | <ul style="list-style-type: none"> ▶ ter a capacidade de propor novas orientações para desenhar o futuro da educação para a cidadania digital |
| Comunidades educativas locais | <ul style="list-style-type: none"> ▶ criar espaços educativos formais, não formais e informais para aperfeiçoar as competências digitais das crianças ▶ ter em conta a emergência de “tecnologias cívicas”, que cobrem diferentes aspetos da cidadania digital |
| Autoridades reguladoras | <ul style="list-style-type: none"> ▶ assegurar, no quadro das suas competências, que os direitos das crianças são respeitados ▶ encorajar ativamente as autoridades educativas a formar os cidadãos para a era digital |
| Autoridades nacionais e internacionais | <ul style="list-style-type: none"> ▶ promover os direitos fundamentais e os valores democráticos através de estruturas de governação multiparticipativas |

■ Todas as iniciativas de desenvolvimento da cidadania digital são definidas e modeladas pelos nove princípios orientadores indicados abaixo, que podem também servir de pontos de referência para avaliar os progressos alcançados. Estão divididos em três tipos: contextuais, informativos e organizáveis

Os princípios contextuais considerados pré-requisitos para a cidadania digital

1. O acesso à tecnologia digital é essencial. Sem este primeiro pré-requisito, mesmo a cidadania democrática “analógica” torna-se difícil na nossa sociedade contemporânea, pois as tecnologias da comunicação e informação (TIC) fazem parte do quotidiano. Embora as ferramentas digitais estejam presentes na maior parte das famílias, é importante que sejam utilizadas de forma equilibrada e adaptada à idade. A igualdade de acesso para todas as crianças depende, grandemente do acesso às tecnologias na escola.

2. As competências básicas e literacia digital são um segundo pré-requisito. Sem elas, ninguém pode ler e escrever, consultar informações, colocar contributos, participar, enquanto cidadão, em inquéritos ou expressar-se na comunidade online. A escola é geralmente reconhecida como interveniente chave neste domínio; contudo, os decisores políticos desempenham também um papel importante, pois devem garantir que os professores beneficiam das ferramentas e formação necessárias, que os currículos estimulam a utilização das tecnologias digitais na aprendizagem e que estejam disponíveis recursos para apoiar a prática na sala de aula.

3. Uma infraestrutura técnica segura permite aos cidadãos de todas as idades sentir confiança suficiente para participar nas atividades das comunidades online. Este terceiro pré-requisito completa o primeiro nível dos princípios orientadores chave para a cidadania digital. Embora a responsabilidade de salvaguardar os dados através de software de proteção e boas práticas pessoais tenha tradicionalmente recaído sobre os proprietários e utilizadores dos dispositivos e os coordenadores das TIC, compete em última análise aos fornecedores das plataformas e às operadoras móveis oferecer ambientes digitais mais seguros e simplificar as medidas de segurança.

Os três princípios informativos

4. Conhecer os seus direitos e responsabilidades é essencial para ser um cidadão digital ativo. Este conhecimento, que se alimenta dos valores e atitudes e reciprocamente os alimenta, desenvolve-se implícita e explicitamente em casa, na escola e em todos os meios online e offline nos quais aprendemos, vivemos e interagimos. Dada a imensa diversidade dos contextos, torna-se difícil medir a eficácia dos esforços de reforço das capacidades e os resultados para este princípio.

5. As fontes de informação fiáveis são essenciais para uma participação ativa e positiva na vida da comunidade. Sem elas, a cidadania digital pode transformar-se em extremismo, desencorajar a participação e mesmo impedir certos setores da população de exercer os seus direitos de cidadania digital. Embora a escola e a família

contribuam muito para favorecer o discernimento através do pensamento crítico e das práticas educativas, as plataformas digitais e os fornecedores de serviços móveis têm também um grande papel a desempenhar para garantir a fiabilidade das fontes de informação.

6. As capacidades participativas dependem de uma série de capacidades cognitivas e práticas cujo desenvolvimento começa em casa e continua depois na escola, desde a infância. Estas capacidades combinam vários elementos: saber quando e como tomar a palavra, captar plenamente o sentido das mensagens graças à empatia e à compreensão cultural, dar prova de pensamento crítico e de saber expressar-se oralmente e por escrito.

Os princípios organizativos para “viver a cidadania digital” a um nível pessoal e social

7. O pensamento flexível e a resolução dos problemas são capacidades cognitivas complexas que exigem, mais que todos os outros princípios precedentes, uma combinação mais ampla das quatro “asas” do modelo de competências para uma cultura democrática. A resolução dos problemas passa pela compreensão das questões em jogo, a análise, a síntese, a ilação e a dedução, dependendo sobretudo da mobilização de faculdades cognitivas através de atividades de exploração, desde a primeira infância. Para além do contexto de aprendizagem em casa e na escola, os fornecedores das plataformas digitais e móveis desempenham um papel crescente, pois a forma de aprendizagem depende também das ferramentas com as quais se aprende.

8. A comunicação, o segundo princípio, estrutural designa ao mesmo tempo as capacidades e as ferramentas mobilizadas para interagir e para disseminar e receber a informação. A escola e a família têm um papel crucial a desempenhar: apoiar e estimular as crianças, desde muito cedo, a praticar as suas capacidades de comunicação, ajudá-las a compreender e a aplicar os seus direitos e responsabilidades, a dar prova de empatia e a proteger a sua privacidade e segurança antes de começarem a utilizar as ferramentas digitais. Isto tem implicações na elaboração dos currículos e exige que a indústria da internet redobre os seus esforços para colaborar com o setor educativo e conceber com maior discernimento as ferramentas destinadas aos jovens internautas.

9. As oportunidades de exercício da cidadania são o último dos nove princípios orientadores e são indispensáveis para os cidadãos digitais aperfeiçoarem as suas capacidades ou exercerem os seus direitos e responsabilidades. Pressupõem um quadro flexível, aberto, neutro e seguro, no qual os algoritmos são em *open source*, livremente escolhidos e personalizados pelos utilizadores e onde os cidadãos podem exprimir-se sem receio de represálias.

Figura 4 – Os nove princípios orientadores da cidadania digital



CAPÍTULO 1 ESTAR ONLINE



Estar online

A cidadania digital só pode existir em certas condições: acesso à tecnologia digital, capacidades funcionais e digitais de base e uma infraestrutura técnica segura.

Em 2017, 79,6 % dos cidadãos europeus utilizavam a internet⁶. Isto significa que mais de um em cinco europeus não estão ainda online. Este número sobe para mais de metade dos cidadãos de todo o mundo, visto que só 48,0% eram utilizadores da internet no final do primeiro trimestre de 2017. Entre os Estados-membro do Conselho da Europa, cerca de 20 encontram-se abaixo da média europeia. Em 2014, apenas nove Estados do Conselho da Europa membros da OCDE (2016)⁷ eram considerados como oferecendo um nível de acesso equitativo através dos seus sistemas educativos.

Apesar da ausência de dados mais recentes sobre o acesso à internet em meio escolar, o principal vetor de igualdade de oportunidades para certos setores da população, indicações pontuais através da participação dos jovens, sugerem um baixo nível de acesso à internet. Um relatório do Eurostat de março de 2015 afirma: "A grande maioria dos jovens utiliza a internet em casa, cerca de metade em casa de outras pessoas e cerca de 40% numa estrutura de ensino"⁸.

No que respeita à literacia, de informação há muitas crianças, mesmo na Europa, que se veem privadas, pelo menos parcialmente, dos benefícios do ensino básico, devido à pobreza, género, etnia ou local onde vivem. A OCDE estima, por exemplo, que em França, em 2016, 168 000 alunos com 15 anos de idade não dispunham ainda dos conhecimentos e capacidades básicos necessários para evoluir numa sociedade moderna e apenas os adultos de sete países europeus da OCDE apresentavam um desempenho nas competências de literacia⁹ de informação.

Os obstáculos culturais e sociais a um acesso e inclusão de todos na aquisição de competências de literacia digital básicas, são difíceis de ultrapassar e não dependem apenas da situação socioeconómica das famílias. Hoje em dia constatamos uma nova fratura digital: algumas crianças estão em risco por falta de vigilância e/ou por um acesso excessivo às tecnologias, muitas vezes desde a primeira infância, em detrimento das atividades sociais e lúdicas adequadas à sua idade. Estas crianças podem assim saltar etapas importantes do seu desenvolvimento, com repercussões no seu potencial de aprendizagem.

Tanto na infância como na idade adulta, é importante manter um equilíbrio entre as atividades online e offline para o desenvolvimento de competências de empatia, observação e escuta e para aplicar estratégias de cooperação – competências chave para a cidadania digital. O conhecimento e compreensão crítica de si mesmo são também contributos para nos tornarmos cidadãos ativos ou seja saber quando e como utilizar, ou não a tecnologia, assim como compreender o impacto e alcance das nossas ações e palavras no espaço digital.

6. www.statista.com/statistics/333879/individuals-using-the-internet-worldwide-region/.

7. OECD (2016), *Education at a Glance 2016: OECD Indicators*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>

8. Eurostat, *Being young in Europe today - digital world*, <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

9. OCDE, *op. cit.*



A OPINIÃO DAS CRIANÇAS

” É preciso capacitar e educar as crianças e jovens para pedirem ajuda e desenvolverem a sua resiliência.

Olivia, 15 anos, Dinamarca



A OPINIÃO DOS PROFESSORES

” Os professores devem estar presentes e ativos na vida das crianças – bebés e crianças –, desde muito cedo, pois as bases sólidas serão preciosas mais tarde para saberem como comportar-se online e offline.



A OPINIÃO DOS PAIS

” Há muitos pontos comuns entre a cidadania “no mundo real” e online. Há pessoas que se contentam em protestar online, com a falsa impressão de estarem a fazer algo, e muitas vezes nem sequer vão votar nas eleições.

Associação Europeia de Pais

” Creio que deveriam ser feitos estudos aprofundados para que os pais possam decidir, com conhecimento de causa, quanto tempo os seus filhos deveriam passar nas redes sociais. E isto é urgente! Não vamos esperar 10 ou 20 anos para descobrir até que ponto os media digitais prejudicaram os nossos filhos.

Pai de um aluno, França

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 1: ACESSO E INCLUSÃO



- ▶ Qual o impacto das tecnologias sobre o acesso e a inclusão na sociedade?
- ▶ O que cada um pode fazer nas áreas onde pensa que demasiadas pessoas estão ainda excluídas?
- ▶ Em que medida estão as nossas escolas equipadas, e os professores aptos pedagogicamente para a era digital?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 2: APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE



- ▶ Como estimular a criatividade quando os currículos escolares têm pouco ou nenhum espaço para a autoaprendizagem e definição de objetivos?
- ▶ Qual o impacto de uma utilização intensiva das tecnologias numa idade precoce sobre o desenvolvimento do cérebro e a criatividade?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 3: LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA



- ▶ Como ensinar as crianças a processar e analisar os media e a informação disponível e tomar boas decisões por si mesmas?
- ▶ Qual o contributo da literacia mediática e informativa de que os cidadãos necessitam numa sociedade democrática?

O QUE SIGNIFICAM O ACESSO E INCLUSÃO PARA UM CIDADÃO DIGITAL?

■ O acesso às tecnologias digitais é essencial para exercer a cidadania digital, mas está longe de ser suficiente. A Net é um espaço vasto e sem limites, que oferece muitas oportunidades. Em muitos aspetos, é também mais duro que o mundo offline, nomeadamente devido ao seu poder de difusão exponencial e ao aparente anonimato que nos oferece. O acesso à Net requer, portanto não só capacidades técnicas, para não nos perdermos nos labirintos intermináveis do mundo online, como também um sentido acrescido de responsabilidade e de respeito pelos outros, assente nos valores fundamentais: a dignidade humana e os direitos humanos.

■ O acesso às tecnologias oferece novas ferramentas e plataformas de aprendizagem, comunicação e criação: computadores pessoais e portáteis clássicos com o seu teclado, telemóveis, tablets e aplicações, consolas de jogos e, atualmente, robôs, brinquedos conectados e a internet das coisas (lista não exaustiva). Como em qualquer comunidade em que participemos, uma das principais responsabilidades dos cidadãos digitais é zelar para que estes espaços digitais permaneçam abertos, a todos, independentemente da sua condição. Contudo, esta é apenas uma faceta do conceito de “inclusão”.

ULTRAPASSAR OS LIMITES DE HOJE

■ Um quarto de século após o advento da internet, estima-se hoje que um quarto dos cidadãos europeus continua simplesmente sem acesso à Net; este número sobe para quase uma em cada duas pessoas ao nível da população global. Em muitos países, a escola tem como missão oferecer a todas as crianças igualdade de oportunidades, de forma a que possam realizar o seu pleno potencial e assumir o seu papel de cidadãos ativos no nosso mundo altamente digitalizado. Contudo, em 2014, a OCDE assinalou que apenas um em cada quatro dos seus Estados-membro estavam a oferecer um nível equitativo de acesso à internet através do seu sistema educativo.

■ As tecnologias continuam a ser em grande medida acrescentadas às matérias principais do currículo escolar. Alguns países estão a experimentar o sistema BYOD (*Bring your own device* – cada um leva o seu próprio dispositivo), mas isso levanta também outras questões de igualdade e segurança. Além disso, embora a inclusão seja importante, estamos a aperceber-nos rapidamente de que se torna cada vez mais difícil evitar o *malware* e os olhares indiscretos (ver a Ficha de informação 9, sobre “Privacidade e segurança”).

■ As oportunidades educativas e os baixos níveis de rendimentos continuam, em todo o mundo, a constituir os principais obstáculos ao acesso(a quê?) e à inclusão. Ainda assim, as tecnologias estão a tornar-se cada vez mais económicas e acessíveis e, em 2016, o número de utilizadores ativos da internet apresentou um aumento de 21% em relação a 2015¹⁰, contra um aumento surpreendentemente baixo de 5% para os utilizadores de telemóveis no mesmo período.

10. World Newsmedia Network, *Global Social Media Trends 2015*, European Publishers Council, EUA, 2015. Disponível em: <http://epceurope.eu/wpcontent/uploads/2015/09/epctrendssocialmedia.pdf>.

Os progressos são muito mais lentos quando se trata de assegurar a inclusão das pessoas com deficiência – o maior grupo minoritário do mundo. Segundo as Nações Unidas, 80% destas pessoas vivem em países em desenvolvimento. A tecnologia evoluiu inegavelmente imenso na adaptação dos dispositivos de entrada e de saída para oferecer ao maior número possível de pessoas acesso ao mundo online, mas a inclusão não exige apenas que se derrubem as barreiras físicas. A internet não será plenamente inclusiva até a tecnologia e a nossa percepção da diversidade evoluírem de forma a assegurar que cada cidadão tenha um acesso igualmente eficaz a cada aspeto do mundo online e offline. A inclusão depende da plena participação de cada cidadão e do respeito pelos seus direitos sociais, civis e educativos. Não se pode limitar a ultrapassar barreiras físicas e cognitivas, mas também a língua, a cultura, o género, a idade.



COMO FUNCIONA ?

O acesso e a inclusão pressupõem que os cidadãos participam na vida social, online e offline, e em atividades que lhes permitem realizar-se plenamente em cada esfera da sua própria vida. Trata-se de um processo ininterrupto que rege, no seio dos diferentes contextos sociais, a forma como os cidadãos vivem e evoluem. Este processo exige que recolham e analisem continuamente percepções e factos a fim de identificarem obstáculos à sua inclusão e à de outros, e que se sirvam da sua criatividade e capacidades de resolução de problemas. O acesso e a inclusão passam, portanto por processos de avaliação permanentes, que devemos todos incorporar na nossa maneira de ser desde a infância.

Ao nível social a inclusão implica o repensar dos quadros sociais e educativos de forma que apoiem os cidadãos e lhes permitam evoluir. O programa Educação para Todos da Unesco oferece uma reflexão interessante sobre as quatro etapas da mudança social neste domínio (ver a Figura 5, abaixo). A cidadania digital contribui para acelerar este processo na sociedade. O que podemos fazer para contribuir para a inclusão nas áreas em que ainda há cidadãos excluídos?

Figura 5 – As quatro etapas do processo de inclusão¹¹



11. UNESCO, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Paris, disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

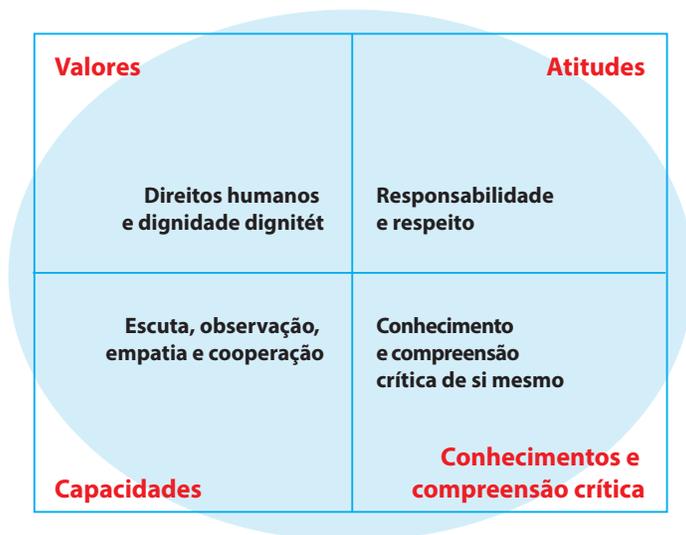


VALORES EDUCATIVOS DE CIDADANIA

■ A internet oferece acesso a uma profusão de ideias, recursos, serviços e oportunidades de aprendizagem. Não se pode negar o seu valor educativo quando, por exemplo, pessoas que não têm uma biblioteca tradicional perto de sua casa conseguem efetuar pesquisas online ou quando pessoas com deficiência tiram pleno partido do mundo online graças a dispositivos e software concebidos para elas.

■ Esta abertura para todos assenta nos valores, atitudes, capacidades, conhecimento crítico e compreensão que formam a espiral de desenvolvimento das competências para a cidadania digital. Ao abordar as questões da inclusão na sala de aula ou em família – proporcionamos às crianças de todas as idades ocasiões valiosas para se exprimirem e testarem certos preconceitos num espaço seguro em que as suas ideias podem ser facilmente reajustadas à medida que os seus conhecimentos e compreensão crescem. Isto irá ajudá-las a prepararem-se gradualmente para defenderem a inclusão em contextos de maior conflito, tais como no recreio da escola, no seu clube desportivo e na sociedade em geral.

Figura 6 – Sensibilização para as práticas inclusivas – Competências chave para a cidadania digital



■ A inclusão é um tema muito debatido na Europa, nomeadamente em torno dos refugiados menores de idade e perante a crescente sensibilização para os obstáculos à educação que afetam frequentemente as crianças e adultos com deficiência. A inclusão sublinha a necessidade de valorizar, no currículo escolar, a empatia, a aprendizagem social e afetiva e o combate ao bullying e outros comportamentos similares, através de uma abordagem pedagógica mais sustentável.

■ Encontrará na Ficha de informação 4 “Ética e empatia” alguns exemplos de atividades que podem ajudar as crianças a assimilar progressivamente algumas das competências digitais necessárias.



QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS RISQUEST

■ Para assegurarmos um acesso equitativo e a inclusão para todos, em casa, na escola e na sociedade, temos de vencer cinco grandes obstáculos¹².

1. As atitudes e os valores existentes – Estes são o principal obstáculo. A Figura 5 (Domínio de competência 1) mostra as quatro etapas que conduzem à inclusão.
2. A falta de percepção – As escolas tendem a funcionar como microcosmos fechados. Para cumprir a sua missão, que consiste em educar os jovens cidadãos e aprofundar o seu conhecimento do mundo, as escolas precisam de se abrir e de se tornar um reflexo do mundo exterior. As tecnologias digitais podem revelar-se extremamente valiosas para desencadear este processo.
3. A falta das competências necessárias – A revolução digital criou toda uma série de formas para as pessoas serem ostracizadas pelo seu grupo ou pela sociedade, desde o *cyberbullying* às adições e à violência. Os professores e os pais, assim como as crianças, necessitam de soluções e recursos pedagógicos inovadores para responder a estes novos desafios, na escola, no local de trabalho e na sociedade em geral.
4. Recursos limitados – Os novos desafios exigem novas soluções, por vezes dispendiosas, embora uma reflexão racional permita por vezes poupar custos, tal como indicado na etapa 4 da Figura 5 (Domínio de competência 1). No entanto, um quarto de século após a introdução da internet nas nossas sociedades, nenhum país parece ter passado da sua “manta de retalhos” de soluções locais para uma mudança estrutural devidamente fundamentada que permita a cada cidadão explorar todo o leque das suas competências de cidadão digital.
5. Uma organização inapropriada – É o velho problema do ovo e da galinha. Até o acesso equitativo e a inclusão ultrapassarem o estágio de um ideal, proclamado nos tratados e convenções, para se traduzirem concretamente em direitos fundamentais para todos, os nossos engenheiros, urbanistas e outros ficarão privados das ferramentas e da vontade pública necessárias para alicerçar os nossos quadros sociais e culturais numa conceção universal da inclusão.



IDEIAS PARA TRABALHO EM SALA DE AULA

■ **Crie uma matriz de inclusão:** , consulte os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU com a participação de toda a turma www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/,

1. Determine quais os ODS que estão relacionados com o acesso e a inclusão.

12. UNESCO, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Paris, disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

2. Convide os seus alunos, a trabalhar em pequenos grupos, a criar uma lista de controlo / matriz e recolher informação de toda a escola para analisar em que medida cada um destes objetivos está a ser atingido.
3. Partilhe as suas conclusões com as outras turmas da escola, realçando o impacto que a atividade poderá ter. Os alunos podem, deste modo avaliar o valor da cidadania.

■ **Pesquisas em plataformas de redes sociais:** Com a sua turma percorra um site de uma rede social e selecione um tópico que seja tendência do momento. Convide os alunos a discutir quem tem acesso a esta informação e quem não tem. Isto poderá ter efeitos negativos ou positivos?

■ **Entrevistas com atores locais para criar um vídeo sobre a inclusão:** Poderá também alargar a Atividade 1 acima a um trabalho na sua comunidade local. Após discussão na sala de aula:

1. Escolha as pessoas, os serviços ou organizações anível local que serão responsáveis pelas áreas dos ODS que os seus alunos investigaram;
2. peça-lhes que elaborem e enviem uma carta ou *e-mail* para algumas destas pessoas, solicitando uma entrevista, que poderia ter lugar na escola, através de *VoIP (Voice over Internet Protocol – chamada telefónica via internet)* ou no escritório destes representantes locais;
3. ajude os alunos a definir antecipadamente as perguntas a colocar durante a entrevista, com base na sua lista de controlo/matriz;
4. antes de gravar as entrevistas (no telemóvel ou tablet), deverá elaborar com os alunos formulários de autorização, que deverão ser assinados antecipadamente por cada entrevistado.

■ Uma vez montado, o vídeo pode ser colocado online para sensibilizar a escola e a comunidade local para as melhorias que poderiam ser obtidas na promoção da inclusão.

■ **Pesquisa nas plataformas de notícias:** Convide os alunos a comparar os cabeçalhos de vários jornais online. Peça-lhes que identifiquem o leitor alvo e o editor. A seguir, devem identificar se há grupos que não estão incluídos, . Estes grupos têm acesso à internet? Estão incluídos na discussão? Se não, como é que esta omissão poderia ser remediada?

■ **Analógico versus digital:** Divida a turma em dois grupos e peça a cada um deles para pesquisar o mesmo tópico. Um grupo utilizará apenas livros da biblioteca como fontes de informação, o outro grupo utilizará apenas a internet e fontes digitais. Compare os resultados e as lições aprendidas com este exercício. Até que ponto é que os alunos sem acesso à internet ficaram desfavorecidos? Que tipos de competências são necessárias para encontrar a informação, tanto online como offline? Existe uma diferença de qualidade entre a informação encontrada nos livros e na internet?



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

Avaliação das iniciativas de inclusão ao nível local. Com os seus alunos:

- ▶ 1. elabore uma lista das organizações locais que se esforçam por assegurar o acesso e a inclusão digitais na sua comunidade;
- ▶ 2. a seguir, escolha uma ferramenta online que ajude os seus alunos a preparar e realizar duas ou três análises SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats: pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças) para estudar formas de melhorar o impacto destas organizações locais. É possível encontrar várias ferramentas online úteis para este efeito, por exemplo: www.mindtools.com/Pág.s/article/newTMC_05.htm;
- ▶ 3. envie as suas conclusões às organizações em questão e peça-lhes autorização para as utilizar. Caso não obtenha esta autorização, pode anonimizar os resultados;
- ▶ 4. Partilhe as suas conclusões com as outras escolas, peritos ou comunidades com os quais está em contacto. As suas conclusões poderão servir de inspiração para outros projetos similares.

Desta forma, estará a desempenhar um importante papel como cidadão digital num processo de avaliação contínuo que pode levar a construir uma sociedade melhor para todos.



MAIS INFORMAÇÃO

O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Ver a Ficha de informação 1, “Conectar-se”; a Ficha de informação 10, “Pesquisa de informação”; e a Ficha de informação 11, “Encontrar informação de qualidade na Web”.

O Conselho da Europa tem também documentos relativos à perspetiva dos jovens sobre a inclusão social em: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

A Unesco fornece algumas informações interessantes em “Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All”(2005), UNESCO, Paris. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

As Regras para a Acessibilidade de Conteúdos na Web (WCAG) fazem parte de uma série de diretivas publicadas pela Iniciativa para a Acessibilidade da Web (WAI), lançada pelo World Wide Web Consortium (W3C), a principal organização internacional de normalização da internet. Elas explicam como tornar os conteúdos acessíveis, sobretudo para pessoas com deficiência, mas também para todos os utilizadores, incluindo os de dispositivos com funcionalidades altamente limitadas, como os telemóveis. As Regras estão disponíveis em www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência especifica o que significam os direitos humanos no contexto da deficiência. A Convenção protege os direitos e a dignidade das pessoas com deficiência. Está disponível em várias línguas, em linguagem gestual e em versões de fácil leitura, em www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ O Conselho da Europa tem várias publicações e recursos que visam sensibilizar para a situação e os direitos das pessoas com deficiência, em www.coe.int/en/web/disability.

■ A Broadband Commission (Comissão de Banda Larga) é um grupo multissetorial estabelecido com a Unesco para alcançar os ODS das Nações Unidas e eliminar as normas atuais a duas velocidades que conduzem à pobreza digital. A Comissão está a promover um código de proteção da privacidade apropriado à idade no Reino Unido. Este código irá tornar-se um serviço online para facilitar a presença online das crianças de uma forma que respeite os direitos das crianças, tal como proclamados na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (CNUDC): www.broadbandcommission.org.

■ Google for Education é um conjunto de ferramentas Google em nuvem concebidas para os professores, destinadas a favorecer a aprendizagem e a inovação: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Ferramentas de acessibilidade – ferramentas Google que permitem a todos aceder e desfrutar da Net: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2Faccessibility%2F>.

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 2

APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE

” O verdadeiro sinal da inteligência não é o saber, mas sim a imaginação.

Albert Einstein



O QUE É APRENDER NO SÉCULO XXI?

■ A internet abriu novas e estimulantes oportunidades para os cidadãos aprenderem em todas as fases da sua vida, mas acelerou também a renovação dos conhecimentos. Em 1900, estimava-se que os conhecimentos humanos duplicavam aproximadamente todos os séculos (a que se chama a “curva de duplicação dos conhecimentos”); atualmente, o volume médio dos conhecimentos duplica a cada 13 meses. Segundo as previsões da IBM, a internet fará duplicar os conhecimentos a cada 12 horas¹³.

■ Se já não é possível adquirir na escola todos os conhecimentos de que necessitaremos para o resto da nossa vida, a *maneira* de aprender torna-se mais importante do que *o que se aprende*, ainda mais tendo em conta as rápidas evoluções que a tecnologia digital traz ao nosso modo de vida. Estas tecnologias digitais alteraram simultaneamente as ferramentas e as plataformas de suporte à aprendizagem e acesso ao conhecimento, substituindo o tradicional estilo de “quadro, giz e estrado” de transmissão do conhecimento por ferramentas interativas de informação e comunicação, incluindo e combinando websites, trocas de e-mails, salas de chat, videoconferências, webinars, aplicações, robôs, drones, realidade virtual e mais ainda. Os livros impressos estão a ser substituídos por e-books, as enciclopédias pela Wikipédia e similares.

■ A aprendizagem móvel, as redes sociais e os jogos online estão a fazer mover a transmissão do saber das mãos dos professores para as mãos dos alunos. As oportunidades de aprendizagem à distância (como os MOOC, *massive online open courses*) estão a permitir aos cidadãos ultrapassar as anteriores barreiras sociais e físicas à obtenção de novas qualificações profissionais. Em parte, graças a um melhor acesso às ferramentas de aprendizagem (ver a Ficha de informação 1 sobre “Acesso e inclusão”), apenas 10 % da população mundial não sabe ainda ler ou escrever uma só frase, em comparação com os 25 % de há meio século atrás¹⁴.

REPENSAR O CURRÍCULO, ATUALIZAR AS ABORDAGENS À APRENDIZAGEM

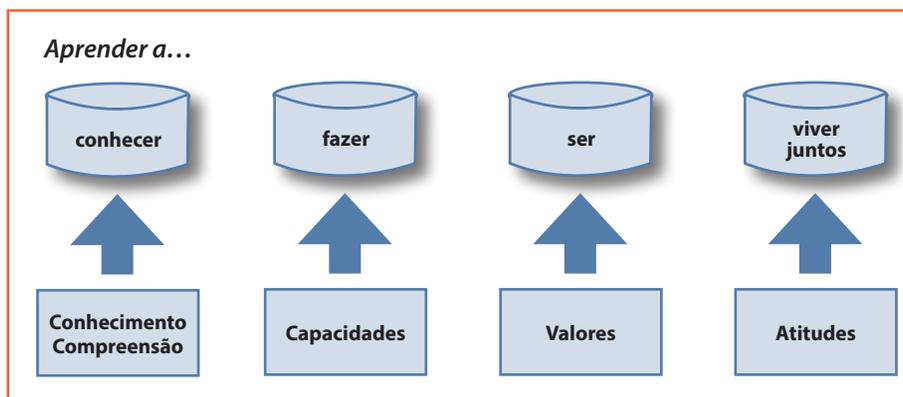
■ Para além da dificuldade crescente de filtrar a constante sobrecarga de informação e separar o verdadeiro do falso (ver a Ficha de informação 3 sobre “Literacia mediática e informativa”), estas novas formas de aprendizagem e a rápida renovação dos conhecimentos tiveram de ser acompanhadas por grandes mudanças no *quê* e *quando* do que aprendemos. Recuando aos anos 90, Jacques Delors, antigo presidente da Comissão Europeia, propôs a reestruturação da educação em torno de quatro pilares essenciais, a fim de preparar os jovens para responder aos desafios do nosso mundo cada vez mais digital. Estes quatro pilares são: aprender a

13. Schilling D. R. (2013), “Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours”, *Industry tap*, disponível em: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.

14. www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.

conhecer, a fazer, a ser e a viver juntos.¹⁵ Outros educadores repetiram esta ideia antes e depois de Jacques Delors. A internet oferece uma multitude de ferramentas e plataformas que estão a tornar a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar uma realidade poderosa, embora habitualmente a par dos sistemas educativos tradicionais e sem se integrar neles. Os quatro pilares apoiam-se nos quatro domínios de competências identificados no modelo conceptual (borboleta) do Conselho da Europa (Figura 7).

Figura7–Quatro pilares da educação apoiados no quadro das competências para a cidadania digital



Muito recentemente, o Instituto de Estudos de Prospetiva Tecnológica (IPTS) da Comissão Europeia sugeriu que, para se adaptar às necessidades reais dos futuros cidadãos, o currículo deveria assentar em cinco conceitos chave: a informação, a comunicação, a criatividade, a resolução de problemas e a responsabilidade. E, enquanto o debate sobre os currículos prosseguia ao rubro, um grande elemento disruptor instalou-se e transformou o rosto da aprendizagem: a tecnologia. Esta encontrou o caminho até às mãos das nossas crianças mais pequeninas que, já internautas quando entram no , jardim de infância ficam privadas de fases importantes do seu desenvolvimento, o que poderá ter impactos sérios para a sua vida futura.

Num cenário em que as crianças e jovens, de tablet ou telemóvel na mão, se disputam a navegar numa realidade difusa entre o mundo online e offline, levando as suas amizades e disputas para a sala de aula e os medos e fantasias do recreio da escola para a cama, , torna-se cada vez mais necessário “aprender a ser” e a “viver juntos” (isto é, os valores e as atitudes). Além disso, o ensino formal começa a criar espaço para competências de “inteligência emocional”, tais como a “consciência de si mesmo”, a “consciência social” e a “gestão das relações”. No extremo oposto da escala, conclui-se que as crianças que aprendem a codificar compreendem melhor os limites da tecnologia e o lugar que esta ocupa na sua vida. A codificação, saída da sombra, é agora uma competência incontornável para o cidadão digital do século XXI.

15. Delors J. et al. (1996), “Learning: the treasure within”, UNESCO, Paris.

QUAL É O LUGAR DA CRIATIVIDADE?

■ Ser um cidadão ativo, quer na escola, entre amigos ou nas comunidades online e offline, significa ser um cidadão participativo, capaz de propor ideias, formular opiniões e contribuir com perspectivas originais para qualquer debate. Isto exige o domínio de uma série de capacidades cognitivas complexas, desde a análise de fontes e triagem de dados à reflexão e interpretação da informação. Estas capacidades são desenvolvidas mais pela aprendizagem baseada na exploração e na experiência do que pela transmissão de conhecimentos; exigem um certo nível de criatividade, que é um ingrediente chave na resolução de problemas, mas dependem também da capacidade de os jovens se expressarem com coerência e escutarem a opinião dos outros.

■ Como estimular a criatividade, a autoexpressão e a aprendizagem através da experiência em escolas que definem a aprendizagem baseada num currículo padrão e modelos de avaliação que impõem aos alunos atingir objetivos externos em vez de eles próprios os traçarem? A criatividade e a expressão artística sempre foram importantes vetores do progresso social, mas como encorajar as crianças a exercitar a sua imaginação quando têm ininterruptamente ao seu alcance, com um simples clique ou toque no ecrã, um leque de entretenimento sem fim?



COMO FUNCIONA ?

■ A aprendizagem e a criatividade estão intrinsecamente ligadas. A aprendizagem, tal como a criatividade, começa com o aporte de informações, ideias, emoções e/ou sensações que o aluno processa através de uma atividade, que pode ir da reflexão à ação individual ou colaborativa. Como a criatividade, a aprendizagem é mais eficaz quando o aluno está motivado e não se encontra limitado pelo tempo, espaço, pressões ou medo. A aprendizagem através de atividades lúdicas e a autoaprendizagem baseada nas tecnologias preenchem geralmente estes requisitos e podem, portanto produzir resultados criativos. Alcançar os objetivos imediatos estimula os alunos a fixar objetivos mais ambiciosos e assim a definir o seu próprio programa de aprendizagem.

■ Segundo uma publicação do Centro Comum de Investigação da Comissão Europeia (JRC), “aprender a conhecer” consiste na capacidade de “persistir na aprendizagem, sabendo organizar-se, nomeadamente através de uma boa gestão do tempo e da informação, tanto individualmente como em grupo”¹⁶. Atualmente, tanto os educadores como os decisores políticos consideram que esta é uma capacidade básica para o sucesso na sociedade da informação. Aprender a aprender é um elemento essencial da aprendizagem ao longo da vida e que é determinado pelo comportamento do próprio aluno, nomeadamente a sua atitude e empenho na aprendizagem. Daí que a aprendizagem deve tornar-se uma experiência positiva para todas as crianças. Não é fácil avaliar a capacidade para aprender a aprender, pois temos de ter em conta aspetos cognitivos, psicológicos e socioculturais.

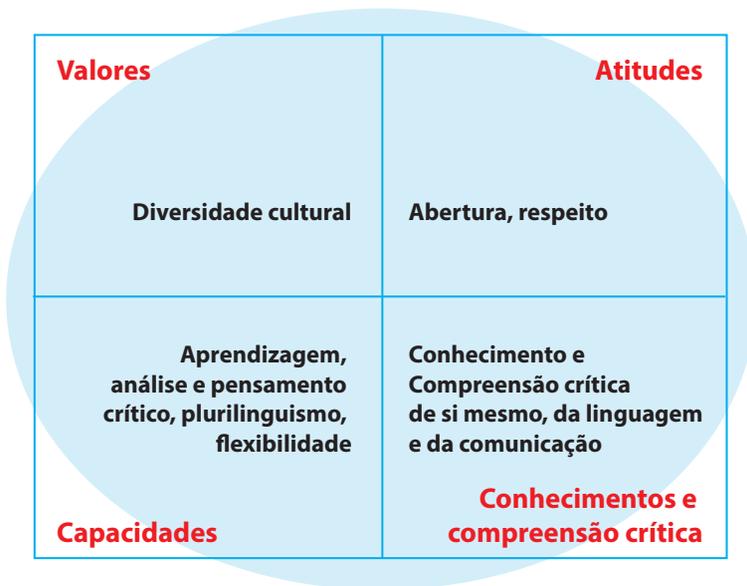
16. B. Hoskins et U. Fredriksson, *Learning to Learn: What is it and can it be measured?* JRC, Commission européenne, 2008. Disponível em <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

■ Para além do papel importante da aprendizagem no conhecimento e na compreensão crítica do mundo, as atividades de aprendizagem devidamente enquadradas num ambiente em que as crianças se sintam apoiadas, ajudam-as a adquirirem um melhor conhecimento de si mesmas, das suas qualidades e dos seus limites. A aprendizagem cooperativa, por exemplo planeando e construindo projetos e modelos através de atividades manuais, é particularmente valiosa para as crianças mais pequenas. Ao contraporem as suas ideias e partilharem os materiais, esperando pela sua vez, poderão pôr em prática os valores democráticos, tais como a justiça e a equidade, e atitudes tais como o respeito pelos outros e as suas ideias.

■ No nosso mundo cada vez mais complexo, imprevisível e em constante transformação, a criatividade ajuda os cidadãos a adaptar-se a novos ambientes, a responder às necessidades sociais emergentes e a encontrar soluções para os muitos desafios que acompanham a tecnologia. Consequentemente, a criatividade cria empregos, impulsiona o crescimento económico e leva a sociedade a otimizar o seu potencial humano. Pesquisas baseadas no Teste de Pensamento Criativo de Torrance, que tem servido de padrão-ouro para a medição da criatividade desde os anos 60, indicam que as realizações criativas ao longo da vida estão três vezes mais correlacionadas com a criatividade durante a infância que com o QI durante a infância¹⁷.

Figura8–Aprendizagem e criatividade–Competências chave para a cidadania digital



17. M. A. Runco, G. Millar, S. Acar et B. Cramond, "Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up", *Creativity Research Journal*, 22 (4), 2010. DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

FICHA DE INFORMAÇÃO 2

APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

Os primeiros cinco anos da vida de uma criança são um período crítico no seu desenvolvimento – é nesta fase que, através da neuro plasticidade, são definidos o funcionamento e a “arquitetura” do cérebro da criança. Estes primeiros anos condicionam, pois diretamente não só como aprende, mas também o seu bem-estar social e emocional. No mundo de hoje, em que muitos pais têm de se ausentar para ir trabalhar, a sociedade tem que oferecer serviços crucialmente importantes de cuidados para crianças que proporcionem igualdade de oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento da sua criatividade.

Uma segunda questão ética é a da utilização intensiva das tecnologias na primeira infância. Fontes fiáveis como a Ofcom, o organismo britânico de regulação das comunicações, mostram que a maioria dos pequenos europeus estão online antes de completarem os 2 anos e que, no Reino Unido, as crianças de 3-4 anos passam em média 71 minutos online diariamente. Ver vídeos no YouTube tornou-se o segundo passatempo favorito dos menores de 5 anos, uma idade na qual se sabe que a atividade física e a aprendizagem pela exploração e atividades lúdicas moldam o corpo, a mente e as capacidades socio afetivas. Qual é o impacto de uma utilização tão intensiva das tecnologias neste momento do desenvolvimento cerebral e como sensibilizar os pais bem intencionados sobre as possíveis repercussões na criatividade e no futuro dos seus filhos ?

Até que ponto as escolas e os professores estão equipados? Os suportes pedagógicos estão adaptados à era digital? As oportunidades de aprendizagem abertas pela tecnologia digital está a transformar-se lentamente numa caixa de Pandora porque os nossos sistemas educativos não conseguem adaptar-se, ou são demasiado lentos nessa adaptação?

Segundo a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (CNUDC), as crianças têm, desde a infância , o direito fundamental a uma educação adaptada às suas necessidades individuais e baseada na igualdade de oportunidades, contudo, este continua a ser um grande desafio ético. Uma educação economicamente acessível e centrada na criança desempenha um papel importante no moldar do futuro de cada cidadão e, em última análise, de toda a sociedade.

Os resultados de testes estandardizados nos Estados Unidos e noutros locais permitem antever uma “crise da criatividade”. Os investigadores receiam que a nossa sociedade esteja a tornar-se “menos expressiva ou sensível, verbal e emocionalmente, e menos empática, menos reativa aos sons e aos movimentos; menos dotada de sentido de humor, menos imaginativa, menos capaz de visualizar ideias ou observar de ângulos diferentes, mais conformista, menos capaz de estabelecer ligações entre coisas aparentemente não relacionadas, menos capaz de sintetizar informações e de sonhar com o futuro e de se projetar nele”¹⁸. A sociedade estará a fazer o suficiente para fomentar a criatividade e o que pode ser feito para atenuar

18. J. Powers, “The Creativity Crisis and what you can do about it”, *Psychology Today*, 2015. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/beyond-abstinence/201508/the-creativity-crisis- and-what-you-can-do-about-it>.

o impacto do crescente consumismo cultural quando existe tanto entretenimento à nossa frente através de um clique?

■ O “cortar-colar-copiar-download” que reina no mundo online pode facilmente impedir os criadores de viver do seu trabalho. É por isso importante discutir questões de copyright com as crianças de qualquer idade. *Open source* e licenças livres, *crowdfunding*, conteúdos artísticos e digitais transmitidos por *blockchain* e suportados por contribuições diretas e voluntárias em sites caritativos: novos modelos comerciais devem também ser explorados para oferecerem aos internautas formas inovadoras de apoiarem os seus artistas preferidos, sem que tudo dependa somente dos modelos de copyright existentes.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

■ Imagination.org é uma iniciativa recente, inspirada na criação de um “salão de jogos *arcade* em cartão”, realizada por um rapaz americano de 9 anos. Um relatório anual conta a sua história e a dos vencedores do Desafio dos Inventores (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Este Desafio dos Inventores ferve de ideias para ajudar as crianças a lançar-se na criação das suas próprias construções em cartão ou noutros materiais. As escolas de todo o mundo são convidadas a criar a sua própria Imagination Chapter (“Liga da Imaginação”), gerida por voluntários; os alunos podem também testar as suas capacidades criativas submetendo individualmente as suas próprias invenções.

■ The Web We Want (A Internet que Queremos), disponível em doze línguas em www.webwewant.eu, é um manual para os adolescentes, que contém uma série de atividades acompanhadas por um manual para professores, que facilita a integração no currículo escolar:

- ▶ O capítulo 2.2, intitulado “Informação não é conhecimento” propõe atividades de jornalismo criativo online, individuais, em pequenos grupos ou na sala de aula;
- ▶ O capítulo 6.2, intitulado “O artista que há em ti” aprofunda as questões de copyright (direitos de autor), com uma lista de controlo que permite aos adolescentes avaliar as suas práticas online.

■ O site Teaching 2 and 3-year-olds (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) apresenta ideias e atividades criativas para crianças até ao final do ensino básico, em matérias que vão da matemática à arte, e da culinária à música. O site oferece também algumas dicas interessantes sobre formas de organizar e gerir a sala de aula e a sala de jogos a fim de promover a exploração e a aprendizagem autónomas.

■ Os alunos são convidados a realizar um pequeno projeto de pesquisa sobre “A criatividade hoje e no passado”. Devem comparar diários de crianças dos anos 50 ou 60 com blogs ou vlogs das crianças de hoje. Existe em ambas as épocas o mesmo nível de criatividade? A criatividade muda com o suporte utilizado ou com a época em que vivemos?



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Ligar a aprendizagem à cidadania – Dê aos alunos uma lista de mestres do pensamento, que combinaram a educação e a cidadania: Aristóteles, Sócrates, Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi, Sugata Mitra... Os adolescentes rapidamente darão os seus próprios exemplos. Depois convide-os a informarem-se sobre estes líderes do pensamento até encontrarem as ligações entre a educação e a cidadania. A partir destes resultados, incentive-os a criar um quiz, que poderão partilhar online com outros alunos da escola ou de outras escolas.

■ Apresente aos alunos o Quadro de Referência das Competências para a Cultura Democrática do Conselho da Europa (na introdução deste manual). A partir deste modelo de quatro domínios em forma de borboleta, peça-lhes que criem e apresentem o seu próprio projeto sobre competências de cidadania digital de um líder do pensamento famoso de um determinado período da história.

■ Inicie regularmente uma discussão com os alunos sobre questões que para eles sejam factos adquiridos: “Se todas as escolas desaparecessem, onde é que irias aprender?”. Isso fará trabalhar a sua imaginação, mas irá também fazê-los refletir sobre a utilidade e o valor das tradições e das instituições nacionais.

■ Pergunte aos alunos se já jogaram um jogo online como o Minecraft, no qual os jogadores criam e vivem noutro mundo. Peça-lhes que indiquem todas as regras que os jogadores devem respeitar para viver nesse mundo online. Estude que tipos de ferramentas os jogadores utilizam e se aprendem a utilizar algumas diferentes no seu jogo online. A seguir considere até que ponto os jogadores devem mostrar-se criativos para continuar a existir e qual é o lugar da criatividade no jogo e neste mundo virtual.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa propõe materiais pertinentes para esta ficha de informação no seu *Manual de literacia da internet*. Poderá consultar a sua ficha de informação 12, sobre “Aprendizagem à distância e MOOC”, a Ficha de informação 14 sobre “Vídeos, música e imagens na internet”, a Ficha de informação 15 sobre “Criatividade”, a Ficha de informação 16 sobre “Jogos”, a Ficha de informação 24 sobre “Inteligência artificial, automatização e tecnologias disruptivas”, e a Ficha de informação 25 sobre “Realidade virtual e realidade aumentada”.

■ Consulte uma lista abrangente sobre as etapas do desenvolvimento da criança e os elementos que têm impacto sobre a aprendizagem e a criatividade no website Facts for Life Global, apoiado por importantes instituições mundiais, como a Unicef, o PNUD, a OMS e o Banco Mundial: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ A Hodder Education (www.hoddereducation.co.uk) explora perspetivas interessantes sobre diferentes tipos de aprendizagem (por exemplo, *flipped learning*

ou “aula invertida”), assim como ferramentas e plataformas de aprendizagem para todas as matérias, a diferentes níveis escolares.

■ A Khan Academy (www.khanacademy.org) oferece aos seus utilizadores registados módulos gratuitos online sobre um vasto leque de assuntos. Os alunos podem acompanhar o seu progresso em cada módulo e combinar os módulos à sua maneira, criando o seu próprio curso personalizado.

■ O *European Digital Competence Framework for Citizens* (Quadro europeu de competências digitais para os cidadãos) (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>, publicação da Comissão Europeia) aprofunda as cinco áreas curriculares propostas pelo Instituto de Estudos de Prospetiva Tecnológica (IPTS) e apresenta uma panorâmica sobre a sua implementação na União Europeia.

■ A Unesco explica a sua abordagem à cidadania digital em *Educação para a cidadania global: preparando alunos para os desafios do século XXI* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>). A organização pormenoriza os resultados visados ao longo de toda a escolaridade (K1-12) em *Educação para a cidadania global: tópicos e objetivos de aprendizagem* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>).

■ Atal Tinkering Labs (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) é um projeto implementado nas escolas indianas para dar oportunidades de brincar às crianças. Esta iniciativa não só aumentou a criatividade infantil, como os seus mentores desempenham também um papel vital na aprendizagem geral das crianças. Um autocarro é equipado com “estações de inovação” e um laboratório móvel pode cobrir 32 escolas.

■ O Consortium for School Networking (CoSN) criou, em parceria com o Center on Technology and Disability, um kit de ferramentas para a acessibilidade digital a fim de ajudar as escolas a aproveitar o potencial da tecnologia e inovação: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ Google Arts & Culture oferece acesso online a elementos do património cultural de todo o mundo. Os internautas podem visitar certos museus de renome mundial e examinar os quadros de Vincent van Gogh e outros grandes mestres até à mais pequena pincelada (<https://artsandculture.google.com/>).

■ *Expeditions* é uma ferramenta pedagógica assente na realidade virtual. Os utilizadores podem nadar com tubarões, explorar o espaço, visitar um museu, etc., sem sair da sala de aula. Há mais de 900 expedições e outras estão a ser desenvolvidas: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 3

LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA

” Ouço por vezes dizer que “entrámos na era da informação”, como se a informação não tivesse existido antes.

Creio que todas as épocas foram épocas da informação, cada uma à sua maneira, e conforme os media existentes.

Robert Robert Darnton



O QUE É HOJE A LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA?

■ Tal como a cidadania digital, a literacia mediática e informativa tem sido explicada por uma série de definições e terminologias. Quer se fale de literacia de media digitais, literacia informativa, literacia da internet ou qualquer uma de várias outras expressões, a ideia principal é que a literacia envolve a capacidade de interagir utilmente com os media e as fontes de informação.

■ A omnipresença da internet, com os seus media e canais de informação ininterruptos, pode dar a impressão de que a era digital nos transformou a todos em utilizadores dos media e que o digital pode ser encontrado em todo o lado, incluindo nas escolas. Não é este o caso e os estabelecimentos de ensino constituem mesmo uma exceção notável. A escola é precisamente o lugar crucial para formar os futuros cidadãos para a compreensão, a crítica e a criação de informações. É na escola que os cidadãos digitais devem desenvolver, e conservar, o pensamento crítico constante que lhes permite participar ativamente na sua comunidade.

■ A literacia mediática e informativa é uma meta ambiciosa no século XXI, tendo em conta o desafio de ensinar os utilizadores a pensar com espírito crítico, refletir e utilizar a gama extremamente ampla de media disponíveis. Os utilizadores devem não só aprender a dominar os media tradicionais e as imagens neles veiculadas, como devem ainda familiarizar-se com a panóplia de nova tecnologia disponível e o desenvolvimento de aplicações que permitem formas inteiramente novas de transmitir a informação.

■ Sem uma literacia mediática e informativa que cubra os diversos tipos de suportes agora disponíveis, as crianças não podem agir como cidadãos responsáveis, online ou offline, e a questão de quem irá ensinar isto às crianças está ainda em aberto.

■ Se a escola constitui o lugar por excelência de formação do pensamento crítico, análise e discernimento, não será lógico que a literacia mediática e informativa se torne uma pedra angular dos currículos escolares?

O QUE COBRE A LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA?

■ A literacia mediática e informativa (LMI) é um conceito geral que cobre três aspetos, muitas vezes distintos: literacia informativa, literacia mediática e literacia nas TIC/digital. Como a Unesco salienta, a LMI reúne diversos atores, incluindo indivíduos, comunidades e nações, num contributo para a sociedade da informação.

■ A LMI não só cobre diferentes aspetos como abrange também um grande leque de competências, que devem ser eficazmente utilizadas para realizar uma avaliação crítica de cada um destes aspetos.

O QUE SIGNIFICA A LITERACIA MEDIÁTICA E INFORMATIVA PARA AS CRIANÇAS ?

■ As crianças e jovens de hoje sabem muito bem encontrar e utilizar os media para se divertirem e passarem o tempo. Mas quantas destas crianças conseguem utilizar os mesmos dispositivos para encontrar respostas úteis, realizar pesquisas baseadas em provas, lançar um debate ou seguir a atualidade?

■ As crianças e os jovens veem-se confrontados com todos os tipos de conteúdos e deveriam – devem mesmo – saber distinguir entre o verdadeiro e o falso, o que tem valor ou não. O discernimento vai para além das *fake news* e engloba a capacidade de processar e interpretar a informação.

■ Estão em curso pesquisas para investigar o potencial pedagógico das tecnologias da comunicação existentes e emergentes para crianças dos 0-8 anos. O projeto DigiLitEY parte da ideia de que “os primeiros anos fornecem os alicerces cruciais para a aprendizagem ao longo da vida; é por isso importante assegurar que (todos) os países desenvolvam políticas e práticas educativas visando transmitir aos cidadãos mais jovens as capacidades e conhecimentos necessários na época digital”. Iniciativas como o DigiLitEY (Ação COST – cooperação científica e técnica europeia) ou o projeto do Centro Comum de Investigação da Comissão Europeia (JRC), consagrado à utilização das tecnologias digitais pelas crianças dos 0 aos 8 anos, deverão em breve proporcionar conclusões e linhas de orientação sobre a literacia mediática e informativa.

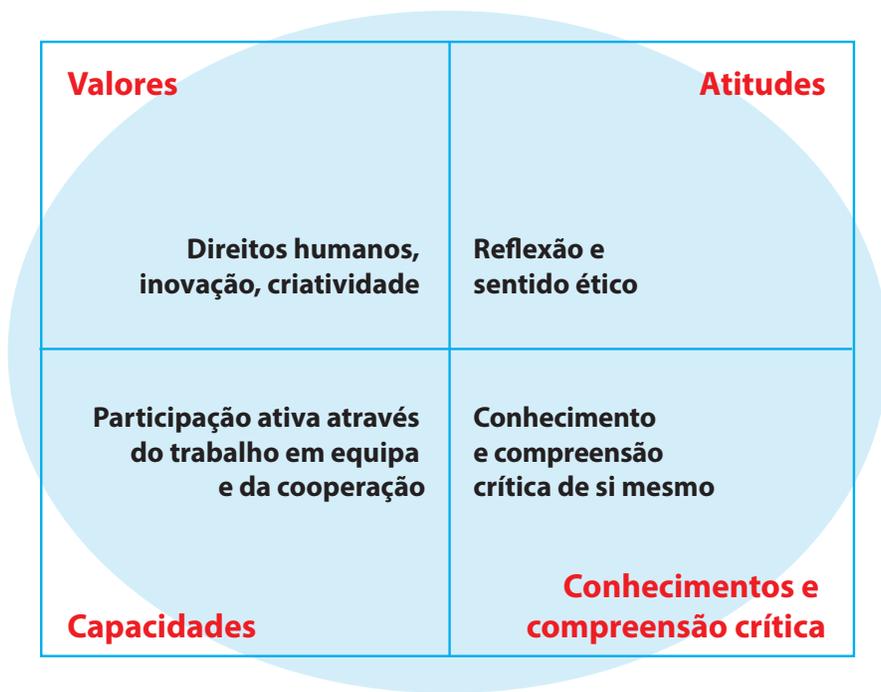
■ Quer imersas nos jogos online ou a ver vídeo após vídeo, as crianças terão bastante a ganhar se compreenderem os desafios específicos de cada suporte e as suas potenciais implicações. É crucial que sejam capazes de processar, analisar e tomar decisões por si próprias e a literacia mediática e informativa e ajudá-las-á a desenvolver essas competências.

DIFERENÇA DA CIDADANIA DIGITAL

■ Confunde-se muitas vezes cidadania digital e literacia mediática e informativa. De facto, uma das facetas da cidadania digital é a capacidade de avaliar com espírito crítico os media e as tecnologias, ferramentas e informação online. A literacia mediática e informativa (LMI) consiste em refletir, com espírito crítico, em todos os media que nos rodeiam, enquanto a cidadania digital consiste em viver com todas as tecnologias que nos rodeiam e utilizá-las ativamente. Os media, tal como as tecnologias, podem assumir formas diversas, que por vezes se fundem.

■ Em vez de nos limitarmos a utilizar as competências cognitivas, emocionais e sociais como a base da LMI, é útil aplicar-lhe também algumas das outras competências relacionadas com os media, retiradas do modelo de competências do Conselho da Europa (Figura 9, abaixo).

Figura 9 – Literacia mediática e informativa – Competências chave para a cidadania digital



COMO FUNCIONA ?

■ A literacia mediática e informativa está na raiz da compreensão dos media e do seu papel na sociedade. A LMI proporciona também algumas das capacidades essenciais para o pensamento crítico, a análise, a autoexpressão e a criatividade – todas elas capacidades necessárias aos cidadãos de uma sociedade democrática.

■ Os cidadãos podem consultar, analisar, criar e consumir os media e a informação em vários formatos, da imprensa à rádio, do vídeo à internet. Aprender a utilizar corretamente um motor de busca é importante para o cidadão digital e, uma vez encontrada a informação, são necessárias capacidades transversais como o pensamento crítico, pesquisando e comparando fontes divergentes online. A capacidade de proceder a uma análise crítica e depois classificar e reter a informação pertinente pode ajudar os cidadãos digitais na aquisição de conhecimentos sobre uma multiplicidade de tópicos.



VALORES E DE CIDADANIA

■ O pensamento crítico é extremamente valioso para os cidadãos e em particular para os jovens alunos, que necessitam também de saber resolver problemas, encontrar informação, formar opiniões, avaliar fontes, etc. Tendo em conta o volume de dados verdadeiros e falsos disponíveis online, a LMI é uma competência crucial.

■ Uma mensagem pode tornar-se viral em menos de uma hora e uma afirmação falsa pode ser repetida ao ponto de se tornar aparentemente verdadeira. Perante tal velocidade de propagação, as pessoas dotadas de competências adequadas em LMI saberão melhor distinguir o verdadeiro do falso, colocar-se questões e procurar respostas no meio de tudo o que é despejado online.

■ Os motores de busca revolucionaram a nossa forma de pesquisar conteúdos online e os cidadãos digitais devem também saber que os algoritmos nem sempre são neutros. Os motores de busca podem ser, e já foram, manipulados para fins políticos ou outros e, como tal, os internautas não devem menosprezar os resultados que não vêm classificados à cabeça da lista. Quando se trata de informação, e especialmente a atualidade internacional, a palavra chave é a “diversidade”. Os algoritmos devem ser configurados de maneira a apresentar sempre pontos de vista diferentes sobre os mesmos acontecimentos .

■ Por fim, as crianças, e os cidadãos mais em geral, podem ser induzidos a crer erradamente que, se existem “falsas” notícias, outras devem ser “reais”. Mesmo as notícias factualmente corretas passam por um filtro editorial que seleciona um evento de entre a massa infinita de eventos por todo o mundo. Na sua luta para atrair o público, os media esforçam-se por tornar a atualidade apelativa, sensacionalista e simples, e caem gradualmente no entretenimento informativo (ou *infotainment*). Em vez de cobrirem exemplos de solidariedade e fraternidade, preferem concentrar-se em acidentes graves, mortes e violência. As perguntas a fazer, para além da “exatidão dos factos”, são: porque é que os media se concentram numa série de catástrofes? O que têm os media a ganhar mantendo as pessoas num estado de medo permanente pela sua vida? Como é que isto influencia as opiniões políticas? Que mensagem ideológica está por detrás de um artigo ou reportagem que é, ainda assim factualmente correto?



QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

■ Não podemos passar sem a informação e já foi dito que “os nossos cérebros dependem da informação para funcionar de maneira ótima”¹⁹. Se a informação for falsa ou distorcida, pode ter um grande impacto sobre as nossas ações e reações. Toda a sociedade democrática pressupõe uma ética de honestidade e integridade e o espírito crítico e a capacidade de avaliação na LMI podem reduzir o risco da disseminação de informações falsas e desonestas.

■ Os riscos de *fake news* e a difusão de informações falsas irão acentuar-se à medida que o acesso à informação e comunicação continua a crescer em todo o mundo.

■ Ao concentrarem-se no surgimento das *fake news*, os cidadãos podem ficar menos conscientes da propaganda, o que é igualmente problemático.

■ Cada vez mais pessoas informam-se sobre a atualidade diretamente da internet e os conteúdos digitais espalham-se por vezes rapidamente, sem uma verdadeira verificação dos factos.

■ Os cidadãos podem assim basear-se em informação inexata, com consequências potencialmente desastrosas para as suas comunidades e a sociedade em geral.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

■ As Cinco Leis da Literacia Mediática e Informativa inspiram-se nas Cinco Leis da Biblioteconomia, propostas por S. R. Ranganathan em 1931. Para a Unesco, a literacia mediática e informativa situa-se no cruzamento de vários direitos humanos e as cinco leis aplicam-se ao conjunto dos media, da informação e de todos os “vetores do conhecimento”.

- ▶ Convide os alunos a ler estas cinco leis e posteriormente a redigir breves composições sobre a sua vida online à luz destas leis: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/mil_five_laws_portuguese.png.
- ▶ Os alunos podem também observar esta identidade visual das cinco leis e ponderar se existem sobreposições, ligações ou diferenças em relação à sua vida ou nas suas comunidades (<http://bit.ly/2wsVjoT>).

■ As comunidades e campanhas online – Envolve os alunos num projeto de pesquisa, fazendo-os utilizar os media digitais para estudar questões da comunidade local ou da política nacional. O objetivo último dos alunos deve ser criar uma campanha visando influenciar as comunidades online. Encoraje-os a dominar o tema e a expressar de forma criativa os seus próprios pontos de vista através dos media digitais.

19. <https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>.

■ Acesso, pesquisas e avaliação crítica – Convide os alunos a escolher um tópico da atualidade e a realizar alguma pesquisa inicial. Peça-lhes que consultem fontes diferentes, utilizem motores de pesquisa diferentes e em seguida consultem os media em papel. Compare e contraste as diferenças e as nuances.

■ Redes sociais e veracidade – Convide os alunos a examinar as contas das redes sociais dos atletas, atores ou músicos seus preferidos. A seguir, peça-lhes que determinem se a informação dada é verdadeira, falsa ou talvez exagerada para fins de marketing. Peça aos alunos que criem uma lista de controlo de três pontos que possam utilizar para determinar se algo que leem online é verdadeiro, falso ou grosseiramente exagerado.

■ Imagine uma proibição aos smartphones durante uma semana – Pergunte aos alunos quais seriam as consequências para a sua capacidade de lançar um olhar de avaliação crítica sobre o mundo à sua volta se não tivessem acesso imediato aos media. A falta de informação online levá-los-ia a procurar noutra sítio ou a deixarem de se informar?

■ Racismo e nacionalismo – Distribua duas versões de um artigo sobre um caso de violência. Um deles pode ser a versão “original”, mencionando a nacionalidade ou a origem étnica das pessoas que cometeram atos de violência, e o outro uma versão mais centrada nas origens das vítimas. Pergunte porque a origem étnica ou nacional dos autores da violência deveria ou não ser mencionada e que impacto este género de informação tem sobre os leitores. Após um debate na sala de aula, distribua um resumo das conclusões de investigadores como Martin Daly, que estabelece uma ligação clara, através de pesquisas científicas, entre a violência e as desigualdades sociais, e mostra que a desigualdade social determina muito mais a violência que a origem étnica ou a nacionalidade (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Ligar a literacia mediática e informativa à cidadania digital - Aplique uma dose de ceticismo saudável ao que encontra online e esteja pronto para avaliar os materiais com um olhar crítico. Procure regularmente opiniões e informação divergentes para evitar propagar mitos ou acreditar em afirmações falsas.

■ O Center for Media Literacy (CML) oferece recursos práticos para ajudar as escolas a desenvolver, organizar e estruturar exercícios na sala de aula sobre a literacia mediática (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Peça aos alunos que selecionem artigos online e mensagens recebidas pessoalmente, para pensarem na literacia mediática e informativa no seu dia a dia, e depois respondam a algumas das seguintes perguntas:

- ▶ Quem criou esta mensagem?
- ▶ Que técnicas foram empregues para atrair a minha atenção?
- ▶ Que estilos de vida, valores e pontos de vista estão presentes ou omitidos nesta mensagem?

- ▶ Porque é que esta mensagem foi enviada?
- ▶ Como é que outras pessoas poderiam compreender a mensagem de forma diferente de mim?

Programa de Formação em LMI para Professores – a Unesco elaborou um programa de formação em literacia mediática e informativa para professores, destinado a transmitir aos educadores provenientes de todos os meios as competências principais necessárias (conhecimentos, capacidades e atitudes). O programa concentra-se nas abordagens pedagógicas necessárias para permitir aos professores integrar a LMI nas suas salas de aula. (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418>).



MAIS INFORMAÇÃO

O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Ver a Ficha de informação 6, “E-mail e comunicação”; a Ficha de informação 10, “Pesquisa de informação”; a Ficha de informação 11, “Encontrar informação de qualidade na Web” e a Ficha de informação 22, “Obter ajuda”.

A missão da Unesco é inspirar sociedades equipadas com literacia mediática e informativa através de uma estratégia completa. A Unesco elaborou portanto um modelo de Programa de Formação para Professores sobre este tópico, assim como diretrizes para a preparação de políticas e estratégias nacionais, entre outros projetos internacionais: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

Media Matters in the Cultural Contradictions of the “Information Society” – Towards a Human Rights-Based governance: <https://journals.openedition.org/inmedia/545>.

Media Literacy Now de Divina Frau-Meigs, publicado em 2011, é um ensaio que estimula a reflexão e convida a estabelecer pontes entre a LMI e a cidadania digital: <http://bit.ly/2o5p3US>.

A Global Digital Citizen Foundation propõe um caderno de atividades e jogos, *The Critical Thinking Workbook*, que visa desenvolver as capacidades de espírito crítico (Disponível em: <http://bit.ly/2BGUVO9>). Este caderno incita os alunos a não se contentarem em “manter-se ao corrente” de um assunto ou questão.

A Unesco produziu um kit de educação sobre os media para os pais, alunos, professores e profissionais, que apresenta um panorama completo da literacia mediática, mostrando ao mesmo tempo como participar mais no nosso ambiente cultural e político: <http://bit.ly/2P1scRc>.

Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us) ensina às crianças dos 9 aos 11 anos as bases fundamentais da cidadania e da segurança digitais, para que possam explorar o mundo online com confiança.

Um exemplo da cooperação da Google com ministérios da educação nacionais: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

CAPÍTULO 2

BEM-ESTAR ONLINE



Bem-estar online

■ O bem-estar é um conceito universal, estreitamente ligado à cidadania, que depende da nossa capacidade para:

- ▶ realizar todo o nosso potencial;
- ▶ fazer face aos stresses normais do nosso ambiente;
- ▶ trabalhar e comunicar de forma produtiva e frutuosa;
- ▶ dar um contributo útil à nossa comunidade.

■ Para melhor refletirem sobre o bem-estar à luz da cidadania digital, será especialmente útil aos professores, pais e às próprias crianças conhecer a “hierarquia das necessidades” de Maslow²⁰.

Figura 10 – A hierarquia das necessidades



■ O quadro de competências para a cidadania digital do Conselho da Europa funciona em muitos aspetos como esta pirâmide: as crianças não podem passar ao nível superior de competências se as competências do nível de base não estiverem asseguradas. As capacidades elementares, como as de escuta, observação e cooperação, por exemplo, servem de degraus para as capacidades cognitivas do conhecimento e compreensão crítica. Valores e atitudes coletivos comuns, como a justiça, a equidade, a igualdade e o espírito cívico, permitem satisfazer muitas das nossas necessidades de realização pessoal.

■ A tecnologia impregna hoje quase todos os aspetos da nossa vida quotidiana e é por isso essencial que os cidadãos estejam conscientes dos desafios que a acompanham e da necessidade de um equilíbrio, para neutralizar os aspetos mais negativos do mundo digital. Uma inovação interessante de alguns países virados para o futuro, como o Canadá, a Alemanha e os Emirados Árabes Unidos, foi a nomeação de ministros de Estado responsáveis pela Felicidade e o Bem-estar, pois os governos estão a compreender, cada vez mais, que é altamente prioritário fomentar o envolvimento ativo e positivo dos cidadãos na sua comunidade online e offline. Como um destes ministros, de Mannheim, Alemanha, sublinha:

Através de eventos inspiradores e atividades de animação, tais como intervenções em espaços públicos, arte de rua, workshops em escolas e empresas, peço às pessoas que reflitam sobre o que significa para elas ter uma vida boa - e que participem ativamente na criação dessa vida.

20. A. H. Maslow, *Motivation and personality*, Harper and Row, New York, 1954.



A OPINIÃO DAS CRIANÇAS

” Penso que as pessoas deveriam ser livres de partilhar os seus conhecimentos e pontos de vista, sem receio de represálias. Todos deveriam ter o direito de se expressar tal como são, sem se sentirem reprimidos por uma sociedade que os discrimina.

Katie, 15 anos, Inglaterra



A OPINIÃO DOS PROFESSORES

” O que importa é adaptar as competências e a cidadania digitais a cada faixa etária. Quando são pequenas, as crianças têm necessidade de assimilar competências como o espírito cívico, a contestação do status quo e pôr em questão coisas que experienciam, veem ou ouvem.

Um professor, Riga



A OPINIÃO DOS PAIS

” Pais, professores, toda a sociedade: todos os que participam na educação das crianças devem unir forças e aprender a trabalhar juntos. Formamos um triângulo e as nossas crianças estão no centro.

Associação Europeia de Pais

” O que me preocupa é o impacto sobre os contactos humanos, a sociabilidade, a saúde física e emocional, e o desinteresse pelas atividades não mediáticas, como o desporto, as atividades ao ar livre, os clubes, os hobbies, a participação na comunidade local e o trabalho e desempenho escolar. Utilizados corretamente, os media podem ser uma ferramenta útil, mas requerem aprendizagem e gestão.

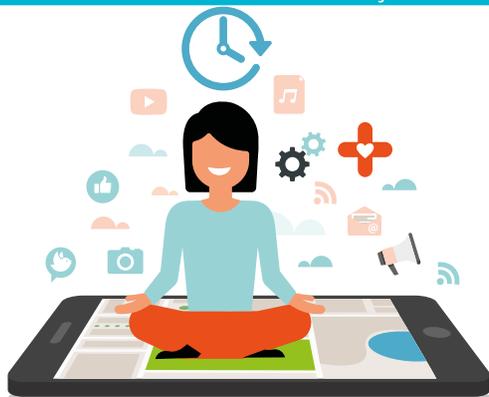
Pai de um aluno, França

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 4: ÉTICA E EMPATIA



- ▶ Qual é a relação entre ética e empatia?
- ▶ Que papel pode ter a empatia na mediação e na busca da paz?
- ▶ Qual é o papel da ética na cidadania digital?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 5: SAÚDE E BEM-ESTAR



- ▶ A tecnologia e a saúde podem ser mutuamente benéficas?
- ▶ Porque se diz que, entre a tecnologia e o bem-estar, é tudo uma questão de equilíbrio?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 6: PRESENÇA E COMUNICAÇÕES ONLINE



- ▶ Que efeitos terá o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados da União Europeia (RGPD) sobre a presença online?
- ▶ Quais são as consequências da sobreposição das comunicações nas redes sociais e na internet?
- ▶ De que forma podem as crianças criar uma presença positiva online?

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 4 ÉTICA E EMPATIA

” A empatia é o oxigénio que dá vida às relações entre as pessoas

Heinz Kohut (1977)



A ética é o conjunto dos princípios morais que regem o comportamento das pessoas e a forma como conduzem as atividades da sua vida. Embora a ética assente em teoria no que é geralmente considerado moralmente bom ou mau numa determinada sociedade ou grupo, nos ambientes digitais, o comportamento aceita desvia-se frequentemente daquilo que é considerado ético e, efetivamente, o comportamento contrário à ética parece mesmo por vezes encontrar uma aprovação tácita. Citemos nomeadamente o bullying: crianças (e adultos!) rivalizam em comentários ofensivos para conseguirem os elogios dos seus pares. Além disso, a ausência de fronteiras no mundo digital permite passar sem esforço de um quadro social ou de um grupo ao outro e o que é aceite como moralmente bom num quadro pode revelar-se chocante noutra.

■ A **empatia** é a capacidade de compreender ou sentir o que outra pessoa está a viver no seu próprio quadro de referência, isto é, a capacidade de compreender a perspetiva e a realidade dessa pessoa e de se pôr “no seu lugar”. Porque nos leva a compreender os interesses, as necessidades e os pontos de vista das outras pessoas, a empatia é um importante determinante do comportamento social e um elemento necessário à construção de comunidades. A empatia está no cerne e por detrás da perspetiva assumida, constitui a lente através da qual olhamos para uma pessoa ou grupo de pessoas e tem um forte impacto na nossa forma de perceber, compreender e reagir aos outros e aos eventos da vida. Desta maneira, a empatia “dá cor” ao quadro ético transmitido pela família e a sociedade, permitindo a cada pessoa criar progressivamente o seu próprio filtro matizado, através do qual analisa as suas perceções e realiza ações “boas” ou úteis, ou toma determinadas decisões.

■ A empatia e a ética estão no centro do modelo de competências do Conselho da Europa, pois assentam na valorização da dignidade humana e dos direitos humanos, no respeito pelos outros, no sentido das responsabilidades coletivas e num sólido conhecimento e compreensão crítica de si mesmo. Estas competências, associadas à escuta, observação e cooperação, permitem encarar a realidade de vários ângulos e interagir com as outras pessoas na sua diversidade. Daniel Goleman, autor de várias publicações sobre inteligência emocional, identifica este processo de perceção-interação como “colocar-se no diapasão das pistas emocionais”²¹. Sublinha a importância de prestar atenção à comunicação não verbal para captar os sentimentos e os pontos de vista dos outros e para se interessar ativamente pelas suas preocupações. É evidentemente mais difícil descodificar as mensagens não verbais num ambiente online. Além disso, segundo pesquisas sobre a plasticidade neuronal, a superestimulação constante do nosso cérebro causada pela alternância rápida de sons e imagens com que somos bombardeados na internet, está a ter impacto sobre a nossa capacidade de processar os sinais não verbais e outros mais subtis e a retardar o desenvolvimento do nosso córtex pré-frontal, que nos ajuda a analisar as potenciais consequências das nossas ações²².

21. D. Goleman, *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*, More Than Sound, EUA, 2011.

22. N. Carr, *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, W. W. Norton & Co., New York, 2010.

DESENVOLVER A ÉTICA E A EMPATIA DURANTE A INFÂNCIA

— A ética e a empatia são no início da vida normalmente ensinadas ou modeladas pelos nossos pais. Quanto mais a o pensamento e atitudes dos pais se aproximam da cultura dominante, menos as crianças têm razões para refletir sobre ela. Contudo, quando entram na creche ou infantário e depois na escola, a interação com outras crianças de meios muito diversos rapidamente as confronta com outras realidades. Esta é uma parte importante do papel de socialização da escola: a diversidade e a inclusão de todos tornam-se forças de enriquecimento e capacitação para as crianças no seu rumo para uma cidadania digital ativa.

— A ética e a empatia não são lineares e tornam-se dinâmicas à medida que as pessoas tentam compreender-se e, através da interação, influenciam reciprocamente as suas ideias e perspetivas. Pouco a pouco, as crianças vão continuar a alargar o seu círculo social e as suas fontes de informação a amigos online e offline e a ferramentas e plataformas de redes sociais e vão assim encontrar um leque ainda mais amplo de pontos de vista, que continuará a moldar a sua ética e capacidade de empatia. Conselhos amigáveis e não intrusivos por parte dos pais e professores, idealmente até ao início da adolescência, desempenharão um papel fundamental neste processo.

— Nos últimos anos, pesquisas lançaram nova luz sobre os processos neuronais que afetam a capacidade da mente humana para compreender e processar as emoções. A empatia explica-se através da ativação de neurónios espelhos dos quais depende igualmente a nossa capacidade de “ler os pensamentos” e partilhar as emoções.²³ Desde a infância, as crianças aprendem a ler o estado emocional das outras pessoas nas suas interações dentro do círculo familiar e acabam por adotar ou refletir espontaneamente a reação emocional que esperariam ver nos outros numa determinada situação ou contexto. Apesar de ainda estarmos longe de encontrar uma forma fiável de medir a empatia²⁴, a investigação mostra que as pessoas consideradas muito empáticas têm sistemas de neurónios espelho particularmente ativos no cérebro. A investigação nesta área está também a oferecer conhecimentos valiosos sobre o autismo.

PORQUE É QUE A ÉTICA E A EMPATIA CONTAM PARA A CIDADANIA DIGITAL?

— A empatia pode ser utilizada para desencadear ou reforçar comportamentos não éticos. O medo e um elevado stress, por exemplo, inibem uma hormona específica (a oxitocina), o que reduz a nossa capacidade de empatia. Isto modifica aquilo que consideraríamos normalmente um comportamento ético e explica por que um elevado nível de stress ou medo afeta geralmente a capacidade de uma

23. R. Krznaric, *Empathy: Why It Matters, And How To Get It*, Random House, Reino Unido, 2014.

24. L'Interpersonal Reactivity Index (IRI) é a única ferramenta de medição publicada que descreve uma avaliação multidimensional da empatia. Assenta numa lista de 28 perguntas, repartidas em quatro séries de sete, cobrindo as subdivisões da empatia afetiva e cognitiva. M. Davis, “Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach”, *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), pp. 113-126, 1983. DOI :10.1037/0022-3514.44.1.113.

pessoa interagir eficazmente com os outros. Por outras palavras: o medo alimenta o preconceito. Eleições nacionais recentes em diferentes países mostraram que a empatia pode também ser desviada para induzir comportamentos contrários à ética: mostrando empatia com pessoas racistas ou sexistas, por exemplo, os candidatos aprovaram indiretamente estas tendências para obterem apoios. A empatia pode ser manipulada para incitar fortemente às armas, o que pode conduzir à violência ou mesmo agravá-la. Enquanto fotos como a da menina vietnamita Kim Phuc, queimada pelo bombardeamento de napalm em 1972, ou a do corpo do pequeno refugiado sírio arrastado para uma praia em 2017, contribuíram para abreviar uma guerra ou causar a indignação do público perante uma situação desumana, as imagens de James Foley, a ser decapitado pelo Estado Islâmico em 2014, desencadearam uma escalada na violência militar.

■ A investigação sugere que a melhor forma de diminuir os preconceitos raciais ou outros é encetar um diálogo aberto e empático com as pessoas em questão. A empatia desempenha um papel essencial na mediação e na construção da paz, pois alarga o nosso campo de compreensão e ajuda a criar elos entre as partes opostas. Integrada nas abordagens pedagógicas, tanto com crianças como com adultos, ajuda os alunos a ultrapassar desafios com maior confiança e a aceitar o fracasso como um trampolim em vez de um obstáculo à aprendizagem, aumentando ao mesmo tempo o conhecimento de si mesmos.

A empatia facilita também a integração das pessoas num novo grupo ou num novo contexto, pois dá-lhes as ferramentas necessárias para avaliar a situação e agir de forma a serem aceites, permanecendo ao mesmo tempo fiéis aos seus valores. As pessoas empáticas têm maior capacidade para viver uma vida de harmonia com a sua ética e sem agirem de uma maneira que reprovam só para que os outros as aceitem.

■ Na nossa sociedade ultratecnológica, as crianças encontram uma miríade de oportunidades, obstáculos e influências que não existiam há apenas uma geração. A ética e a empatia em conjunto servem-lhes de bússola moral indispensável para navegar com sucesso nesta nova realidade, oferecendo-lhes um meio de ultrapassar eticamente os preconceitos e desafios que encontrarão inevitavelmente ao longo do seu caminho.



COMO FUNCIONA ?

■ A ética tem a ver com relações, com cuidarmos do nosso bem-estar e o dos que estão à nossa volta, e desenvolvermos um entendimento do que é ou não aceitável nos contextos sociais aos quais pertencemos. Ela exige que forjemos uma consciência esclarecida e que sejamos fiéis àquilo que somos e ao que defendemos. A ética é um conceito dinâmico, baseado no conjunto das competências apresentadas no Quadro de Competências para uma Cultura da Democracia do Conselho da Europa e que evolui ao longo da vida com as nossas experiências, os nossos dilemas e a gama mais ampla de perspetivas que vamos integrando.

■ O desenvolvimento tanto da ética como da empatia é impactado, desde a infância, por vários fatores ambientais, nomeadamente os estilos e as práticas da parentalidade. Pensa-se que o afeto dos pais e o recurso, ou não, por estes aos castigos corporais assumem uma grande importância²⁵ mas, acima de tudo, as crianças devem ser orientadas e encorajadas a refletir sobre os seus próprios sentimentos e a observar e imaginar as perspetivas dos outros ao explorarem o mundo. Roman Krznaric, um famoso investigador e membro da equipa “Greater Good” da Universidade de Berkeley (EUA), sugere que as pessoas empáticas têm em comum seis hábitos²⁶ e que podemos inspirar-nos nelas para ajudarmos as crianças de todas as idades a trabalhar a sua empatia e a apreender melhor as questões da ética.

■ As pessoas empáticas :

1. sabem escutar e observar;
2. têm curiosidade em relação às pessoas que não conhecem;
3. procuram o que têm em comum com os outros e colocam em questão os seus próprios preconceitos sobre outras pessoas;
4. gostam de participar em jogos ou atividades que lhes permitam “ver como vivem” outras pessoas;
5. querem promover a mudança social e ajudar a lançar ações coletivas para incentivar o envolvimento de todos;
6. aproveitam todas as oportunidades para desenvolver a sua imaginação e criatividade.

DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

■ A ética e a empatia funcionam como bússolas morais que orientam as ações dos jovens e as suas discussões sobre questões pessoais e sociais. Porque oferecem pontos de referência essenciais em todas as facetas da vida de uma pessoa, são ferramentas importantes no desenvolvimento da eficácia pessoal e na valorização da diversidade cultural, da abertura à alteridade cultural e às convicções, visões do mundo e práticas diferentes. Quando os alunos estão sensibilizados para o papel da ética na orientação das suas ações e têm empatia suficiente para conseguir encarar as coisas de vários ângulos, toleram melhor a ambiguidade e dificilmente são influenciados pelos seus pares, pelos media e pelas tendências. São capazes de aceitar, sem sentir a necessidade de convencer ou converter os outros, que a coexistência de pontos de vista múltiplos pode ser um elemento enriquecedor e capacitante. A ética e a empatia tornam-se assim uma rampa de lançamento para a imaginação e são ativos valiosos na resolução de problemas e na aprendizagem autónoma.

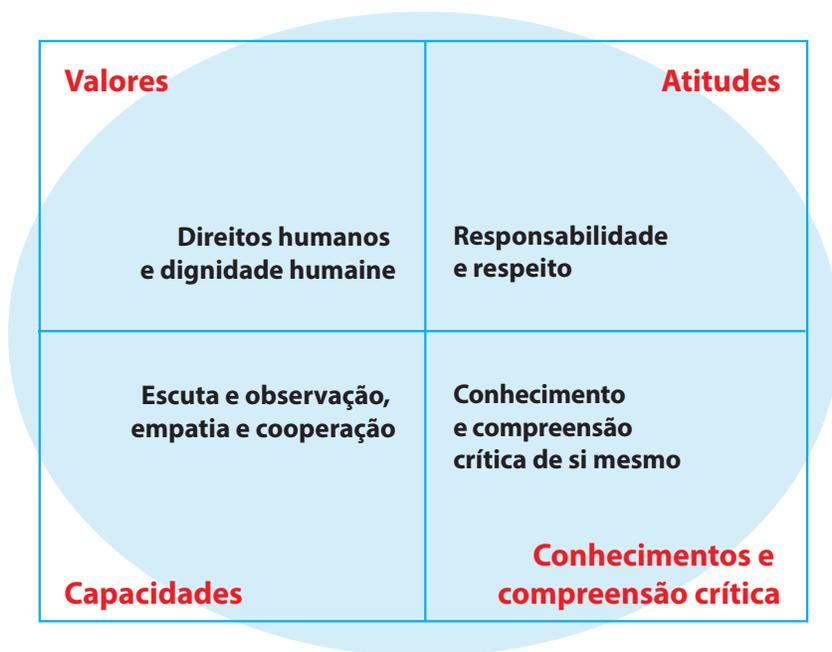
■ A Universidade de Stanford (EUA) conduziu recentemente um estudo que sublinha o valor pedagógico também para os professores. Através de três

25. Tisot C. (2014), “Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children”, Hong Kong.

26. Krznaric R. (2012), “Six Habits of Highly Empathic People”, *Greater Good Magazine*. Também em: <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

experiências diferentes com um total de quase 2 000 crianças de níveis diferentes de escolaridade, ficou provado que, formando os professores para adotar uma atitude empática em vez de punitiva, a taxa de absentismo dos alunos pode ser reduzida para metade ²⁷.

Figura 11 – Ética e empatia – Competências chave para a cidadania digital



27. B. Parker (2016), "Teacher empathy reduces student suspensions", *Stanford News*, Disponível em: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

FICHA DE INFORMAÇÃO 4

ÉTICA E EMPATIA





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

— Muitos professores e estabelecimentos de ensino consideram que, abordar matérias como a ética e a empatia não lhes compete. No entanto esta perspetiva pode ter um impacto permanente sobre os futuros cidadãos digitais. Se pensarmos que, tal como sublinhado na Ficha de informação 2, a aprendizagem não se resume aos resultados escolares e deveria preparar as crianças para “ser” e para “viver juntas”, concluiremos que é urgente integrar a ética e a empatia no currículo escolar, assim como nas conversas em família.

— A internet ajuda as pessoas com ideias parecidas a encontrarem-se. Ao aproximar pessoas que até então dissimulavam certos comportamentos rejeitados pela sociedade, isto pode ter um impacto considerável na ética. Quando tais pessoas têm forma de se encontrar e partilhar experiências, a sua fasquia ética baixa e as suas práticas aberrantes tornam-se aceitáveis para elas, porque, afinal, há tanta gente a dedicar-se a elas! O mercado altamente lucrativo da pornografia infantil é um exemplo, o discurso do ódio e a radicalização são outro. Os cidadãos digitais devem medir a importância de permanecerem fiéis aos seus valores e de se manterem informados e, portanto, muito vigilantes, para evitar baixar os seus padrões éticos porque “outros o fazem”. Uma simples pesquisa, por curiosidade, sobre conteúdos específicos pode ser rapidamente detetada pelos filtros e mecanismos de criação de perfis e filtragem das redes sociais e dos sites de notícias e levar jovens a encontros que podem rapidamente degenerar.

— As discussões em família e na sala de aula devem abordar as muitas formas como a empatia pode ser utilizada para manipular os comportamentos, movimentar multidões e convencer as pessoas a aderir a valores que considerariam normalmente inaceitáveis.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

— *O meu bem-estar e o teu: o respeito começa em mim!* (https://www.schooleducationgateway.eu/pt/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm), criado por e para os adolescentes, veio recentemente enriquecer os recursos do site [webwewant.eu](http://www.webwewant.eu). Oferece atividades para os jovens dos 11 aos 17 anos, que visam fazê-los refletir sobre as suas interações com os outros. Examina tópicos como, por exemplo, o bullying, o discurso do ódio, a radicalização e como desenvolver a empatia.

— *Moral Games for Teaching Bioethics* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf>) confronta os jovens alunos com desafios sociais relacionados com a bioética, através de jogos adequados para pequenos grupos ou para toda a classe. Os capítulos introdutórios informam sobre os objetivos pedagógicos dos jogos e examinam mais de perto as competências que permitem desenvolver.

■ Mediante inscrição, o site PlayDecide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>, palavras chave: “ambiente” e “tecnologia”) dá acesso a dois jogos: *Human Enhancement* e *Young People in the Media*. Ambos os jogos convidam os jovens a investigar e debater temas ligados à ética através de uma abordagem de dramatização (*role-play*) multiperspetiva (<https://playdecide.eu/get-started>). O website PlayDecide propõe jogos construídos pelos mesmos modelos sobre mais de 30 tópicos, que vão do dinheiro digital à estimulação cerebral.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ A partir dos modelos propostos no site PlayDecide (www.playdecide.eu), ajude um grupo de crianças a criar o seu próprio jogo sobre cidadania digital. Ajude-as a escolher os seus tópicos para as cartas *Info* e *Issue* (Tema) e depois discuta os diversos pontos de vista a tomar em conta para criar as *Story Cards* (Cartas História). Uma vez terminado o jogo, pode partilhá-lo com outras pessoas, colocando-o online no site PlayDecide (financiado pela Comissão Europeia).

■ Com a ajuda de um curto vídeo de animação, a Dra. Brené Brown mostra que podemos criar verdadeiros elos de empatia se ousarmos aceitar as nossas vulnerabilidades: www.youtube.com/watch?v=1Ewvgu369Jw.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 21, “Perseguição online: *bullying, stalking* e *trolling*”.

■ *Empathy: Why it matters, and how to get it*, de Roman Krznaric (Random House, Reino Unido, 2015), considera a empatia a chave da mudança pessoal e política e descreve as ferramentas, plataformas e obstáculos que atualmente favorecem ou entram. O livro apoia-se nas mais recentes pesquisas, assim como no trabalho inovador que está a ser conduzido neste campo em todo o mundo.

■ *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains*, de Nicholas Carr (2010, W. W. Norton & Co., New York) estuda os aspetos éticos mais profundos da nossa “existência conectada” e o impacto da internet sobre todo o nosso quotidiano, desde o funcionamento do nosso cérebro até às questões culturais e sociais. O autor explica estas questões em mais pormenor e responde a perguntas do público em: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

■ Uma publicação recente do Conselho da Europa apresenta uma análise interessante sobre as causas do *bullying* online e offline, os seus efeitos e formas de o combater (J. Richardson, M. Milovidov e R. Blamire, *Bullying: perspectives, practices and insights*, 2016).

■ A iniciativa mundial YouTube Creators for Change apoia criadores que tratam questões sociais e promovem a sensibilização, tolerância e empatia nos seus canais YouTube. Este programa visa sensibilizar para as questões sociais e amplificar as vozes de pessoas consideradas modelos positivos por abordarem questões sociais difíceis nos seus canais YouTube.

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 5

SAÚDE E BEM-ESTAR

” A maior riqueza é a saúde

Virgílio



PANORÂMICA SOBRE A SAÚDE E O BEM-ESTAR

O domínio da saúde e bem-estar suscita inúmeras questões e desafios, desde quando e como utilizamos as tecnologias, ao impacto da informação distorcida ou não verificada e à forma como as tecnologias alteram a dinâmica das interações no seio da família e entre os cidadãos no dia a dia. Para melhor compreender a influência das tecnologias digitais sobre a capacidade dos cidadãos de participar, aprender e criar de forma positiva e responsável, classificámos este domínio em três áreas diferentes.

- ▶ 1. Impacto socioemocional da modificação das interações humanas.
- ▶ 2. Aspetos informativos relacionados com a recolha e tratamento de dados.
- ▶ 3. Aspetos de saúde, desde a ergonomia aos dados pseudomédicos que encontramos online.

QUAL É O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS SOBRE AS INTERAÇÕES HUMANAS?

A tecnologia online alterou consideravelmente a forma como interagimos. Ao bombardear o nosso cérebro com sons e imagens constantes, a tecnologia reduz simultaneamente a capacidade para as pessoas “lerem nas entrelinhas”. As pistas não verbais, tais como a expressão facial e a linguagem corporal, são facetas essenciais da comunicação que facilitam a compreensão e reduzem o risco de mal-entendidos. À exceção de ferramentas como as plataformas de voz sobre protocolo internet (VoIP, que incluem aplicações de vídeo como o Skype ou WhatsApp²⁸), uma boa parte das interações, atualmente, sobretudo entre os adolescentes, reduz-se a sons, ícones e a uma linguagem abreviada.

Os emoticons, por exemplo, oferecem um escopo limitado para discernir o significado ou os padrões de comunicação, que são tão importantes no desenvolvimento de competências de cidadania digital, como as capacidades de escuta, observação e empatia. Num mundo sem nuances, uma piada ou um mal-entendido podem muito rapidamente degenerar em conflito, violência e bullying. A outro nível, quando as crianças não conseguem aperceber-se das nuances de uma situação, têm muito mais dificuldade em antever as consequências dos seus próprios atos. Isto demonstra, portanto a necessidade crucial do desenvolvimento das capacidades de análise e pensamento crítico.

RISCOS DA SOBRECARGA DE INFORMAÇÃO PARA A SAÚDE E O BEM-ESTAR

A dieta saturada de sons e imagens que nos é servida hoje tem também outros efeitos sobre o bem-estar das crianças e jovens e, nomeadamente, sobre a sua capacidade de processar a informação. Os dados provêm frequentemente de fontes duvidosas e, além disto, o perfil dos internautas é constantemente analisado pelos

28. Ferramentas também chamadas OTT (*Over-the-top technologies* – por contornarem os canais tradicionais).

motores de busca, que filtram e eliminam os dados “não conformes” ao seu perfil (ver a Ficha de informação 9. “Privacidade e segurança”). Por este motivo, os jovens são muitas vezes privados dos meios para estudar um tópico sob vários ângulos e caem rapidamente nos extremos, como vemos pelo aumento do discurso do ódio, radicalização e posições tão excessivas quanto mal informadas.

■ Para complicar ainda mais a questão, investigadores estão a mostrar, através de ressonâncias magnéticas, que mesmo uma utilização moderada das tecnologias online pode resultar na hipertrofia de certas partes do cérebro em detrimento de outras. Eles apontam para um conseqüente subdesenvolvimento do lobo pré-frontal, que se pensa limitar a capacidade dos jovens para projetar o resultado das suas ações. Educadores de Infância e psicólogos alertam também para que a tecnologia online está a ter um impacto considerável sobre as fases de desenvolvimento na primeira infância, em particular uma redução na capacidade de concentração e um atraso na aquisição de certas capacidades de coordenação motora.

ERGONOMIA E SAÚDE

■ Para além dos efeitos sobre a saúde e o bem-estar de fenómenos como o bullying²⁹, o discurso de ódio e a radicalização, o uso excessivo das tecnologias pode provocar uma série de problemas físicos, que vão de uma má postura ou falta de exercício a uma perturbação no equilíbrio na vida do quotidiano. Estes problemas são ainda agravados pelas informações sobre a “saúde”, muitas vezes enganosas, que abundam online e exigem um espírito crítico muito aguçado para distinguir o verdadeiro do falso. Na nossa era dos *likes* e *selfies*, a focalização no corpo e na beleza pode rapidamente levar os jovens a procurar conselhos sobre nutrição, o que pode agravar os distúrbios alimentares como a anorexia, ou a associar-se a grupos de jovens “como eles”, que os incitam a outros comportamentos de risco. Estes excessos são suscetíveis de pesar durante bastante tempo na vida social, profissional e emocional de uma pessoa e assim no seu papel como cidadão ativo.



COMO FUNCIONA ?

■ “Equilíbrio” é a palavra de ordem no que toca à saúde e bem-estar online e isto mobiliza toda a gama de competências digitais: valores, atitudes, capacidades, conhecimentos e compreensão crítica. Este equilíbrio é algo que as crianças desenvolvem aprendendo a escutar, observar, cooperar e mostrar empatia. O bem-estar assenta em grande parte na forma como as crianças se reveem através dos olhos dos outros e, portanto nas suas interações com os outros.

29. W. E Copeland, D. Wolke, A. Angold e E. J. Costello apresentam conclusões sobre os efeitos do bullying a longo prazo para a saúde, a riqueza e a vida social em “Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study)”, *JAMA Psychiatry* 70 (4), pp. 419-426, 2013.

■ Ao longo do último quarto de século, a sociedade europeia parece ter reconhecido a saúde e o bem-estar como elementos essenciais da cidadania digital, e está a esforçar-se por ajustar os sistemas educativos em conformidade. Pressupõe ter em conta os aspetos social, físico, cognitivo e psicológico dos alunos em vez de avaliar simplesmente os aspetos relacionados com o desempenho. E sublinha a importância da focalização não só no grupo como no indivíduo.

■ Acima de tudo, as novas abordagens educativas pretendem dar espaço às crianças para desenvolverem a sua capacidade para escutar, colocar questões, reconhecer os fenómenos sociais e estruturais, reforçar a sua empatia, valorizar a diversidade e muito mais. Na sociedade de hoje, a frase batida "*Mens sana in corpore sano*" ("mente sã em corpo são") geralmente atribuída ao filósofo pré-Socrático Tales) está a assumir um novo significado à medida que compreendemos progressivamente a importância de contrabalançar as nossas vidas online com os desafios do bem-estar na sociedade.

■ "Os 5 por dia do digital": em 2017, a Comissária para os Direitos da Criança em Inglaterra lançou a campanha "Digital 5 a Day" (www.childrenscommissioner.gov.uk) para promover a saúde e bem-estar online das crianças e adolescentes durante as longas férias de verão. Estas cinco etapas simples e bem descritas constituem um bom ponto de partida que as famílias e professores podem adaptar aos seus próprios contextos.

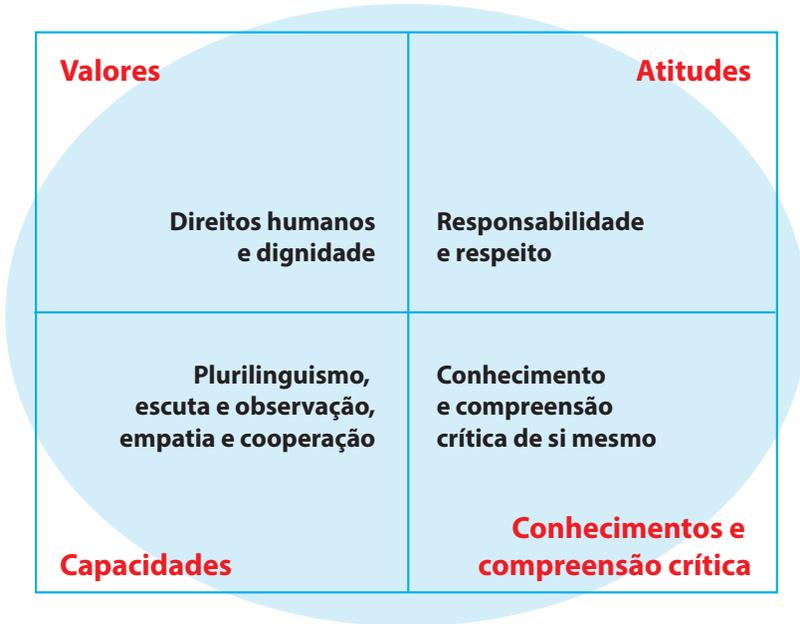
1. Conectar-se – com sensatez e segurança, e não só online
2. Ser ativo
3. Ser criativo
4. Respeitar os outros
5. Ser consciencioso

DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

■ A saúde e o bem-estar apoiam o desenvolvimento pessoal ao longo da vida. Como mostra a hierarquia das necessidades de Maslow, adotada pela maior parte dos educadores do mundo, as crianças cujas necessidades de base, nos níveis inferiores da pirâmide, não forem satisfeitas, não conseguirão realizar-se plenamente, como cidadãos ativos, online ou de outras formas. A saúde e o bem-estar são ao mesmo tempo as condições e as consequências da capacidade de uma pessoa para a escuta, observação, empatia e cooperação, competências indispensáveis para as capacidades cognitivas mais complexas, como a resolução de problemas e conflitos.

■ Estas capacidades contribuem por sua vez para que a pessoa compreenda e pratique os direitos fundamentais, a justiça, a equidade e a abertura para a diversidade cultural, práticas e visões do mundo, pedras angulares da justiça e da democracia. Os cidadãos com uma visão do mundo negativa ou limitada, com origem numa falta de bem-estar, tendem a contribuir menos ativamente para a sociedade.

Figura 12 – Saúde e bem-estar – Competências chave para a cidadania digital



FICHA DE INFORMAÇÃO 5

SAÚDE E BEM-ESTAR





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

Entre as inúmeras questões éticas e riscos para a saúde e o bem-estar, as mais importantes são talvez o empobrecimento das interações entre seres humanos e a progressiva “redução do campo de visão” imposta pela bolha de filtros que os motores de busca constroem à nossa volta com base no nosso perfil. Estes fenómenos limitam a abertura à diversidade cultural e a capacidade de nos interessarmos por outras convicções e visões do mundo. Podem também favorecer a radicalização se o jovem não tiver desenvolvido suficientemente a sua capacidade de análise e pensamento crítico.

Outro aspeto a tomar em conta é a autoestima. As redes digitais são alimentadas em grande medida por uma “cultura da selfie, que consiste em tirar e postar online fotos de si mesmo e das suas atividades a toda a hora e em qualquer lugar. Isto altera o conhecimento e a compreensão que o indivíduo tem de si mesmo. Para quem se coloca em cena, a fim de recolher um número máximo de “likes” (gosto), a “vida real” é alinhada com os ideais e tendências populares. A diversidade é reduzida e, em vez de moldar a internet, a sociedade é moldada por ela.

Os modos de expressão hipercondensados, muitas vezes reduzidos a 140 caracteres, minam também o conhecimento e a compreensão crítica da língua e as capacidades plurilingues. A baixa percentagem de conteúdos disponíveis em certas línguas contribui ainda mais para empobrecer as capacidades linguísticas.

O uso excessivo das tecnologias online, em detrimento de outras atividades e modos de estabelecer relações acarreta riscos tanto no plano físico como mental. Precisamos de chamar a atenção das famílias e das escolas para o impacto destas tecnologias online sobre as fases do desenvolvimento físico e mental e para a perda de sono que doses excessivas da luz azul dos ecrãs pode estar a provocar às crianças.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

O desenvolvimento das capacidades sociais e emocionais é fulcral para este domínio da cidadania digital. O site ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) propõe diversas atividades para fazer na sala de aula. Encontram-se aí planos de aulas, diaporamas, um quiz e um manancial de informação para os professores.

O site KidsHealth in the Classroom (<https://classroom.kidshealth.org>) propõe um vasto leque de materiais para pré-adolescentes e jovens no início da adolescência sobre temas que vão desde o funcionamento do corpo às necessidades especiais. As atividades são acompanhadas por um guia para os professores.

Lance um plano de media para a turma seguir o tempo passado na Net. Convide-os à reflexão e debate sobre o tempo que as crianças passam online e sobre o valor social destas atividades ou o que aprendem com elas. Peça-lhes que mantenham um diário durante alguns dias e depois forme pequenos grupos encarregados de redigir uma série de princípios de utilização sã das tecnologias em casa e

na escola. Afixe estes princípios num local visível da sala de aula e encoraje os alunos a verificar todos os meses até que ponto estão a seguir os seus próprios princípios.

■ *Kiko and the Hand* ajuda as crianças dos 3 aos 7 anos a compreender que o seu corpo lhes pertence, que há bons e maus segredos e formas boas e más de tocar numa criança: www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Os jogos de tabuleiro não devem ser ignorados pois são uma forma divertida e educativa de promover o bem-estar em pequenos círculos de familiares e/ou amigos. Estes jogos oferecem às crianças a rara oportunidade de testar parâmetros sociais diferentes num ambiente em que, pelo menos enquanto o jogo durar, podem negociar com os adultos em pé de igualdade.

■ Sistemas de apoio bem concebidos entre pares na escola têm-se revelado eficazes na promoção de uma atmosfera mais amigável na sala de aula. O projeto ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) oferece um programa completo de formação e orientação para os “alunos mediadores”, assim como sugestões de campanhas e atividades aplicáveis na aula, na escola e em grupos de jovens.

■ Tanto as crianças, como os pais e os professores deveriam interessar-se pelos temas do bem-estar e das tecnologias. Como há uma proliferação de novos dispositivos, cada um mais tentador que o outro, os pais podem aproveitar estas novas oportunidades para monitorizarem como se sentem os seus filhos. Pais e professores devem estar conscientes dos potenciais efeitos nefastos de uma utilização desequilibrada das tecnologias sobre a saúde e o bem-estar. A atenção ao equilíbrio e o estabelecimento de limites às crianças na exploração da internet, tecnologias e redes sociais deverá ajudar na manutenção do seu bem-estar.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 21, “Perseguição online: *bullying, stalking e trolling*”; a Ficha de informação 17, “Cidadania digital”; e a Ficha de informação 18, “A parentalidade na era do digital: uma abordagem positiva e proativa”.

■ *Bullying – perspectives, practices, insights*, publicado pelo Conselho da Europa em 2017, documenta pesquisas e experiências de peritos no combate ao bullying de doze países diferentes. A obra mostra a grande diversidade de abordagens aplicadas com sucesso em todo o mundo, nomeadamente centradas nas crianças mais vulneráveis por estarem mais expostas ao bullying devido a características físicas ou mentais ou às suas circunstâncias familiares.

■ A escrita manual será um caminho para a saúde e o bem-estar? Estudos quantitativos e qualitativos recentes realizados por investigadores na Austrália mostram que tem um impacto significativo sobre o bem-estar individual. Em experiências envolvendo 2 000 pessoas, as que escreviam notas, pensamentos, sentimentos ou recordações tinham 2,5 vezes mais probabilidade de se libertarem da sua ansiedade, medos e inquietações.

■ O estudo revela também que as notas manuscritas ajudam os pais a estabelecer uma ligação melhor com os seus filhos. A escrita manual ajuda as pessoas a tomar mais consciência dos seus próprios pensamentos e sentimentos, um aspeto crucial na manutenção de um estado de espírito são, pois isso contribui para reforçar os lados positivos da vida e favorece a reflexão. Outro aspeto positivo da escrita à mão é que manterá o acesso das gerações presentes e futuras a muitos documentos históricos importantes que são manuscritos.

■ Não se compreende ainda inteiramente quais são os efeitos da escrita cursiva sobre o cérebro; são, portanto, necessários mais estudos e pesquisas antes de se tomar decisões sobre o seu futuro nas salas de aula.

■ *Digital Guidelines: Promoting Healthy Technology Use for Children* resume as recomendações da American Psychological Association. Estas recomendações tornaram-se mais flexíveis e os pais e professores poderão adaptar as que melhor funcionam nas suas comunidades. Disponíveis em: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ A Google lançou recursos como a aplicação Family Link (disponível na Europa, Médio Oriente e África), que permite aos pais limitar o tempo passado em frente aos ecrãs, aprovar ou bloquear aplicações e saber como os seus filhos utilizam as suas aplicações.

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 6

PRESENÇA E COMUNICAÇÕES ONLINE

” Escreva alguma coisa que mereça ser lida ou faça alguma coisa que mereça ser escrita.

Benjamin Franklin



A nossa identidade online ganhou importância à medida que a internet se instalou na nossa vida. A maneira como interagimos com os outros pode ter efeitos positivos ou negativos, sobre eles e sobre nós mesmos, portanto criar e manter uma presença online sã e comunicar de forma responsável e que não infrinja os direitos dos outros é fulcral para a cidadania digital.

Originalmente, a presença online era uma ferramenta de marketing destinada a promover uma pessoa, simultaneamente atraindo tráfego e criando uma imagem positiva duradoura desta pessoa na Net. Para tal era necessário conhecer a otimização dos motores de busca, a reputação online, as utilizações das redes sociais, etc. A presença online estende-se hoje às qualidades pessoais e interpessoais que alimentam a identidade online e às competências sociais e cognitivas necessárias para o fazer.

A **presença online** designa a nossa forma de estarmos presentes na web e estende-se às qualidades pessoais e interpessoais que ajudam a manter a nossa reputação e a nossa identidade online. Podemos verificar o alcance e a qualidade da nossa presença online efetuando uma pesquisa com o nosso nome ou outra informação que nos identifique pessoalmente. Dependendo do tipo de comunicação em que tenhamos participado, a nossa presença online pode ser negativa ou positiva e, dependendo das nossas capacidades sociais e cognitivas para trabalhar a nossa reputação digital, essa presença pode ser influenciada para melhor ou pior.

As **comunicações** são as interações, ideias, imagens, vídeos e fragmentos de informação que partilhamos e trocamos com outras pessoas através dos espaços sociais virtuais. As comunicações existem também, obviamente, offline e as comunicações online podem transvazar para as do mundo físico e vice-versa. Esta ficha de informação concentra-se nas comunicações online.

Tal como a presença online, as comunicações online podem ser positivas ou negativas, mas aqui enfatizamos a capacidade de comunicar e interagir com os outros de uma maneira segura e responsável. As capacidades necessárias para criar comunicações positivas online dependem também das capacidades sociais e cognitivas do autor das mensagens. Dada a natureza das comunicações online e o facto de poderem ser visualizadas, partilhadas ou tornar-se virais, as comunicações online deveriam, tanto quanto possível, ser benéficas para a sociedade e as comunidades online.

EVOLUÇÃO COM AS TECNOLOGIAS

As novas tecnologias, as redes sociais e a internet em geral continuam a evoluir rapidamente e a presença e as comunicações online seguem esta mudança e evolução. Ainda que as interações presenciais possam por vezes ser reduzidas em certas circunstâncias, inúmeras empresas de conferências na Webateam que uma maioria continua a privilegiar os contactos presenciais para certos aspetos das atividades comerciais. O mesmo acontece com as interações pessoais.

Com a evolução tecnológica, vemos aparecer novas formas de comunicação, como a realidade virtual (RV) ou a realidade aumentada (RA). Na realidade virtual, o utilizador é mergulhado num ambiente online que simula uma situação real ou

imaginária; na realidade aumentada, elementos gerados pelo computador são acrescentados à realidade existente para multiplicar as interações possíveis com ela. Ambas podem mudar a forma como comunicamos. A experiência imersiva oferecida pela RV e a RA pode ser ajustada de modo que cada pessoa tenha uma percepção diferente da realidade – esta é uma nova dimensão das comunicações que oferece uma experiência social e pessoal “por medida”.

PRESEÇA ONLINE, PROTEÇÃO DOS DADOS E DA PRIVACIDADE

— Todos os cidadãos devem aprender a proteger a sua identidade online e os seus dados pessoais, bem como a conservar, se possível, um mínimo de privacidade. Com a ajuda de pesquisas simples e uma dose de espírito crítico, os cidadãos digitais deverão conseguir alterar os parâmetros de privacidade da maior parte das plataformas e aplicações, de maneira a manter uma identidade online positiva (ver a Ficha de informação 9 para mais informação sobre a proteção da sua identidade online).

— O Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, em vigor na União Europeia desde 2018, (?) oferece mais controlo às pessoas sobre os seus dados e privacidade e permite-lhes controlar a sua presença online de uma maneira que considerem adequada.



COMO FUNCIONA ?

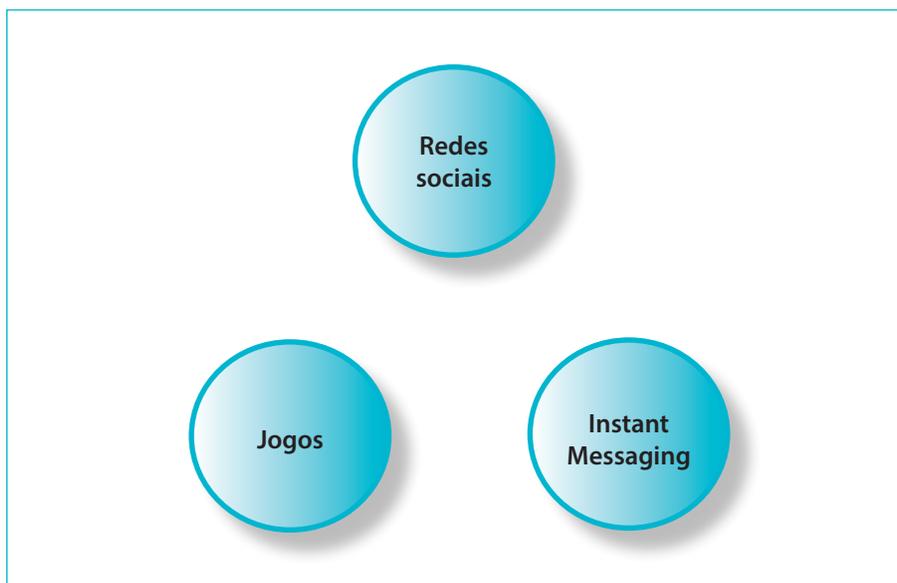
— A presença online pode ser estabelecida direta ou indiretamente. Podemos *diretamente* criar uma conta e postar conteúdos, imagens ou dados; a nossa presença *indireta* é criada pelos que nos identificam por uma foto citando o nosso nome, republicam os nossos dados ou postam informação sobre nós. Muitos sites informam-nos quando um utilizador nos identifica na sua plataforma e podemos então aceitar ou recusar a identificação.

— As tecnologias da comunicação oferecem uma diversidade de métodos e meios de comunicação, desde os mais simples aos mais complexos, e os media digitais ampliaram as nossas possibilidades de comunicação (Figura 13). As comunicações ultrapassaram de longe as interações presenciais e offline, assumindo uma multitude de formas online. Estas podem agora ser de uma pessoa para outra, de uma pessoa para um grupo ou de um grupo para uma pessoa. Os métodos de comunicação são variados e podem incluir :

- ▶ os chats (termo informal que designa as comunicações interativas num espaço de discussão previsto para este efeito);
- ▶ instant messaging (IM – mensagens instantâneas, tipo de chat online, com envio de mensagens de texto em tempo real);
- ▶ os SMS;
- ▶ o e-mail (correio eletrónico);

- ▶ a telefonia online (VoIP);
- ▶ as redes sociais;
- ▶ os podcasts;
- ▶ os ambientes de realidade virtual e aumentada;
- ▶ os ambientes de jogos.

Figura 13 – Modos de comunicação online



■ Vimos surgir, entre outras, as comunicações simultâneas através de vários destes métodos e media. Pode-se, por exemplo, jogar um videojogo e enviar também mensagens de chat, ou utilizar uma rede social para jogar um jogo e enviar mensagens a outras pessoas sobre a nossa pontuação.

■ Com os inúmeros e diferentes métodos de comunicação, os utilizadores podem adotar a abordagem que lhes ofereça mais benefícios. Entre estes benefícios, estão a redução da distância entre as pessoas, a possibilidade de criar contactos com pessoas fora do nosso círculo imediato, a partilha de informação e recursos, etc.

Considerações para comunicar positivamente

- ▶ Tudo o que se posta, envia ou grava online deixa uma pegada digital (um pouco como as pegadas na areia).
- ▶ Reflita antes de enviar uma mensagem, seja qual for o seu conteúdo. Algo que para si é positivo pode ser mal interpretado.
- ▶ Mantenha a confidencialidade de todos os dados que o possam identificar pessoalmente, nomeadamente fotos que possam revelar a sua identidade, onde mora ou o seu género.

- ▶ Respeite o equipamento que utiliza e lembre-se que, se utilizar os servidores da sua escola ou empregador, as suas comunicações podem não ser privadas.
- ▶ Pesquise se existem opções que lhe permitam definir quanto tempo os seus contributos online permanecerão visíveis. Há fortes hipóteses de, com a idade de 16 anos (por exemplo), ficar bastante embaraçado por imagens ou opiniões postadas quando tinha 10 anos.

DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

■ A presença e as comunicações online são de grande valor para os cidadãos digitais, pois permitem-lhe criar e manter uma reputação e interação positivas online.

■ É essencial para o cidadão digital saber gerir a sua identidade e pegada digitais.

■ Muitos defendem que as comunicações online não substituem as conversas telefónicas ou em presença, mas complementam bastante as comunicações tradicionais.

Figura 14 – Presença e comunicações online – Competências chave para a cidadania digital



FICHA DE INFORMAÇÃO 6

PRESENÇA E COMUNICAÇÕES ONLINE





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

— A presença e as comunicações online oferecem formas inovadoras para as pessoas dialogarem e interagirem. Mas, apesar de serem maravilhosas, as ferramentas tecnológicas apresentam sérios riscos que devemos ter em consideração:

- ▶ acesso não autorizado às suas contas de e-mail;
- ▶ mal-entendidos criados pelas suas mensagens escritas ou utilização de imagens, emoticons ou emojis;
- ▶ envio massivo de mensagens de e-mail por criminosos envolvidos em fraudes, esquemas de *phishing*, burlas e outros tipos de atividades criminosas online;
- ▶ as salas de *chat* devem ser utilizadas responsabilmente e os temas de discussão devem ser apropriados à idade.

— Os aspetos indesejáveis das comunicações online podem incluir o *cyberbullying*, o *trolling* (comportamento inapropriado, violento ou agressivo na internet), o assédio online ou mesmo o *phubbing* (ignorar uma pessoa, continuando a olhar para o telemóvel enquanto ela tenta falar connosco).

— Algumas sugestões para **manter uma presença positiva online:**

- ▶ Crie várias contas de e-mail para diferentes utilizações, como as compras online ou a inscrição em redes sociais. Esta prática não é fraudulenta e pode contribuir para proteger a sua privacidade.
- ▶ Respeite a “netiqueta” e pense nos destinatários. Não envie e-mails em excesso e tenha em atenção o conteúdo assim como o volume das suas mensagens.
- ▶ Lembre-se que, em geral, mais vale pensar duas vezes antes de escrever um e-mail ou colocar online qualquer coisa que não dissesse em público.

— Algumas sugestões para **manter comunicações positivas:**

- ▶ Não se esqueça que, mesmo quando está a utilizar diferentes plataformas ou jogos, as interações que tem com as outras pessoas são de facto comunicações online.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

— **Pesquisa no Google e alertas** – Peça aos alunos que pesquisem o nome deles no Google. Quando as páginas sobre eles próprios aparecerem, convide-os a percorrê-las e a clicar nas imagens para compreenderem melhor a extensão e a qualidade da sua presença online. Por fim, convide-os a clicar em eventuais links de vídeo para descobrirem a sua “presença online em vídeo”.

— Dependendo dos resultados, os alunos poderão decidir suprimir certas informações ou reforçar os seus conteúdos positivos.

■ **Fazer a triagem das redes sociais** – Se os alunos tiverem contas nas redes sociais, convide-os a percorrer as contas, uma por uma. Deverão examinar a informação que contêm: a imagem que estas contas projetam deles reflete a realidade? Estes dados são do género que os alunos gostariam que futuros recrutadores, empregadores ou os seus familiares vissem? Se a resposta for não, sugira-lhes que talvez fosse boa ideia apagar os dados indesejáveis.

■ **Endereços de e-mail** – Se os alunos tiverem um endereço de e-mail, convide-os a analisar os parâmetros de segurança para tornar a sua conta mais segura e proteger a sua presença online. Verifique se os endereços de e-mail contêm alguns dados que os possam identificar pessoalmente e aconselhe-os a escolher, se possível, um avatar ou uma alcunha.

■ **Compreender a sua pegada digital** – Mostre aos seus alunos mais jovens este vídeo de oito minutos sobre as pegadas digitais: www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg. Peça-lhes que sugiram formas eficazes de reduzir a sua pegada digital.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Cada vez mais alunos utilizam grupos de chat para falar dos trabalhos de casa e pôr-se a par das comunicações relacionadas com a sua turma. Os professores podem apoiar-se nesta forma de comunicação já familiar e acrescentar-lhe um elemento didático. Eis aqui algumas ideias:

- ▶ discussões em tempo real sobre os eventos em curso;
- ▶ ensino de reforço e acompanhamento;
- ▶ jogos pedagógicos interativos;
- ▶ pesquisas em grupo;
- ▶ criação de uma comunidade online;
- ▶ criação de cartazes, apresentações ou diagramas em conjunto, em tempo real.

■ As tecnologias digitais permitem aos professores e alunos interagir fora da sala de aula. Faça uma sessão de *brainstorming* com os alunos para descobrir que ferramentas de comunicação e colaboração online eles preferem. Planeie incluir temas ligados à cidadania digital nesta sessão de troca de ideias.

■ *Through the Wild Web Woods* é um jogo online, criado pelo Conselho da Europa, para ensinar a crianças até à idade de 10 ou 11 anos as bases da segurança na internet, responsabilidade e espírito cívico num ambiente divertido e simpático de conto de fadas. Está disponível em 14 línguas europeias. Este jogo beneficia do apoio da campanha “Construir uma Europa para e com as crianças”: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ *O Manual de Literacia da Internet* é um guia para professores, pais e alunos sobre como tirar o máximo partido da internet, proteger a privacidade nos

websites e redes sociais e muito mais: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ O *Digital Citizenship Roadshow* é um projeto que visa desenvolver em toda a Europa um programa modelo de competências comuns no domínio da internet e da segurança online. Foi concebido para transmitir aos jovens internautas as capacidades necessárias para garantir a sua segurança online, permitir-lhes tornarem-se cidadãos digitais positivos e aumentar a sua resiliência face aos comportamentos antissociais, ódio e extremismo online. Os workshops são assegurados a nível nacional por peritos e educadores responsáveis pelo engajamento dos jovens das organizações nacionais parceiras, com o apoio de embaixadores ou de youtubers populares a desempenharem o papel de “anfitriões”.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 2, “Presença online e a nuvem”; Ficha de informação 3, “Web 2.0, Web 3.0 e mais”; Ficha de informação 4, “Blogs e vlogs”; Ficha de informação 5, “Internet em qualquer lugar”; Ficha de informação 7, “Chat e instant messaging”; Ficha de informação 8, “Redes sociais e partilha social”; Ficha de informação 23, “A Internet das Coisas”; e a Ficha de informação 26, “O produto é você? Big data, exploração da dados e privacidade”.

■ A Comissão Europeia proporciona um glossário completo sobre a presença e as comunicações online, assim como um panorama dos grupos relevantes neste domínio na Europa: https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_e.

■ S. Turkle, *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, New York, 2015.

■ D. Boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Haven, 2014.

■ Project tomorrow (<http://blog.tomorrow.org/>) é um blog com a seguinte mensagem: “Preparar os alunos de hoje para se tornarem os inovadores, líderes e cidadãos participativos do amanhã”.

■ Write the world (<https://writetheworld.com>) é uma comunidade global para jovens alunos partilharem a sua escrita com o mundo inteiro e descobrirem o que significa “ser humano” explorando a humanidade dos outros.

■ Touchable Earth (www.touchableearth.org) é uma aplicação que ensina os pré-adolescentes sobre o mundo e a cidadania. “Pela primeira vez, uma aplicação permite às crianças ensinar outras crianças sobre o mundo. Inteiramente composta por vídeos curtos realizados por crianças em idade escolar, a Touchable Earth promove a tolerância para com os géneros, a cultura e a identidade”.

CAPÍTULO 3

OS MEUS DIREITOS ONLINE



Os meus direitos online

Atualmente, só na Europa, mais de 250 milhões de pessoas utilizam a internet diariamente. E partilham cada vez mais dados pessoais – nas redes sociais, a jogar, a comprar online ou a preencher formulários escolares ou administrativos.

■ Nesta era do digital, em que tudo muda tão rapidamente, os cidadãos devem mais que nunca conhecer e defender os seus direitos online. Devem proteger os seus dados e a sua identidade online, que se tornaram uma mercadoria, contra uma série de riscos online, tais como a divulgação não autorizada, o roubo (ou usurpação) de identidade ou os abusos online, entre outros.

■ A proteção da privacidade e dos dados pessoais é um direito humano fundamental e, desde 2018, o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados da União Europeia (RGPD) oferece aos cidadãos mais controlo sobre os seus dados. Alguns destes novos “direitos” não eram aplicáveis, ou necessários, antes de a internet vir a assumir um papel tão importante nas nossas vidas, como por exemplo os seguintes:

- ▶ a “portabilidade” – o direito de pedir a transferência dos dados pessoais para outro prestador, por exemplo quando se muda de operadora de telemóvel ou rede social;
- ▶ o “direito ao esquecimento” – o direito a pedir a supressão dos dados pessoais se deixarmos de desejar que sejam processados e a empresa em questão deixar de ter uma razão legítima para os conservar;
- ▶ o direito a receber informações claras e compreensíveis;
- ▶ a adaptação da informação às crianças: a informação tem de ser comunicada em termos claros e compreensíveis, substituindo aquelas condições longas e complicadas que ninguém lê de qualquer maneira.

■ A internet reforçou consideravelmente outros direitos humanos e direitos da criança fundamentais. Nunca foi tão fácil, por exemplo, exercer a nossa liberdade de expressão. Hoje qualquer pessoa pode agir como jornalista, publicar o seu trabalho e chegar ao grande público. Isto acarreta também uma grande responsabilidade, pois devemos responder plenamente pelas nossas palavras e atos, ainda que a internet nos dê por vezes a ilusão de que podemos esconder-nos sob uma capa de anonimato.

■ O artigo 12 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (CNUDC) consagra que as crianças têm o direito a conhecer os seus direitos e a poderem agir para os defender e promover. Encontrará nas fichas de informação seguintes mais pormenores sobre os seus direitos online.



A OPINIÃO DAS CRIANÇAS

” Queremos fazer ouvir a nossa voz e participar nas decisões que determinarão o nosso futuro.

João, 17 anos, Portugal

” Os jovens estão particularmente expostos aos hackers, porque partilham frequentemente mais dados pessoais nas redes sociais.

Sofie, 16 anos, Bélgica



A OPINIÃO DOS PROFESSORES

” Hoje em dia, os jovens não se imaginam a viver sem a internet, pois abre-lhes tantas oportunidades incríveis. Mas querem também sentir-se seguros. Para tal, entre outras coisas, devem proteger a sua privacidade. Todos na internet deveriam saber postar, partilhar e agir de forma responsável.

Evangelia, Grécia



A OPINIÃO DOS PAIS

” Partimos do princípio de que os pais conhecem os seus direitos e ajudam os seus filhos a compreendê-los também, mas, com frequência, não é este o caso. Os pais necessitam de ajuda e bastam alguns conselhos simples.

Associação Europeia de Pais

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 7: PARTICIPAÇÃO ATIVA



- ▶ Como é que os alunos podem participar ativamente online, respeitando os direitos humanos e as liberdades fundamentais?
- ▶ Como é que as escolas podem apoiar a participação ativa online?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 8: DIREITOS E RESPONSABILIDADES



- ▶ Quais são as regras de ouro em matéria de direitos e responsabilidades a respeitar em todas as plataformas, websites, apps e dispositivos?
- ▶ Como é que o RGPD ajuda os alunos a exercer os seus direitos e responsabilidades?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 9: PRIVACIDADE E SEGURANÇA



- ▶ Como podem os alunos proteger eficazmente a sua privacidade?
- ▶ Que podem fazer os diferentes atores para garantir a segurança dos ambientes online?

RESUMO FICHA DE INFORMAÇÃO 10: SENSIBILIZAÇÃO DOS CONSUMIDORES



- ▶ Porque é necessário que os alunos participem na economia digital?
- ▶ Com a expansão do papel do comércio online na sociedade, como podem os alunos proteger-se e tirar partido dos seus benefícios?

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 7

PARTICIPAÇÃO ATIVA

” O verdadeiro teste de uma democracia é a possibilidade de cada um agir como quiser, desde que não atente contra a vida ou os bens de outra pessoa.

Mahatma Gandhi



Para tomar decisões sensatas e participar ativa e positivamente na cultura democrática do seu país, os cidadãos devem ter consciência de si mesmos e dos ambientes em que se inserem.

— A participação ativa online pode revelar-se difícil para algumas pessoas: dizer bem alto o que se pensa e partilhar a sua opinião na praça pública tem benefícios, mas implica também riscos. Contudo, os internautas têm o direito de expressar livremente as suas opiniões e pontos de vista, desde que não estejam a atentar contra os direitos e liberdades de outrem.



COMO FUNCIONA ?

— A participação ativa online segue de muito perto os direitos humanos e liberdades fundamentais sublinhados no Guia dos Direitos Humanos para Utilizadores da Internet, do Conselho da Europa:

- ▶ Acesso e não discriminação
- ▶ Liberdade de expressão e de informação
- ▶ Reunião, associação e participação
- ▶ Privacidade e dados pessoais
- ▶ Educação e conhecimentos gerais
- ▶ Informação e conteúdos adaptados às crianças e jovens
- ▶ Vias de recurso efetivas e reparação.

— Ainda que a participação ativa tenha motivações diversas, os comportamentos online explicam-se em parte pela busca de eficácia pessoal, reconhecimento e pertença. Muitos internautas desejam participar para fazerem a diferença nas suas comunidades (e mostrar eficácia pessoal). Outros poderão sentir a necessidade de contribuir com os seus conhecimentos e recursos para as comunidades online (para conquistar o reconhecimento das outras pessoas). E outros ainda desejam simplesmente pertencer a uma comunidade e juntam-se a pessoas com ideias semelhantes.

FORMAS MINIMALISTAS DE PARTICIPAÇÃO ONLINE

— A forma minimalista de participação online deu origem a novos termos como *slacktivism*, que é uma combinação de *slack* (relaxar) e *activism* (ativismo) para criticar os que se contentam em assinar petições online ou em colocar um “gosto”/partilhar mensagens de teor político. Este termo pejorativo subentende que “as pessoas que apoiam uma causa através de gestos simples não se empenham verdadeiramente a favor da mudança”³⁰.

30. http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_at aids_en.pdf.

■ A participação ativa online, tal como a participação offline, pode ser influenciada pela implantação demográfica dos utilizadores. O inglês é a língua dominante na Web e, como tal, pode refletir mais a opinião dos anglófonos que a dos internautas de outros países. Alguns estudos mostram que a participação ativa online é dominada por indivíduos do sexo masculino, de raça branca, instruídos, e pode excluir outros utilizadores, tais como mulheres, minorias ou pessoas com deficiência. Por outro lado, muitos movimentos viraram-se agora para a internet para expressar o seu descontentamento com o estado de coisas.

■ Quando escrevemos, #BlackLivesMatter, #MeToo e #autismspeaks são três exemplos entre outros de participações ativas online que estão a gerar mudanças genuínas nas comunidades. Um dos desafios da participação online é o de evitar reproduzir a “lei da selva” e da turba que os nossos sistemas jurídicos e processos judiciais atuais se têm esforçado por enquadrar no mundo real. É certo que existem muitas pessoas repreensíveis online, mas não haverá justiça se as interações online degenerarem em lapidação digital.

DESENVOLVIMENTO PESSOAL

■ Online ou offline, a participação numa comunidade representa um elemento essencial da nossa realização. Toda a comunidade depende das pessoas que fazem funcionar as suas infraestruturas, e a participação – ativa – online pode ser uma maneira de assegurar benefícios mútuos numa comunidade online. A participação ativa tem também um papel a desempenhar no desenvolvimento da democracia online, quando se recorre às comunicações eletrónicas para favorecer os processos democráticos.

■ A participação ativa pode também ser uma fonte de desenvolvimento pessoal útil, pois os internautas podem participar em cursos online, seguir tutoriais de grupo ou juntar-se mesmo a sessões de perguntas e respostas “AMA” (Ask me anything – Pergunte-nos o que quiser). Enquanto antigamente os alunos e os espíritos curiosos tinham de frequentar as bibliotecas ou lançar-se em longas pesquisas para compreender as questões ou debates filosóficos, hoje podem tomar parte em interessantes debates online.

Figura 15 – Participação ativa – Competências chave para a cidadania digital

| | |
|---|--|
| Valores Valorização da democracia, justiça, equidade, dignidade humana e respeito | Atitudes Espírito cívico, responsabilidade e respeito |
| Escuta e observação, empatia e cooperação Capacidades | Conhecimento e compreensão crítica de si mesmo Conhecimentos e compreensão crítica |

FICHA DE INFORMAÇÃO 7

PARTICIPAÇÃO ATIVA





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

■ A participação ativa online e as redes sociais permitem a cada um fazer ouvir a sua voz e comentar certas questões “em público”. Esta exposição direta, gratificante para alguns, pode também causar problemas aos que não partilham dessa opinião

■ As redes sociais podem ter bastante peso nos resultados políticos. Se a maioria dos seus membros adotar um ponto de vista extremista, seja porque foi defendido por um político conhecido nas redes, seja devido a propaganda direcionada neste tipo de plataformas, os processos democráticos podem ficar ameaçados.

■ A transparência e o espírito de responsabilidade podem ser relegados para segundo plano se os participantes mais ativos online forem *trolls* ou outros internautas com influência negativa.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

■ Peça aos alunos que estudem uma campanha eleitoral local, recente ou em curso, seguindo os candidatos e os seus partidos. Dê-lhes a tarefa de identificar as mensagens negativas e positivas veiculadas online e de analisar a veracidade destas mensagens.

■ Peça aos alunos que selecionem uma plataforma de uma rede social e que analisem as motivações que levam as pessoas a aderir a essa rede. Deverão identificar a maneira como os membros partilham conteúdos e dados e interagem com os outros membros. Convide-os a elaborar uma lista de boas práticas e de comportamentos a evitar. Leve os alunos a discutir :

- ▶ se leem sempre todos os artigos que partilham;
- ▶ se leem sempre todos os outros comentários antes de postar os deles;
- ▶ se se dão ao incómodo de ler todas as respostas aos seus comentários antes de tornar a responder.

■ As interações online não são fáceis de gerir. É um pouco como se milhões de pessoas falassem ao mesmo tempo e tentassem tomar conhecimento de milhões de artigos e comentários ao mesmo tempo. Por isso é que as interações offline, que permitem debater e partilhar ideias longe do caos, irão conservar a sua importância no futuro previsível.

■ Escolha um jornal diário (impresso ou online) e identifique algumas das notícias de maior destaque. Descubra um hashtag associado a estes artigos e, se não existir, crie um. Peça Convide os alunos a pesquisar o hashtag em tantas plataformas quanto possível e convide os que falam uma segunda ou terceira língua que incluam a pesquisa do hashtag noutra língua. Examine os diferentes tipos e formas de expressão e participação nas diferentes plataformas. Que temas podem ser identificados? Que temas estarão ausentes?

■ Leia com os alunos o documento em inglês da Comissão Europeia, *Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities* (<http://bit.ly/2PrCsTL>). Peça-lhes que enumerem formas de melhorarem a participação nas suas comunidades de jovens.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ A participação esclarecida e ativa de todos os cidadãos no ambiente digital depende do desenvolvimento de capacidades de cidadania digital. Tendo em conta a utilização massiva da internet e a facilidade com a qual as pessoas de comunidades diferentes podem aceder à informação, a participação ativa está estreitamente ligada ao respeito dos direitos e responsabilidades digitais e da cidadania digital em geral.

■ Determine se os alunos ou a comunidade local têm uma causa que necessite de ser apoiada. Uma vez escolhido o tema, peça aos alunos que pesquisem o financiamento coletivo (ou *crowdfunding*) e as melhores formas para angariar donativos para uma causa ou evento solidário. O projeto final deverá ser um plano de *crowd-sourcing* que possa ser viável para essa causa ou evento.

■ Tome conhecimento dos projetos e escolas da Academy of Central European Schools: www.aces.or.at/about-aces. Discuta que projetos oferecem as maiores possibilidades de participação ativa dos alunos. Convide os alunos a criar o seu próprio projeto para a sua escola ou a submeter um projeto à ACES.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Ver a Ficha de informação 1, “Conectar-se”; a Ficha de informação 10, “Pesquisa de informação”; e a Ficha de informação 11, “Encontrar informação de qualidade na Web”.

■ Conselho da Europa, Human Rights for Internet Users, disponível em: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

■ O “Youth Manifesto”, publicação da União Europeia, é uma “declaração” online de jovens europeus sobre como participar e tornar a internet melhor: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

■ A Estratégia da UE para a Juventude está disponível em: https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_en.

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 8

DIREITOS E RESPONSABILIDADES

” Estamos hoje todos ligados pela internet, como os neurónios num cérebro gigante.

Stephen Hawking



CONSTRUIR UMA COMUNIDADE JUSTA E EQUITATIVA

■ O universo digital de hoje tornou-se um ambiente complexo, especialmente em termos dos direitos e responsabilidades dos utilizadores. Os cidadãos digitais necessitam, portanto, de conhecer e compreender os seus próprios direitos e responsabilidades online para não infringir os das outras pessoas.

■ Tal como os cidadãos do mundo físico, os cidadãos digitais têm também certos direitos e responsabilidades no mundo online. Têm, entre outros, o direito à privacidade, à segurança, ao acesso e inclusão e à liberdade de expressão. Contudo, estes direitos são acompanhados de certas responsabilidades, tais como o respeito pela ética e empatia, a fim de garantir um ambiente digital seguro e responsável para todos.

■ A internet pode ser uma ferramenta poderosa na promoção das ideias e das comunidades, mas pode também ser uma arma destrutiva quando entrava os direitos dos internautas ou não lhes dá qualquer oportunidade de os exercer. Os internautas, os governos, os industriais e as instituições públicas têm a obrigação de preservar a integridade da comunidade da internet, quer ao nível local quer internacional.

■ O grande desafio do futuro consistirá em conceber mecanismos de participação justos e equitativos, que permitam uma distribuição dos poderes dos utilizadores. Poderemos inspirar-nos nas boas práticas existentes e emergentes, tais como a Wikipédia e a tecnologia blockchain, que permitem a descentralização do controlo e poder, para favorecer o advento de uma verdadeira democracia direta online.

DIREITOS E RESPONSABILIDADES: COMEÇAM POR SI

■ Qualquer pessoa que decida utilizar as tecnologias digitais pode enriquecer a sua experiência lendo e compreendendo os seus direitos e responsabilidades. Embora a regra de ouro “não faças aos outros o que não queres que te façam a ti” nos leve já longe, devemos também esforçar-nos por ler todas as condições de utilização dos websites, plataformas e aplicações que utilizamos. A cada dispositivo, software, aplicação (ou app) ou programa correspondem regras e condições de utilização legais que expõem os direitos e responsabilidades dos utilizadores e, talvez mais importante ainda, os do website, plataforma ou aplicação em questão.



COMO FUNCIONA ?

■ Qualquer cidadão tem o direito de utilizar as tecnologias digitais que desejar e a obrigação de as utilizar de forma segura e responsável. Analisando um pouco mais, ter um direito significa que não estamos sujeitos à ingerência por parte de outro utilizador ou instituição; ter uma responsabilidade pressupõe a obrigação de agir de uma certa maneira.

■ Todas as comunidades democráticas, em qualquer lugar, colocaram a ênfase na justiça e equidade, qualidades que devem estar presentes nas regras, nas

oportunidades e nas palavras. A comunidade digital não é exceção e as instituições europeias incorporaram os conceitos de justiça e de equidade nos seus textos fundamentais.



DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

Os internautas devem conhecer os seus direitos, assim como os procedimentos a seguir em caso de violação destes. São também convidados a denunciar a violação dos direitos de outros utilizadores online. Os internautas de qualquer idade, devem atentar nas três ações principais em caso de violação de direitos: ignorar o conteúdo, bloquear a pessoa que fez os comentários ofensivos ou apresentar queixa contra essa pessoa.

Figura 16: Direitos e responsabilidades – Competências chave para a cidadania digital



FICHA DE INFORMAÇÃO 8

DIREITOS E RESPONSABILIDADES





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

■ Todos os cidadãos de uma comunidade aspiram sem dúvida a desfrutar dos seus direitos digitais fundamentais, mas o acesso à informação é desigual. Aqueles que têm um acesso limitado poderão ter menos possibilidades de se expressar de maneira autónoma.

■ Os que dependem de outros para terem acesso à informação podem ser involuntariamente prejudicados por esta restrição no acesso.

■ As raparigas, as mulheres, as minorias étnicas e as pessoas pertencentes a outros grupos minoritários nem sempre têm o mesmo grau de acesso às tecnologias da internet e conseqüentemente aos seus direitos. Organizações como a União Internacional das Telecomunicações, que organiza o Dia Internacional das Raparigas nas tecnologias de informação e comunicação (TIC), esforçam-se por criar um ambiente global que capacite e incentive as meninas e jovens a aprender mais sobre as TIC.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

■ Peça aos alunos que elaborem uma lista de todos os websites da União Europeia que tratam dos direitos e responsabilidades digitais. Sugira-lhes que criem uma tabela que lhes permita comparar e contrastar os direitos e responsabilidades cobertos por cada instrumento jurídico.

■ Peça aos alunos mais jovens que leiam o Passaporte para os teus Direitos produzido pelo Conselho da Europa em 2013: <https://rm.coe.int/1680473562>. Peça-lhes em seguida que reflitam sobre os seus direitos e responsabilidades digitais. Ao compararem os seus direitos e responsabilidades online e no mundo em geral, encontram pontos comuns ou diferenças?

■ Peça aos alunos que pesquisem na internet alguns exemplos de “política de utilização responsável” ou “política de utilização aceitável” (condições gerais) para orientar a utilização das tecnologias na sala de aula. Peça-lhes que as comparem: quais são os principais pontos comuns e diferenças? Se a escola não tiver qualquer uma destas políticas, convide os alunos a escolher a que lhes parecer mais relevante. Crie, juntamente com eles, uma política de confidencialidade que possa depois ser apresentada à administração escolar.

■ Lance um concurso de criação de uma plataforma de rede social e peça aos alunos que elaborem os termos e condições de participação no concurso. Quais são os direitos e responsabilidades dos utilizadores?

■ Discuta os direitos e obrigações dos criadores de conteúdos online. Em pequenos grupos, os alunos pesquisarão e discutirão as seguintes questões:

- ▶ O que se pode criar online (textos, imagens, *sampling* musical, *remix*, vídeos, etc.)?
- ▶ Como podemos proteger as nossas criações?

- ▶ Como utilizar as criações de outras pessoas sem infringir os seus direitos?

■ Discuta com toda a turma as respostas dadas pelos alunos.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Os dados pessoais estão protegidos por leis e regulamentos e, como tal, indivíduos e organizações não têm a liberdade de utilizar os seus dados como lhes aprouver e devem respeitar estas regras (as violações podem levar a sanções). Por exemplo, todos os cidadãos têm o direito de dispor dos seus próprios dados pessoais, o que pressupõe que eles saibam que informação pessoal foi recolhida sobre eles. O Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados entrou em vigor na União Europeia em 2018, em parte para ajudar os cidadãos a exercer estes e outros direitos fundamentais relacionados com a privacidade e a proteção de dados.

■ Para saber mais sobre os direitos garantidos, consulte, por exemplo: https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-your-rights ou <http://bit.ly/2BRbYIH>). Considere como poderá exercer os seguintes direitos (ou fazê-los exercer por si, dependendo da sua idade), contactando o serviço em questão no seu país. Se não conseguir encontrar a informação que procura, contacte a sua autoridade nacional de proteção de dados.

- ▶ Pesquise cursos sobre direitos digitais online e considere inscrever-se num.
- ▶ Considere seguir um curso online sobre a cidadania digital ou os direitos digitais. Certifique-se que o programa engloba alguns dos pontos chave cobertos pelos 10 domínios digitais abordados neste manual.
- ▶ Peça a todos os alunos que examinem a calendarização do próximo Dia Internacional das Raparigas nas TIC (<http://bit.ly/2o2Gw08>) e que criem o seu próprio programa para o evento.
- ▶ Leia a lista de direitos e responsabilidades proposta pela Unicef (<https://unicef/2LhcrDi>). Peça em seguida aos alunos que considerem que redes sociais ou outras formas de comunicação constituiriam uma plataforma eficaz para partilharem os seus pontos de vista.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 17, “Cidadania digital”; a Ficha de informação 9, “Privacidade e segurança”; e a Ficha de informação 26, “O produto é você? Big data, extração de dados e privacidade”.

- ▶ Para informação sobre o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, ver www.eugdpr.org.

- ▶ Para mais informação sobre dois direitos específicos previstos pelo RGPD: o direito à desassociação (em vigor desde 2014) e o direito à portabilidade, ver: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.
- ▶ Para mais informação sobre os direitos digitais na Europa, ver: <https://edri.org>.
- ▶ A Comissão Europeia tem informação sobre a Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT&from=FR>.
- ▶ Pode também encontrar mais informação sobre os direitos da criança na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança.
- ▶ Entre outros documentos pertinentes, o Conselho da Europa propõe um “Guia dos Direitos Humanos para os Utilizadores da Internet”: <https://www.juventude.gov.pt/Cidadania/Juventude-Direitos-Humanos/Documents/GuiaDireitosHumanosUtilizadoresInternet.pdf>.
- ▶ O “Código dos Direitos em Linha na UE” reúne o conjunto dos direitos e princípios fundamentais consagrados na legislação europeia para proteger os cidadãos quando acedem a redes e serviços online e os utilizam: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>
- ▶ O Parlamento Europeu publicou “Empowering women on the Internet”, disponível em: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).
- ▶ O documento “The Rights and responsibilities of Global Citizenship” está disponível em: <https://www.theglobalcitizensinitiative.org/index.php/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/>

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 9

PRIVACIDADE E SEGURANÇA

” A privacidade não é opcional e não deve ser o preço que aceitamos pagar só para navegar na internet.

Gary Kovacs



Este tema engloba os conceitos de privacidade, gestão da identidade e cibersegurança. Para manter a nossa privacidade, é necessário acima de tudo proteger a nossa informação e a das outras pessoas. Gerir a nossa identidade consiste em manter o controlo do nosso perfil online. A segurança prende-se mais com a consciência que a pessoa tem de como as nossas ações e comportamentos online podem colocar ambas em risco. O tema da privacidade e da segurança cobre competências como a boa gestão da informação partilhada online e o recurso a ferramentas (filtros de navegação, senhas, antivírus e firewall) para evitar situações perigosas ou desagradáveis ou para manter um certo anonimato.

PRIVACIDADE E PROTEÇÃO – DUAS FACES DA MESMA MOEDA

■ A privacidade, a proteção de dados e a segurança estão intrinsecamente ligadas aos direitos, liberdades e responsabilidades e devem ser apresentadas às crianças desde os seus primeiros passos na internet. Os utilizadores, conscientes das suas responsabilidades e potenciais desafios sabem melhor como detetar e evitar os riscos online, proteger os seus dados e identidade digital e aplicar medidas que mantêm uma segurança sustentável das suas atividades online, para eles próprios e os outros. Online, todos têm o direito à segurança, ao respeito pelas ideias que expressam e a um justo tratamento dos recursos que criam e difundem. O direito de acesso é inevitavelmente acompanhado de expectativas e responsabilidades e as escolas e as famílias têm um papel essencial a desempenhar na preparação dos jovens para as assumir.

■ Num contexto em que as tecnologias invadem os últimos recantos da nossa vida quotidiana, a privacidade e a proteção dos nossos dados pessoais são indissociáveis. Hoje em dia, a segurança na internet não depende apenas de como nós, enquanto cidadãos digitais, gerimos os nossos próprios riscos de segurança, mas de garantirmos também que as nossas ações e comportamentos não colocam os outros em risco. Assim, ser um cidadão digital significa aprender como proteger o acesso aos nossos dispositivos e manusear com cuidado tudo o que possa ameaçar a privacidade e a segurança – nossas e dos outros. Se queremos que a internet se torne um espaço de confiança, marcado pelo espírito cívico e respeito pelos direitos humanos fundamentais, devemos dar prioridade à educação das crianças como atores responsáveis da sociedade e da economia digitais.

A MINHA PRIVACIDADE... E A VOSSA

■ Proteger a privacidade online mobiliza um grande espectro de competências. A própria definição de privacidade passa pelo conhecimento e compreensão crítica de si mesmo e dos outros e pela valorização da dignidade humana e dos direitos humanos. Isto não é possível sem um sólido conhecimento do funcionamento das poderosas ferramentas de comunicação de hoje e uma compreensão crítica dos meios múltiplos de utilizar a informação contra nós, e como retalhos de informação ou fotos identificadas podem facilmente ser agregados e expor uma imagem muito mais pormenorizada e íntima do que teríamos desejado. A privacidade é um conceito culturalmente sensível, que exige uma compreensão da diversidade cultural, respeito pelas crenças, práticas e visão do mundo de outrem, bem como a vontade de proteger esses dados pessoais contra a sua propagação pela internet.

■ Vivemos numa era de megadados (big data): os dados pessoais são monetizáveis por direito próprio. Todos os cidadãos (e não só as crianças e os jovens) têm de ter em mente, especialmente nas redes sociais e ao utilizar motores de busca, que não são apenas o consumidor e tornam-se eles mesmos um produto. Os sites e plataformas comerciais e não comerciais personalizam os conteúdos a que nos expõem com base num perfil construído a partir das pegadas que deixámos online. Mesmo eleições nacionais e referendos poderão ter sido condicionados com base no perfil dos eleitores e utilizando big data por métodos sem escrúpulos.

■ Embora no mundo de hoje seja um feito quase impossível os cidadãos manterem plenos poderes sobre os seus dados pessoais, a educação pode contribuir em muito, fomentando as capacidades relevantes. A compreensão das condições gerais de utilização dos prestadores dos serviços de informação, por exemplo, e da finalidade dos cookies antes de dar o nosso consentimento para os aceitar, é essencial na cidadania digital. Os cidadãos devem também poder decidir quando fornecer ou não os dados que estão a ser solicitados, verificar a finalidade e utilização final dos dados recolhidos e assegurar-se de que sabem como os dados recolhidos serão processados. Têm também de saber como, quando e onde: aceitar o acesso aos seus dados pessoais, recusar a sua recolha sem consentimento informado, e pedir que esses dados sejam corrigidos, desassociados ou apagados. Os cidadãos precisam de saber como contactar os prestadores de serviços e recorrer junto da autoridade nacional de proteção de dados, um juiz (dependendo da legislação nacional) ou um grupo de defesa dos direitos humanos no caso de os seus direitos terem sido violados.

GESTÃO DA IDENTIDADE DIGITAL

■ É importante que as crianças comecem a aprender a gerir a sua identidade digital desde o momento em que entram no espaço digital e que se consciencializem rapidamente de como é fácil revelar mais informação do que queríamos. Um elemento crítico que as crianças precisam de aprender é que aspetos dos seus dados são privados, que dados podem ser partilhados com segurança e como estes critérios variam dependendo dos contextos, por exemplo, com familiares, na qualidade de estudante ou membro de um clube desportivo ou quando visitam o médico ou um serviço de saúde. Quando as crianças começam a aceder independentemente aos serviços online, precisam de saber escolher quando é mais seguro, e legal, utilizar pseudónimos ou contas, perfis e endereços de e-mail diferentes para proteger a sua identidade. Outro primeiro passo que pode tornar-se uma atividade divertida, até mesmo para crianças muito pequenas, é aprender a criar, mudar e gerir senhas. Tudo isto faz parte de tornar-se competente na “gestão da identidade digital”, uma competência de cidadania digital fundamental que assenta em toda uma gama de conhecimentos, valores e atitudes.

■ O roubo (ou usurpação) de identidade, que pode ocorrer quando as vítimas involuntariamente fornecem informação privada (fuga de informação) ou fornecem voluntariamente informação pessoal em consequência de uma tentativa de phishing ou de uma burla, assume por vezes proporções perigosas. A perda do controlo de uma conta online relativamente menos importante, tal como a de acesso a um fórum online, pode ser facilmente remediada, mas, se hackers piratearem um perfil nas redes sociais, uma conta de e-mail importante ou a identidade de serviços bancários online, isto poderá ter consequências muito sérias. Para além dos custos económicos

e sociais para a vítima, os dados pessoais e os dados sobre os seus contactos online podem ficar comprometidos. Imagine só se alguém começasse a utilizar a sua conta ou cartão de crédito para encomendar produtos online ou a fazer-se passar por si através do seu perfil ou e-mail!

CIBERSEGURANÇA – UMA AMEAÇA EM RÁPIDO CRESCIMENTO

Os cidadãos digitais de hoje partilham a responsabilidade de contribuir para manter um ambiente online seguro. O acesso ilegal, ou hacking, constitui um desafio crescente: em 2017, paralisou vastos sistemas informáticos de hospitais, bancos e navios. Pouco está a ser feito nas escolas para informar as crianças da gravidade de tais comportamentos antissociais, que seriam ferozmente criticados num contexto offline.

O spam (comunicações comerciais não solicitadas), o phishing (ciber-iscagem), os vírus, o malware (software criminoso) e os bots têm também consequências consideráveis e os cidadãos digitais podem proteger-se destas ameaças se souberem onde encontrar as ferramentas certas de proteção e como aplicá-las. Compreender e cuidar do nosso ambiente digital é tão importante como cuidar da nossa casa e do nosso ambiente natural, especialmente tendo em conta a invasão da internet das coisas e da internet dos brinquedos na nossa vida do dia a dia. A sustentabilidade, tanto online como offline, depende do conhecimento e da compreensão crítica, assim como da valorização dos direitos humanos e da dignidade humana, pois o descuido de uma pessoa pode colocar toda a família, escola ou uma rede inteira em risco. Se ensinamos as crianças a contornar os riscos em casa e na sua cidade, porque não ensinar-lhes ao mesmo tempo como navegar em segurança no ambiente online, para a sua própria segurança e a dos que estão à sua volta?

O domínio da privacidade e segurança é importante na educação para a cidadania digital e deve ser alvo da atenção dos governos, das autoridades educativas, das famílias e das próprias crianças. Com uma política de privacidade e segurança forte, envolvendo todas as partes interessadas, bem implementada na sociedade e integrada no currículo escolar, as crianças e jovens podem adquirir competências e capacidades digitais suficientes para defender os seus direitos e respeitar as suas responsabilidades como cidadãos da era digital. A tecnologia blockchain poderia também ser acrescentada às matérias a aprender, pois é altamente promissora para resolver muitos dos dilemas e desafios já discutidos: privacidade, proteção de dados, gestão da identidade digital e cibersegurança.



COMO FUNCIONA?

Como o conceito da privacidade varia imenso entre culturas e famílias, deveria ser um tópico contínuo nos diálogos familiares. As crianças aprendem com o exemplo dos pais o que podem partilhar e quando, e a sua compreensão crítica do mundo é em parte formada com base no conhecimento das razões pelas quais certas informações são privadas, e porque é importante respeitar os dados dos outros.

Os anúncios, informação e propaganda comerciais direcionados são infelizmente difíceis de evitar e podem ser particularmente nocivos para as mentes mais jovens. As crianças e jovens precisam de ser informados sobre como ocorrem o tracking (rastreamento) e o profiling (criação de perfis) e que estão a deixar pegadas digitais quando pesquisam motores de busca, consultam sites, fazem compras online ou deixam “likes” (gosto) nas redes sociais. E precisam de saber também que até mesmo os seus “likes” são monitorizados e utilizados para definir o seu perfil, para depois personalizar a publicidade que lhes é dirigida. Os cookies podem ser igualmente utilizados para rastreamento e criação de perfis, mas, como desempenham também um papel “positivo” ao facilitar o acesso aos sites favoritos ou mais visitados, nem sempre é fácil recusá-los. Contudo, quando as suas vantagens reais não forem evidentes, recomenda-se vivamente recusar os cookies de terceiros para escapar ao rastreamento não solicitado. Uma das maneiras de limitar o rastreamento e a publicidade direcionada consiste em apagar regularmente o seu histórico de navegação.

Para evitar cair nas garras de práticas comerciais duvidosas e perder o seu tempo a tratar uma sobrecarga de informações e propaganda, os cidadãos digitais devem adquirir capacidades sólidas de análise e reflexão crítica. Existem ferramentas de filtragem e bloqueio de anúncios, mas poucas delas são totalmente fiáveis e os jovens ganharão em criar a sua própria lista de medidas a adotar para evitar os conteúdos indesejáveis ou para os suprimir rapidamente. Esta atividade de aprendizagem será valiosa para os ajudar a desenvolver o seu sentido crítico.

Para os cidadãos digitais, é uma responsabilidade cívica zelar pela cibersegurança do conjunto dos seus dispositivos ligados à internet, aplicando os parâmetros de privacidade e segurança disponíveis e instalando antivírus/spam/malware e outro software para uma boa segurança. Uma segurança insuficiente facilita a circulação do spam, que é um dos meios predominantes de difusão de informação falsa ou fraudulenta e de abuso de confiança para obter informação ou ganhos pecuniários. Há centenas de novos vírus e malware a surgir diariamente e temos por isso que ser diligentes na atualização regular da nossa segurança, sempre que forem oferecidas novas versões ou atualizações. Convém desativar a geolocalização e o Bluetooth quando não estiverem em uso, pois abrem facilmente a porta a intrusões e podem revelar muito mais informação sobre nós do que desejaríamos.



DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

Para as crianças, a aprendizagem em matéria de privacidade, gestão de identidade e segurança é uma boa forma de começar a compreender como a sociedade funciona. Uma conversa com as crianças sobre a privacidade, estreitamente ligada às suas primeiras experiências do mundo para além da sua casa, é a ocasião ideal para lhes ensinar a partilha, a empatia, a prudência e o facto de que aquilo que se dá não pode ser tirado. Ao definirem o seu próprio perfil e o dos outros em volta, as crianças apreendem os conceitos da diversidade e da inclusão, aperfeiçoam a sua capacidade de escuta e observação, abrem-se à diversidade cultural e podem mesmo, mediante uma boa abordagem pedagógica, consolidar a sua autoestima.

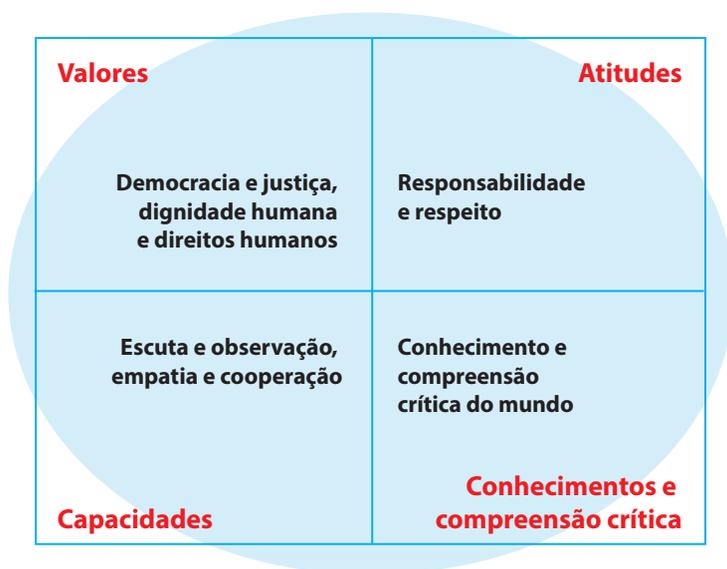
As crianças mais crescidas aprenderão lições importantes sobre a privacidade se os seus pais ou professores lhes pedirem de vez em quando que imprimam a sua página de perfil nas redes sociais e a afixem num lugar público. Elas irão compreender rapidamente a diferença entre privacidade online e offline.

Conscientes dos perigos, pais e professores ensinam as crianças a “olhar antes de atravessar a rua”, etc. e acompanham-nas até se tornarem autónomas. Contudo, com frequência vemos crianças muito pequenas a “deambular” sozinhas no espaço online, muito maior que qualquer rua ou cidade. A autoproteção, a privacidade e a segurança podem e devem ser ensinadas através de atividades lúdicas e apropriadas à idade das crianças, a partir do momento em que estas começam a ter acesso a dispositivos ligados à internet. Elas progredirão, passo a passo, offline até estarem prontas, do ponto de vista cognitivo, a entrar no espaço digital.

A segurança consiste também em preocupar-se com os outros e em contribuir ativamente para efetuar mudanças positivas no nosso ambiente. É importante que as crianças e os jovens aprendam o lado positivo da segurança, que nos permite respeitar e confiar uns nos outros e tomar medidas ativas para assegurar o bem-estar dos outros.

A segurança online constitui, além disso, um setor de atividade há muito negligenciado, mas em crescimento acelerado, que oferecerá emprego para as gerações futuras. As casas, os brinquedos e, num futuro muito próximo, os automóveis e os transportes públicos conectados por Wi-Fi estão rapidamente a fazer da segurança uma faceta fundamental das nossas vidas, que oferece já oportunidades promissoras de estudo e inserção profissional. A segurança é um tópico entusiasmante e que se presta à investigação e aprendizagem, tanto na escola como em casa.

Figura 17: Privacidade e segurança – Competências chave para a cidadania digital



FICHA DE INFORMAÇÃO 9

PRIVACIDADE E SEGURANÇA





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

■ Muitos dos desafios e riscos associados às interações online prendem-se com o anonimato, que está estreitamente ligado à responsabilidade. Os internautas têm tendência a agir de forma muito diferente quando estão convencidos que ninguém os consegue reconhecer. Agir eticamente em situações de aparente anonimato exige uma preocupação muito maior com a justiça e equidade, que por sua vez assentam no respeito pela dignidade humana e os direitos humanos, no civismo e numa atitude de responsabilidade e respeito por si mesmo e pelos outros.

■ O conceito de privacidade está em constante evolução. À medida que integramos e mobilizamos tecnologias cada vez mais invasivas nas nossas vidas, um processo de “banalização” leva-nos pouco a pouco a tolerar normas ou valores menos elevados ou diferentes. Será que, de um ponto de vista ético, nos deveríamos preocupar ao constatar que muitos jovens de hoje pensam que 1984 de George Orwell não passa de uma ficção divertida? O artigo 16.º da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (CNUDC) realça que as crianças têm o direito ao respeito pela sua privacidade, mas será que estamos a infringir este direito com a omnipresença das tecnologias, agravada pela falta de educação para a privacidade e para a cultura digital?

■ Certos brinquedos conectados à internet que apareceram recentemente no mercado estão a causar preocupações éticas aos defensores dos direitos humanos. Estas bonecas, robôs, etc. são capazes de registar as ideias e pensamentos mais íntimos da criança e, se as medidas de segurança não forem bastante robustas, estas informações poderão ser consultadas e reutilizadas por terceiros.

■ As famílias precisam de conhecer melhor as funcionalidades dos seus aparelhos domésticos conectados: que dados recolhem e para onde vão? Para dar outro exemplo, quem diria que o nosso telemóvel regista a velocidade dos nossos movimentos, assim como quantos quilómetros andámos durante o dia; ou que alguns monitores de bebé difundem através da internet as atividades naturalmente privadas que se passam no quarto do bebé? Os decisores políticos e os utilizadores finais devem exercer pressão sobre os responsáveis pelo tratamento de dados para que cada utilizador possa guardar os seus dados online, na sua nuvem pessoal, ou mesmo (no caso da internet das coisas e dos brinquedos conectados, por exemplo) na sua própria rede ou servidor local.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

■ Convide os alunos a pesquisar o seu próprio nome no Google, sem esquecer a pesquisa em imagens e vídeos. Peça-lhes que criem um alerta no Google com o seu nome, para que saibam quando o seu nome é postado online. Há informações que gostariam de apagar? Como é que o seu nome chegou online e qual é o processo mais eficaz para pedir a supressão de um determinado conteúdo?

■ O jogo de dramatização (role-play) PlayDecide, em inglês, sobre a privacidade e a proteção de dados (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) permite explorar de forma divertida as implicações da legislação sobre a privacidade, direitos de autor (copyright) e liberdade de expressão e informação em diferentes países ou para diferentes grupos etários ou culturais.

■ Convide os alunos a trabalhar em grupos de três ou quatro e a propor uma senha forte para uma suposta conta em linha. Esclareça bem que devem criar uma senha nova e não reutilizar uma já em uso. Cada equipa apresenta a sua senha e os outros alunos do grupo identificam as características de uma senha forte analisando as propostas.

■ O site www.webwewant.eu propõe (em 12 línguas) um manual de atividades de jovens para jovens, dividido em vários capítulos e exercícios ligados a este tópico. Consulte em particular “Pensar antes de publicar” (Capítulo 2) e “A minha e a sua privacidade” (Capítulo 5).

■ Para aprender brincando, “Being online” oferece às crianças dos 4-8 anos, e aos seus pais e professores, uma série de atividades sobre a privacidade e a segurança. Esta publicação (em 21 línguas) é acompanhada por um jogo online em www.esafetykit.net.

■ Recursos, cartazes, tutoriais e geradores de senhas para melhor conceber e gerir senhas fortes estão disponíveis no site da CNIL: <https://www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords>.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Para uma abordagem multicultural da privacidade – Aborde com os alunos o conceito de privacidade e as suas variações entre diferentes culturas e diferentes famílias. Peça-lhes que recolham informação para apoiar o debate e pesquisem as razões que poderão explicar estas diferenças. Esta atividade pode ser ligada às aulas de história ou geografia, como forma de integrar a cidadania digital nestas disciplinas. O resultado poderá ser um código de privacidade para a turma, que poderá eventualmente ser partilhado por toda a escola. Reveja o código uns meses mais tarde para se aperceber das dificuldades que os alunos poderão estar a sentir na aplicação do código às suas atividades online.

Criação de perfis

■ Trabalhe com os alunos mais jovens na criação de perfis, começando por lhes pedir uma lista de factos sobre eles próprios (a sua morada, o seu prato preferido, o número de telefone dos seus pais, etc.). Depois de falar com eles sobre a privacidade, peça-lhes que desenhem uma caixa vermelha em volta da informação privada, uma caixa verde em volta da informação que pode ser partilhada com toda a gente e uma caixa laranja para a informação que pode ser partilhada em determinadas circunstâncias, especificando quais (por exemplo, uma visita ao médico).

Com os alunos mais velhos, consulte e compare os seus perfis de utilizadores em algumas das redes sociais mais populares (ver o *Manual de Literacia da Internet* do Conselho da Europa, Ficha de informação 8, “Redes sociais e partilha social”). Que informações privadas estão os utilizadores a revelar inadvertidamente? Elabore uma lista de controlo para a criação de um perfil de utilizador seguro.

Verificar a cibersegurança – Peça aos alunos que tragam os telemóveis para a sala de aula para descobrir com eles as medidas de segurança integradas no dispositivo e o software de segurança instalado, mas também as muitas “falhas” que podem permitir a fuga da informação. Os professores podem consolidar os seus conhecimentos antes de realizarem este exercício com os seus alunos, em sites como: www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Os alunos podem também convidar um especialista ou um funcionário de uma empresa de telemóveis que aportará conhecimentos e tornará a atividade mais interessante. As empresas raramente recusam estas oportunidades de se encontrarem com jovens utilizadores num contexto bem supervisionado. O site www.epic.org/privacy/tools.html é dedicado à atualização das medidas de segurança para outros dispositivos conectados à internet e pesquisas sobre ferramentas adicionais.

Convide os alunos a imaginar as consequências da perda de um projeto de pesquisa online: é mais ou menos grave que perder um computador ou tablet que pode ser substituído? Peça-lhes que elaborem uma lista das medidas de segurança para evitar perder conteúdos e depois compare-a com a do “Internet Survival Guide” (https://www.bee-secure.lu/sites/default/files/publications/BEE_SECURE-Survivalguide_F2018_web_UA.pdf). Este guia, elaborado pelo governo luxemburguês no âmbito do projeto BEE SECURE, oferece conselhos, dicas e boas práticas nesta matéria.



MAIS INFORMAÇÃO

O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 9, “Privacidade e segurança”, Ficha de informação 19, “Cibercrime: spam, malware, fraude e segurança”; Ficha de informação 20, “Classificação e filtragem” e a Ficha de informação 26, “O produto é você? Big data, extração da dados e privacidade”.

Consulte a página do Conselho da Europa www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection para saber mais sobre o trabalho da organização no domínio da proteção de dados. A Ficha de informação 19 do *Manual de Literacia da Internet* do Conselho da Europa é dedicada à cibersegurança e tópicos relacionados. Poderá também ser útil ler sobre o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, implementado em maio de 2018 nos Estados-membros da União Europeia: <http://bit.ly/2wmTA4i>.

As autoridades de proteção de dados, altamente especializadas no domínio da privacidade e segurança, desempenham um papel importante no apoio aos educadores que formam os cidadãos digitais e elaboraram recentemente um quadro de

formação sobre a proteção de dados, para integração em programas escolares oficiais e em cursos de formação para educadores: “Personal Data Protection Competency Framework for School Students” (<http://bit.ly/2NetsQr>).

■ No início de 2018, o UK Council for Child Internet Safety (UKCCIS) publicou um documento quadro para equipar as crianças e jovens para a vida digital. “Education for a Connected World” visa identificar as capacidades e competências de que as crianças e os jovens necessitam, nos vários grupos etários e etapas, para poderem navegar no mundo digital com segurança e responsabilidade. Esta interessante publicação centra-se em oito aspetos diferentes da educação para a segurança online, nomeadamente a autoimagem e identidade, a gestão da informação online, e a privacidade e segurança (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ A organização americana para a segurança online “iKeepSafe” desenvolveu um programa completo sobre a privacidade, propondo atividades na sala de aula e em família para adolescentes e pré-adolescentes (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ How to Geek propõe ideias claras e concretas para criar boas senhas (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/).

■ Uma organização britânica especializada em ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM) publicou também outras atividades sobre a segurança online para crianças mais velhas: www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security.

■ *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* (G. González Fuster e D. Kloza (Eds), 2016) propõe planos de aulas adaptados para alunos mais novos e mais velhos, uma minicarta dos direitos de proteção de dados e da privacidade, um glossário e uma lista de recursos (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

DOMÍNIO DE COMPETÊNCIA 10

SENSIBILIZAÇÃO DOS CONSUMIDORES

” Estas coisas todas valem realmente mais que as coisas que já tenho? Ou estarei apenas formatado para não me satisfazer com aquilo que já tenho?

Chuck Palahniuk



É fundamental que todos conheçam os seus direitos enquanto consumidores de produtos e serviços. A sensibilização dos consumidores tem duas vertentes: o conhecimento dos nossos direitos enquanto consumidores; e a aplicação desses direitos e responsabilidades se os produtos e serviços explorarem e/ou infringirem os direitos de outrem.

■ A internet pode ser utilizada como ferramenta para ajudar os cidadãos digitais a compreender as suas escolhas de consumo na sociedade de hoje e também para os ajudar a fazer valer os seus direitos. Algumas campanhas de educação dos consumidores através dos media tiveram sucesso e chegaram a um grande público e hoje a internet consegue difundir e promover as mensagens de sensibilização a um ritmo mais rápido e a nível global.

■ As novas tecnologias, que permitem efetuar compras por reconhecimento facial ou através de micropastilhas ou tatuagens digitais, exigem que os consumidores se mantenham vigilantes. Mais de 60% dos europeus acedem à internet diariamente e mais de dois terços dos internautas já efetuaram compras online³¹. A Comissão Europeia reuniu informações sobre as compras de bens e serviços online dirigidas a particulares (e empresas) (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

■ Outro aspeto da sensibilização dos consumidores ou, talvez melhor dizendo, o reverso da sensibilização dos consumidores é o empreendedorismo. Os cidadãos digitais são também empreendedores, pois vendem ativamente produtos e serviços a outros consumidores/cidadãos digitais. Estes empreendedores online servem-se das redes sociais para promover os seus bens, das plataformas digitais para os apresentar e dos sistemas de entrega digitais para os expedir, etc. Enquanto atores da economia digital, recentemente coberta pelo Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, os empreendedores online são cada vez mais chamados a cuidarem dos direitos e responsabilidades dos seus utilizadores/clientes/seguidores.



COMO FUNCIONA ?

■ Os cidadãos digitais podem muitas vezes ser também consumidores, sem saberem verdadeiramente o que isso implica. Capacitar os consumidores digitais significa proporcionar um quadro de princípios e ferramentas que lhes permita impulsionar uma economia inteligente, sustentável e inclusiva. A educação dos consumidores sobre estes princípios e ferramentas posiciona-se na vanguarda de uma sensibilização e participação de sucesso na economia, quer seja digital ou não.

■ O comércio online trouxe inegavelmente benefícios positivos, pois as compras ficaram mais simples e cómodas; contudo, as transações online não são isentas de riscos. As recentes tendências mostram que, cada vez mais, jovens internautas

31. http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals.

efetuem compras online (frequentemente com um cartão de crédito dos seus pais), antes de atingirem os 18 anos de idade ou mesmo sem terem trabalhado a tempo parcial como estudantes. Os jogos de vídeo e outras diversões online destinados às crianças utilizam muitas vezes um vocabulário monetário para designar o que tem valor no jogo. Ora as crianças nem sempre compreendem o valor verdadeiro do dinheiro, como o podem atestar os pais quando veem as compras das crianças através de aplicações. Esta “virtualização” do dinheiro pelas crianças é preocupante, pois poderá ter um impacto no seu comportamento económico no futuro.

■ Antes de fornecer dados privados para efetuar uma compra, verifique se o símbolo do cadeado fechado aparece na barra de ferramentas. Este símbolo mostra que a sua transação está a ser processada através de uma ligação segura. Antes de qualquer transação online, certifique-se de que o URL inclui “https” – o “s” significa que o Protocolo de Transferência de Hipertexto é “seguro” e autentica o website e a rede que lhe está associada, o que protege contra os ataques por interceção.

DESENVOLVIMENTO PESSOAL/DIMENSÕES EDUCATIVAS E DE CIDADANIA

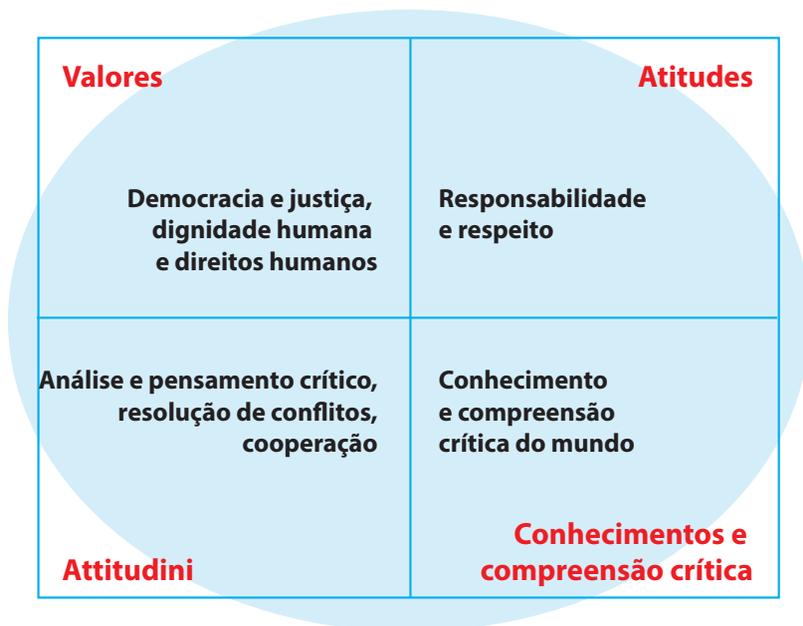
■ Os cidadãos digitais que sabem como consumir adotam um conceito sustentável do consumo, centrado no bem-estar e na segurança. Não devemos subestimar a ascensão dos “cidadãos consumidores”, que fazem as suas escolhas de consumo em função das suas convicções éticas, sociais, económicas ou ecológicas. A Universidade das Ciências Aplicadas da Noruega desenvolveu um “Guia de Educação do Cidadão Consumidor”: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

■ A cidadania do consumo começou por ser um conceito canadiano, mas rapidamente ganhou terreno perante as oportunidades e riscos criados pela globalização, tanto online como offline. A educação para o consumo sustentável oferece resultados básicos de aprendizagem que podem ser utilizados em paralelo com o modelo conceptual da cidadania digital (em forma de borboleta) elaborado pelo Conselho da Europa: valores, atitudes, conhecimentos e compreensão crítica. São os seguintes:

- ▶ reflexão crítica;
- ▶ responsabilidade ecológica;
- ▶ responsabilidade social;
- ▶ ação e participação;
- ▶ solidariedade mundial.

■ A sensibilização dos consumidores, incluindo a dos empreendedores online, sobre todos os aspetos dos produtos ou serviços, pode reforçar a confiança dos consumidores, tornando-os capazes de fazer escolhas devidamente informadas.

Figura 18: Saber consumir – Competências chave para a cidadania digital



FICHA DE INFORMAÇÃO 10

SENSIBILIZAÇÃO DOS CONSUMIDORES





QUESTÕES ÉTICAS E RISCOS

Os consumidores devem estar conscientes de que as compras online requerem medidas de segurança adicionais, não só para manter os dados financeiros seguros, como também para manter a sua identidade e escolhas privadas.

Os parâmetros de segurança de todos os dispositivos e equipamento tecnológicos devem estar atualizados, sem esquecer que, após cada atualização de um website ou plataforma, os parâmetros destes voltam frequentemente à posição predefinida.

Considere a possibilidade de reservar um cartão de crédito separado para as compras online, a fim de o poder controlar facilmente.

Certifique-se de que todas as áreas de processamento do pagamento (checkout) online são encriptadas .

Limite-se aos websites com boa reputação e desconfie de ofertas demasiado boas para serem verdadeiras.

Informe-se dos seus direitos de consumidor antes de comprar: o website oferece reembolsos ou outros métodos de tratamento da reclamação?

Esteja atento aos modelos comerciais online que o fazem pagar indiretamente pelos conteúdos ou serviços que utiliza e não lhe oferecem quaisquer dos direitos que protegem normalmente os consumidores (que pagam por conteúdos/serviços). Exemplos incluem a partilha dos seus dados, a exposição à publicidade ou mesmo a extração de criptomoedas através do seu navegador enquanto você lê o conteúdo. Nada disto é “mau” em si, mas é preciso manter algum equilíbrio para não acabarmos, por exemplo, submersos em publicidade.

Os empreendedores online devem redigir termos e condições de utilização facilmente compreensíveis e oferecer opções de adesão apropriadas.



IDEIAS PARA TRABALHO NA SALA DE AULA

Peça aos alunos que escolham um serviço de pagamento online, como PayPal ou Stripe. Convide-os a ler as condições de utilização das plataformas para saberem quais são os custos das transações e tudo o que os utilizadores deveriam saber – antes de comprar!

Juntamente com os alunos, lance um projeto de comércio online (para vender produtos escolares, por exemplo) ou trabalhe em iniciativas deste género já existentes no quadro da escola. Estude a estrutura de um bom website de comércio online.

Peça aos alunos que leiam, em grupos de dois ou três, a Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF>). Este documento cobre os direitos e responsabilidades dos consumidores? Poderia ser alterado para englobar mais conceitos ligados ao ambiente digital futuro?

■ Convide os alunos a examinar vários sites de vendas online. Quais são os produtos mais vendidos? Que tipos de garantias e reembolsos são oferecidos? Os produtos são distribuídos em todo o mundo? Se sim, esta distribuição à escala global afeta os produtos mais vendidos?

■ Crie um projeto de pesquisa comparativa sobre o empreendedorismo online, no qual os alunos escolherão vários youtubers, instagrammers ou outros empreendedores apropriados para estudarem. Deverão identificar os bens e serviços oferecidos pelo empreendedor, os métodos de entrega, os termos e condições e as outras medidas em vigor para proteger os consumidores.



BOAS PRÁTICAS/VIVER A CIDADANIA DIGITAL

■ Ao fazer uma compra online, informe-se sobre o vendedor ou retalhista. O site eBay, por exemplo, permite conhecer a reputação dos vendedores a partir do seu histórico e dos comentários dos utilizadores.

■ Estude a história da Amazon: como nasceu a empresa e quais as razões do seu contínuo sucesso? Convide os alunos a preparar um debate sobre se a Amazon tem ou não oferecido benefícios aos consumidores, aos vendedores e às comunidades.

■ Tenha o cuidado de manter o controlo dos seus dados pessoais e consulte o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados para o compreender melhor. Fique atento às caixas a assinalar para autorizar um vendedor a conservar os seus dados ou a contactá-lo para efeitos de marketing.

■ Se tiver a menor dúvida sobre a seriedade de um site, não hesite em fazer algumas pesquisas online e em consultar os comentários ou testemunhos da experiência de outros consumidores.

■ Projeto de pesquisa – Convide os alunos a escolher o seu aparelho eletrónico preferido, por exemplo um smartphone, um tablet, um computador ou uma consola de jogos. Peça-lhes que efetuem pesquisas sobre a cadeia de fabrico deste objeto: existem algumas ilegalidades, recurso ao trabalho infantil, etc.? Os consumidores têm consciência da história das peças e componentes integrados na sua tecnologia? Sim ou não – e porquê?

■ Ao oferecer produtos e serviços online, frise os direitos e responsabilidades dos consumidores e depois permaneça vigilante para que a sua atividade de empreendedor não atente contra estes direitos e responsabilidades.



MAIS INFORMAÇÃO

■ O Conselho da Europa tem materiais relevantes, relacionados com esta ficha de informação, no seu *Manual de Literacia da Internet*. Ver a Ficha de informação 13, “Compras online” e a Ficha de informação 9, “Privacidade e segurança”.

■ Diretiva da Comissão Europeia sobre os Direitos dos Consumidores: http://ec.europa.eu/consumers/consumer_rights/rights-contracts/directive/index_en.htm.

■ Página da Comissão Europeia sobre a segurança dos consumidores: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

■ Comissão Europeia, *Entrepreneurship 2020 Action Plan*: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

■ Comissão Europeia, Programa Erasmus para Jovens Empreendedores: https://europa.eu/youreurope/business/running-business/start-ups/erasmus-young-entrepreneurs/index_pt.htm

■ Parlamento Europeu, Apoio para empreendedores sociais: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ TrustArc é uma iniciativa mundial, independente e sem fins lucrativos, que visa fomentar a confiança nas transações online: www.trustarc.com.

■ Para informação sobre o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, ver: www.eugdpr.org/.

■ S. Livingstone, P. Lunt et L. Miller, "Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation", Sage Journals (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Guia prático para parar de receber anúncios, spam e notificações e para assumir o controlo da sua atividade na internet: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>.

■ Comprar com mais segurança na internet – Este site dinamarquês, redigido em inglês, dá 17 importantes dicas para comprar online, tornar os sites mais seguros e evitar as burlas (para utilizar na sala de aula ou autonomamente, em casa): <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ *Do not track* é uma série documental interativa sobre tracking (rastreamento), privacidade e a economia da Web: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ "Jogar sem que brinquem connosco" – A segunda aventura dos Três Porquinhos no ciberespaço; um jogo que visa educar as crianças, ajudando-as a precaverem-se contra publicidade enganosa e abusiva, criado pelo Centro canadiano de literacia mediática e informativa, Habilomedia: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

Glossário

Este glossário define e explica os principais conceitos utilizados no manual. Quando se justifica, são apontados os desafios e controvérsias ligados a estes conceitos, na perspetiva da educação para a cidadania digital (ECD), para análise dos professores/utilizadores. Os termos em *itálico* dirigem a atenção dos utilizadores para termos relacionados e complementares e remetem para as fichas de informação correspondentes.

Acesso

■ A capacidade de os indivíduos e organizações se ligarem à internet, através de diversos dispositivos (computadores, tablets, telemóveis...) e diversos serviços (tais como e-mail e aplicações). Tendo-se a internet tornado um recurso indispensável a todos os tipos de atividades online e offline, o acesso representa um pré-requisito para a cidadania digital.

Ver também: Conta.

Cf. Ficha de informação 1: “Acesso e inclusão”.

Antivírus

■ Programa informático que visa identificar, isolar, bloquear e eliminar os vírus informáticos e outro software malicioso. Na ECD, é importante manter a segurança online, pois a falta de proteção pode levar a roubo (ou usurpação) de identidade, violações da segurança ou outros problemas que afetam o bem-estar online.

Ver também: Malware; Privacidade; Viralidade.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Aplicação (ou “app”)

■ Definida originalmente como um “programa interativo que pode ser acedido através de um navegador para transmitir informação”. Desde que o telemóvel se transformou em minicomputador com acesso à internet, as aplicações ou “apps” constituem software muito popular que multiplica as capacidades dos telemóveis, permitindo aos utilizadores realizar inúmeras tarefas quotidianas, desde lazer (viagens, culinária, jogos, redes sociais) até à pesquisa de informação (notícias, mapas, MOOC-*massive online open courses*, etc.). A conectividade móvel mudou as nossas formas de comunicar, partilhar informação e aprender com as vastas fontes e catálogos de materiais disponíveis online e é pois importante, na ECD, para os cidadãos, e em particular os jovens e as pessoas com deficiência, dominar a “cultura das apps” e o seu vasto ecossistema.

Ver também: Condições gerais de utilização; Navegador.

Cf. Fichas de informação 2: “Aprendizagem e criatividade” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Bem-estar

■ Termo geral que designa um estado saudável de um indivíduo ou grupo. Um elevado nível de bem-estar favorece uma imagem positiva de si mesmo e da comunidade. O bem-estar online tem a ver com as emoções, a empatia, a participação em atividades, as relações sociais e a realização de objetivos. Na ECD, os trolls ou o cyberbullying (ou ciberperseguição), por exemplo, podem prejudicar a saúde e o bem-estar.

Ver também: Antivírus; Cibersegurança; Empatia; Vestígios.

Cf. Fichas de informação 5: “Saúde e bem-estar” e 6: “Presença e comunicações online”.

BYOD (Bring your own device)

■ Política que consiste em autorizar os empregados, os professores e os alunos a trazerem os seus dispositivos pessoais (computadores portáteis, tablets ou smartphones) para o trabalho ou a sala de aula. A BYOD pode ser útil para alargar o acesso e melhorar a utilização dos suportes pedagógicos, mas coloca também problemas de igualdade, inclusão, e segurança (malware, vírus).

Ver também: Acesso; Antivírus; Aplicação.

Cf. Ficha de informação 1: “Acesso e inclusão”.

Cibersegurança

■ Proteção dos terminais informáticos contra o roubo e danos ao seu hardware, software e conteúdos. Inclui também a proteção contra as ruturas de serviço, acidentais ou intencionais (pirataria ou hacking). Na ECD, o phishing, o spam, os vírus e o malware estão entre os riscos e desafios em matéria de segurança. Para manterem o controlo dos seus equipamentos e dados, é essencial que os cidadãos conheçam estes riscos e as ferramentas de proteção disponíveis.

Ver também: Acesso; Bem-estar; Privacidade; Segurança.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Cidadão da Net

■ Em inglês “netizen”: contração de “internet” e “citizen” (cidadão). Pessoa muito envolvida nas comunidades online ou na internet em geral. Ela procura ativamente melhorar a internet, fazer dela um recurso intelectual e social ou melhorar as estruturas políticas que a rodeiam, zelando em particular pela abertura, neutralidade da rede e liberdade de expressão.

Ver também: Identidade digital; Participação; Presença online.

Cf. Fichas de informação 7, “Participação ativa” e 8, “Direitos e responsabilidades”.

Computação em nuvem

Modelo informático que permite ligar em contínuo (“na nuvem”) uma série de elementos em rede (dispositivos, servidores, plataformas de serviços, repositórios, etc.). Os utilizadores podem assim aceder aos seus serviços online – e-mail, ferramentas de trabalho, música, ficheiros guardados ou vídeos – a partir de qualquer dispositivo ligado à Web, sem download direto. Na ECD, o desafio surge em termos de problemas de segurança e privacidade, porque o fornecedor do serviço pode aceder aos dados em qualquer momento e danificá-los acidental ou deliberadamente ou partilhá-los com terceiros. Colocam-se também questões de propriedade legal dos dados e de preocupações em torno da privacidade e confidencialidade, especialmente tendo em conta o futuro potencial do desenvolvimento de assistentes pessoais por inteligência artificial.

Ver também: Acesso; Dados; Inteligência artificial; Privacidade; Tecnologia blockchain.

Cf. Fichas de informação 2: “Aprendizagem e criatividade” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Condições gerais de utilização (CGU)

Regras que temos que aceitar para poder aceder a um serviço online. Resumem-se em geral a cláusulas de limitação de responsabilidade, em particular quanto à utilização do site em questão.

Ver também: Aplicação; Privacidade; Redes sociais.

Cf. Ficha de informação 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Conta

“Porta de entrada” para muitas ferramentas e serviços online e definida por um nome de utilizador e uma senha, a conta permite ao utilizador identificar-se e ser autorizado a aceder a serviços online e poder utilizá-los. Na ECD, levanta questões de parâmetros de segurança e privacidade.

Ver também: Acesso; Privacidade.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Cookie

Pequeno ficheiro guardado num terminal informático, contendo um baixo volume de dados específicos a um utilizador e servindo para gerir um website. De cada vez que o utilizador regressa a este site, o cookie é reenviado ao servidor onde o website está alojado. Os chamados cookies de “rastreamento” (*tracking cookies*) podem conter publicidade proveniente de um site terceiro e transmitir o histórico de navegação do utilizador a este site, para lhe permitir direcionar e personalizar a publicidade. A recusa dos cookies pode barrar o acesso a certos websites. Na ECD, o desafio reside na possibilidade de autorizar ou recusar/suprimir os cookies. Os cookies podem ser considerados lesivos da privacidade, pois permitem criar um

perfil do utilizador sem o conhecimento deste. Eles requerem uma reflexão crítica para evitar a propaganda e as práticas comerciais duvidosas.

Ver também: Acesso; Dados; Privacidade.

Cf. Fichas de informação 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Cyberbullying (Ciberperseguição)

■ Forma de perseguição nociva, utilizando as ferramentas e serviços eletrónicos. Pode incluir as ameaças, os boatos ou os comentários sexuais postados online, assim como a perseguição online (cyberstalking) e o discurso do ódio. As consequências para as vítimas podem ser graves (medo, raiva, depressão ou baixa autoestima, por exemplo). Na ECD, o cyberbullying relaciona-se com conteúdos e comportamentos nocivos online. Prende-se com a falta de empatia e coloca em risco o bem-estar e também a liberdade de expressão (efeito inibidor).

Ver também: Bem-estar; Reputação online; Roubo de identidade.

Cf. Ficha de informação 4: “Ética e empatia”.

Dados

■ Elementos descritores da vida real de uma pessoa, transformados digitalmente. No caso da informação pessoal sensível, estes descritores podem ser utilizados isoladamente ou cruzados com outra informação para classificar ou localizar um cidadão (nome, número da segurança social, data e local de nascimento, dados biométricos, etc.) e para conhecer a sua situação a partir destes vestígios ligados (estado de saúde, estudos, situação financeira, emprego). Na ECD, os problemas residem na utilização por terceiros, quer seja para fins comerciais (mercado da recolha e venda de dados) ou criminosos (roubo de dados para fins ilegais). Estas utilizações podem infringir a segurança e a privacidade.

Ver também: Megadados (big data); Tecnologia blockchain; Privacidade; Profiling (Criação de perfil)

Cf. Fichas de informação 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Detox digital

■ Período durante o qual uma pessoa se abstém de utilizar dispositivos eletrónicos (portáteis, telemóveis, tablets, etc.). Esta iniciativa de “desabituação” apresenta-se como um tempo de redução do stress e de se concentrar nas interações sociais no mundo físico. Na ECD, o detox digital é uma oportunidade de dar atenção à participação na cidadania da vida real e de cultivar naturalmente o bem-estar e o nosso “jardim secreto”, marcando o limite entre trabalho e lazer.

Ver também: Bem-estar; Cookie; Privacidade.

Cf. Ficha de informação 5: “Saúde e bem-estar”.

Drone

■ Veículo aéreo não tripulado, que pode dispor de alguma autonomia e ser operado por computador. Utilizados originalmente num contexto militar, os drones têm atualmente diversas utilizações civis.

Ver também: Robô.

Cf. Ficha de informação 2: “Aprendizagem e criatividade”.

Emoticon

■ Imagem inserida num texto para ilustrar sob a forma de um ícone o estado de espírito do utilizador ou a expressão do seu rosto. Os emoticons podem servir para transmitir emoções e completar mensagens online que, na ausência de pistas faciais e visuais, correm o risco de ser mal interpretadas (jogos de palavras, partidas ou brincadeiras, por exemplo). Na ECD, fazem parte integrante das competências necessárias para expressar empatia e prevenir conflitos ou o cyberbullying.

Ver também: Cyberbullying; Empatia.

Cf. Fichas de informação 4: “Ética e empatia” e 5: “Saúde e bem-estar”.

Empatia

■ Capacidade para compreender ou sentir o que outra pessoa está a sentir, colocando-nos na posição da outra pessoa, ou de viver experiências por interposta pessoa. Devido aos riscos de mal-entendidos causados pela falta do contacto cara-a-cara, a empatia online exige algumas aptidões e competências. Na ECD, os desafios giram em torno dos fatores favoráveis à comunicação interpessoal e do anonimato, assim como das barreiras às relações online, tais como os trolls e o cyberbullying.

Ver também: Bem-estar; Cyberbullying; Emoticon; Participação.

Cf. Fichas de informação 4: “Ética e empatia” e 5: “Saúde e bem-estar”.

EuroDIG

■ Plataforma europeia aberta e multiparticipativa, consagrada às trocas de opiniões sobre a internet e a forma como é regida. Criada em 2008 por várias organizações, peritos e representantes de governos, favorece o diálogo e a colaboração com a comunidade da internet sobre as políticas públicas neste domínio.

Fake news (notícias falsas)

■ Tipo de desinformação deliberada que visa induzir os internautas em erro. As fake news podem circular tanto nos media tradicionais como nas redes sociais. A sua finalidade é causar prejuízo comercial, financeiro ou político a uma entidade ou pessoa visada. Online, servem também para reforçar a monetização (títulos concebidos para incitar ao clique, receitas por clique, receitas publicitárias). Na ECD, as fake news colocam problemas de qualidade de informação, de manipulação da opinião

pública, de intrusão nos espaços públicos e de integridade das eleições. Face a elas, é preciso mobilizar o nosso espírito crítico e saber verificar os factos e as fontes, colocando a tónica no acesso e na literacia mediática e informativa.

Ver também: Realidade virtual (RV); Redes sociais; Reputação online.

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

FOMO

■ Abreviação de *fear of missing out*: o medo de perder alguma coisa.

Fórum de Governação da Internet (IGF)

■ Plataforma multiparticipativa destinada a facilitar o diálogo sobre política pública relativa à internet. O fórum reúne todas as partes interessadas (governos, setor privado, sociedade civil, comunidade técnica, universitários) em pé de igualdade e através de um processo de tomada de decisão aberto e inclusivo.

Ver também: Governação da internet; ICANN; Internet dos cidadãos; ISOC.

Cf. Fichas de informação 7: “Participação ativa” e 8: “Direitos e responsabilidades”.

Fratura digital

■ O fosso económico, social e cultural ligado às diferenças no acesso às tecnologias da informação e na sua utilização. A fratura digital pode levar a desigualdades entre indivíduos e entre países. Na ECD, ela levanta questões de inclusão e justiça social, mas também de conhecimentos e aprendizagem; pode criar uma cidadania a duas velocidades, com um impacto profundo na participação e no bem-estar em democracia. Está relacionada com a falta de acesso de alguns cidadãos às tecnologias digitais ou com a impossibilidade de as utilizarem, por exemplo por não terem as competências necessárias.

Ver também: Acesso; Bem-estar.

Cf. Ficha de informação 1: “Acesso e inclusão”.

Geolocalização

■ A identificação da localização geográfica real de um objeto, um dispositivo ou uma pessoa. Está estreitamente ligada à utilização de sistemas de determinação da posição (como os GPS e os radares). Na ECD, a geolocalização pode levar a uma vigilância indevida dos cidadãos e a falhas de privacidade e segurança, mas pode também abrir oportunidades muito interessantes nos domínios da educação, cultura e turismo.

Ver também: Aplicação; Dados; Privacidade; Sala de chat (Fórum de discussão); Segurança.

Cf. Fichas de informação 2: “Aprendizagem e criatividade” e 9: “Privacidade e segurança”.

Governança da internet

Elaboração e implementação, pelos poderes públicos, o setor privado e a sociedade civil, nos seus respetivos papéis, de princípios, normas, regras, procedimentos de tomada de decisão e programas comuns que moldam a evolução e a utilização da internet.

Ver também: Fórum de Governança da Internet (IGF); ICANN; Internet dos cidadãos; ISOC.

Cf. Fichas de informação 7: “Participação ativa” e 8: “Direitos e responsabilidades”.

Hacking (Pirataria)

O processo de tentar quebrar as defesas e abusar dos pontos fracos de um sistema ou uma rede informática. Pode ser motivado por muitas razões: contestação, busca do lucro, brincadeira, espionagem, recolha de informação ou mesmo avaliação da solidez das defesas contra potenciais atos de pirataria. Na ECD, coloca desafios em termos de confiança e riscos (em casos de ataque contra os sistemas de um hospital ou de um banco, por exemplo). Quando praticado por crianças, pode ser visto como um comportamento antissocial, conducente à ostracização e problemas de bem-estar online.

Ver também: Acesso; Antivírus; Aplicação; Bem-estar; Dados; Privacidade; Segurança.

Cf. Fichas de informação 2: “Aprendizagem e criatividade” e 9: “Privacidade e segurança”.

Hashtag

Na linguagem das redes sociais, colocar uma marca (*hash*) em forma de cardinal (#) antes de uma palavra designa-a como o tópico da conversa, exatamente como colaríamos uma etiqueta (*tag*) num objeto para o tornar a encontrar mais facilmente. A maior parte das redes sociais ou websites permitem que os utilizadores pesquisem os seus conteúdos a partir destes hashtags. Na ECD, é um meio de identificar os temas mais populares do momento nas redes sociais.

Ver também: Redes sociais; Viralidade.

Cf. Fichas de informação 6: “Presença e comunicações online” e 7: “Participação ativa”.

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

“Sociedade Internet para a Atribuição de Nomes e Números”. Organização sem fins lucrativos sediada na Califórnia, responsável por conceder acesso à internet, pois gera os endereços IP (internet protocol), atribui os identificadores do protocolo e define os nomes de domínio de topo genéricos (gTLD) e de código de país (ccTLD). Na ECD, os desafios surgem em torno da independência da ICANN, que está prestes a tornar-se uma entidade internacional de pleno direito, sob a égide das Nações Unidas, encarregada de garantir a integridade dos serviços das tecnologias da informação e as liberdades online.

Identidade digital

■ Informação sobre uma pessoa, uma organização ou um dispositivo representando uma entidade da vida real. A identidade digital permite identificar um utilizador durante as suas interações online. Ela assegura um acesso automatizado a outros computadores e facilita as relações mediadas. E constitui hoje parte da identidade de uma pessoa na vida real, pois engloba o conjunto dos dados gerados pelas ações e o histórico de uma pessoa online (compras, navegação, redes). Na ECD, o desafio consiste em gerir os seus vestígios e as suas atividades online para preservar a confiança e o bem-estar e para evitar as divulgações de informação indevidas.

Ver também: Cidadão da Net; Cookie; Dados; Presença online.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Inteligência artificial (IA)

■ Domínio das tecnologias da informação que investiga as teorias e técnicas necessárias para imaginar e criar ambientes digitais e software. Esta disciplina produz, por exemplo, “assistentes pessoais” virtuais concebidos para imitar o comportamento humano. As interações com a IA fazem-se geralmente por meio de uma série de perguntas orais ou escritas, às quais o sistema responde. Encontramos também a IA em jogos digitais, na robótica, nos assistentes de condução e em todos os sistemas que precisam de aceder a um grande volume de dados para facilitar as decisões. Na ECD, é importante monitorizar as evoluções da IA, pois a utilização por estas tecnologias de dados pessoais/privados levanta para os cidadãos questões de privacidade, dignidade, bem-estar, política e gestão do espaço público.

Ver também: Megadados (big data); Realidade aumentada (RA); Robô.

Cf. Ficha de informação 6: “Presença e comunicações online”.

Internet das coisas

■ A rede de dispositivos físicos, sensores, detetores, veículos e aparelhos incorporados na eletrónica e interligados através de redes informáticas. Estes aparelhos e objetos podem trocar dados e tomar decisões sem intervenção humana, através das infraestruturas da internet existentes. Existem aplicações inteligentes para as habitações, as cidades, os carros, as redes elétricas, etc. Na ECD, os desafios são a gestão de dados, a privacidade e segurança e, mais globalmente, o lugar do ser humano e as possibilidades do exercício da cidadania face aos objetos automatizados

Ver também: Dados; Internet dos cidadãos; Robô.

Cf. Fichas de informação 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Internet dos cidadãos

■ Título de uma recomendação do Conselho da Europa que promove a dimensão humana e cultural da internet para complementar a internet das coisas. Esta é uma nova noção que apela para uma abordagem da internet centrada nas pessoas, em

particular para dar mais poder a todos os que a utilizam e dela dependem nas suas atividades diárias.

Ver também: Governação da internet; Internet das coisas.

Cf. Ficha de informação 7: “Participação ativa”.

ISOC (Internet Society)

■ Organização não governamental internacional promotora da cooperação e coordenação, a nível mundial, em torno da internet e das suas tecnologias e aplicações online. Os particulares e organizações membros da ISOC têm como objetivo comum manter a viabilidade da internet e o seu carácter mundial.

Ver também: Fórum de Governação da Internet (IGF); ICANN.

Malware (software malicioso)

■ Termo genérico que designa várias formas de software prejudicial ou intrusivo: vírus, worms, cavalos de Troia, spyware (software espião) ou adware (software publicitário). O malware é produzido com a intenção maliciosa de assumir o controlo de um computador. Pode criar muitas vulnerabilidades e são necessárias certas competências para nos protegermos com software e firewalls.

Ver também: Antivírus; Dados; Vestígios.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Megadados (big data)

■ Conjuntos de dados volumosos e complexos aos quais se podem aplicar diferentes tipos de análises estatísticas (para criação de perfis, previsão de comportamentos, ou analítica de aprendizagem). Para nos orientarmos perante volumes de dados tão enormes, os megadados são muitas vezes subdivididos em cinco “V”: volume, variedade, velocidade, veracidade e valor. Na ECD, os desafios e controvérsias incluem a integridade dos dados, a sua partilha e transferência, assim como a privacidade da informação.

Ver também: Dados; Privacidade; Profiling (Criação de perfil); Tecnologia blockchain.

Cf. Fichas de informação 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Motor de busca

■ Sistema de software concebido para pesquisar informação na Web e para a apresentar aos utilizadores. Esta informação pode ser um misto de diferentes tipos de ficheiros (incluindo páginas Web e imagens). Os motores de busca podem servir para extração de conhecimento de dados com a ajuda de algoritmos específicos. Na ECD, os desafios relacionam-se com os riscos da manipulação dos motores de busca para fins políticos, comerciais ou outros.

Ver também: Dados; Identidade digital; Navegador; Pegada digital; Privacidade.

Cf. Ficha de informação 3: “Literacia mediática e informativa”.

Navegador

■ Software utilizado para navegar na Web. O internauta acede ao site inserindo o URL exato (uma cadeia de texto única que redireciona para um website específico) ou clicando nos links obtidos, por exemplo, através de uma consulta num motor de busca. A maior parte dos navegadores oferecem funções como os filtros por idade, o histórico dos sites visitados ou um repertório dos endereços favoritos.

Ver também: Acesso; Aplicação; Motor de busca; Pegada digital.

Cf. Fichas de informação 1: "Acesso e inclusão" e 9: "Privacidade e segurança".

Nomofobia

■ Receio de se encontrar sem acesso a um telemóvel em condições de funcionamento.

Participação

■ Direito a interações sãs entre pessoas nas comunidades online, através dos wikis, blogs, jogos e redes sociais. Na ECD, a participação está associada à autoexpressão, à coesão comunitária, ao envolvimento cívico, influência e bem-estar.

Ver também: Cidadão da Net; Empatia; Identidade digital; Presença online; Redes sociais.

Cf. Fichas de informação 4: "Ética e empatia", 7: "Participação ativa" e 8: "Direitos e responsabilidades".

Pegada digital

■ Conjunto único de atividades digitais rastreáveis (mensagens postadas ou pagamentos, por exemplo) deixado por um cidadão na internet. As atividades digitais inserem-se em duas categorias: passivas (ou involuntárias) e ativas (ou voluntárias). A primeira categoria relaciona-se com os dados recolhidos sem o conhecimento do cidadão, a segunda corresponde aos dados fornecidos voluntariamente durante partilha e interações com outros internautas. Na ECD, a pegada digital levanta questões de privacidade, rastreabilidade e segurança.

Ver também: Navegador; Segurança; Vestígios; Privacidade.

Cf. Fichas de informação 9: "Privacidade e segurança" e 10: "Sensibilização dos consumidores".

Phishing

■ Contração das palavras *phreaking* (pirataria de linhas telefónicas) e *fishing* (pesca), porque o pirata tenta iscar as suas vítimas (ciber-iscagem). É a tentativa de obter dados pessoais sensíveis, fazendo-se passar por uma entidade fiável (banco, amigo, redes sociais). O objetivo é dirigir o utilizador para websites falsos, que distribuem malware ou se apoderam dos seus dados para outros fins ilícitos.

Ver também: Antivírus; Cibersegurança; Malware; Proteção.

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa”, 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Phubbing

■ Contração das palavras *phone* (telefone) e *snubbing* (desprezar, comportar-se de forma snob). Trata-se de puxar do telemóvel ou utilizá-lo durante uma conversa cara-a-cara, ignorando efetivamente o interlocutor. Na ECD, o phubbing diminui a qualidade da interação humana, que é um processo essencial da cidadania.

Cf. Ficha de informação 6: “Presença e comunicações online”.

Presença online

■ Originalmente, a presença online era uma ferramenta de marketing para promover uma pessoa, simultaneamente atraindo tráfego e criando uma imagem positiva duradoura desta pessoa na Net. Isto implica dominar a otimização dos motores de busca, reputação online, utilização das redes sociais, etc. A presença online estende-se hoje às qualidades pessoais e interpessoais que moldam a identidade online e às competências sociais e cognitivas necessárias.

Ver também: *Cidadão da Net; Empatia; Identidade digital; Participação; Reputação online.*

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa” e 6: “Presença e comunicações online”.

Privacidade

■ O direito à privacidade online traduz-se na possibilidade de guardar e partilhar dados e conteúdos sobre si mesmo. Na ECD, os desafios prendem-se com a divulgação e os seus riscos para o bem-estar, cyberbullying, presença online e criação de perfis para fins comerciais.

Ver também: *Dados; Pegada digital; Presença online; Proteção.*

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa”, 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Profiling (Criação de perfil)

■ Processo que consiste em estudar os dados disponíveis numa base de dados existente e em aplicar as estatísticas a fim de obter medições sobre pessoas ou outros fenómenos. O profiling permite sondar a qualidade dos dados e reempregá-los noutros contextos e para outras aplicações (analítica de aprendizagem, por exemplo). Na ECD, os desafios prendem-se com a consciência desta recolha de dados e do seu possível abuso para incentivar o consumo e para a intromissão na vida privada.

Ver também: *Dados; Megadados (big data); Pegada digital; Privacidade.*

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Proteção

■ O direito à proteção de dados online, consagrado no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD), está estreitamente ligado à segurança e à privacidade. Traduz-se na responsabilidade de manter as atividades digitais seguras, para que os dados não sejam roubados nem utilizados por terceiros sem o consentimento ou autorização dos utilizadores. Na ECD, os desafios relacionam-se com os riscos para a privacidade e segurança em contextos nacionais e transnacionais.

Ver também: Dados; Identidade digital; Privacidade; Sensibilização do consumidor; Vestígios.

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa”, 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Realidade aumentada (RA)

■ Tecnologia que sobrepõe à visão do utilizador no mundo real uma imagem gerada por computador, a fim de criar uma experiência interativa. Isto pode ser feito utilizando um telemóvel num ambiente fechado especialmente concebido ou um dispositivo específico. Os objetos do mundo real são “aumentados” pelas informações geradas pelo computador, que podem incluir imagens, sons e mesmo movimentos ou odores. A realidade aumentada pode ajudar-nos, por exemplo, a explorar a que monumentos as ruínas antigas poderiam ter correspondido no passado ou imaginar o aspeto futuro de objetos ou locais, como novas rodovias numa cidade.

Ver também: Aplicação; Inteligência artificial (IA); Megadados (big data); Realidade virtual (RV); Videojogo.

Cf. Ficha de informação 6: “Presença e comunicações online”.

Realidade virtual (RV)

■ Tecnologia que permite aos utilizadores, equipados com dispositivo específico (capacete geralmente composto por auriculares e óculos dotados de pequenos ecrãs), interagir com um ambiente digital de uma forma que simula a sua presença numa situação real ou imaginária. A realidade virtual é amplamente utilizada nos videojogos, simulações e experiências turísticas.

Ver também: Realidade aumentada (RA); Videojogo.

Cf. Fichas de informação 2: “Aprendizagem e criatividade”, 5: “Saúde e bem-estar” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Redes sociais

■ Uma série de aplicações e serviços que facilitam as interações sociais, com base numa lógica de partilha de dados e conteúdos. Este termo designa hoje, de forma genérica, os sites que acolhem comunidades de membros que partilham atividades e interesses. Após criarem o seu perfil de utilizador, os membros podem utilizar as ferramentas colocadas à sua disposição para publicar textos, fotos ou outros ficheiros, postar mensagens em quadros de mensagens e participar em fóruns. Muitos sites de

redes sociais são interditos a menores de 13 anos de idade e preveem parâmetros que permitem manter os perfis seguros, de acordo com a lei COPPA (*Children's Online Privacy Protection Act*, lei federal americana de 1998). Na ECD, as oportunidades oferecidas são inúmeras: ensino à distância (MOOC, *massive online open courses*) ou aquisição de novas qualificações profissionais, ultrapassando antigas barreiras sociais e físicas. Colocam contudo também problemas de privacidade e segurança.

Ver também: Empatia; Fake news; Reputação online; Selfie; Vestígios.

Cf. Fichas de informação 1: "Acesso e inclusão" e 3: "Literacia mediática e informativa".

Reputação online

■ A percepção que os internautas têm de uma pessoa, uma marca ou uma empresa. Estratégias de marketing por influência visam recolher *likes* e recomendações e melhorar a classificação do website ou serviço online de uma determinada entidade. Na ECD, as controvérsias estão ligadas aos riscos de manipulações da imagem de uma pessoa ou de uma marca, assim como à monetização da presença online.

Ver também: Cookie; Dados; Presença online; Roubo de identidade; Selfie.

Cf. Fichas de informação 3: "Literacia mediática e informativa", 6: "Presença e comunicações online" e 10: "Sensibilização dos consumidores".

Robô

■ Máquina programada por computador para realizar tarefas automaticamente. Os robôs podem substituir os humanos em atividades repetitivas ou perigosas. Um robô internet ou "bot" é uma aplicação de software ou agente inteligente que realiza tarefas automáticas na internet, tais como a indexação e análise dos ficheiros presentes nos servidores. Os bots servem também para conversar em linguagem natural com os utilizadores (chat bots) ou para gerar mensagens nas redes sociais (bots sociais). Na ECD, colocam-se questões éticas face ao risco de os robôs ganharem autonomia e substituírem funções humanas (no trabalho, guerra ou ensino).

Ver também: Inteligência artificial (IA); Internet das coisas; Internet dos cidadãos.

Cf. Ficha de informação 2: "Aprendizagem e criatividade".

Roubo (ou usurpação) de identidade

■ Utilização deliberada dos dados de identificação pessoal de alguém (tais como números de cartões de crédito, códigos PIN de acesso ou senhas). Fala-se de roubo (ou usurpação) quando estes dados são utilizados para cometer fraudes ou outras infrações. A vítima pode inadvertidamente permitir a fuga de informação privada ou fornecer voluntariamente os dados pessoais em consequência de uma tentativa de phishing ou de uma burla. A vítima pode sofrer consequências a longo prazo, que podem ser prejudiciais para a sua identidade e reputação. Na ECD, os problemas relacionam-se com atentados à privacidade, segurança e bem-estar online.

Ver também: Cookie; Cyberbullying; Hacking; Phishing; Reputação online.

Cf. Ficha de informação 9: "Privacidade e segurança".

Sala de chat (Fórum de discussão)

Qualquer forma de conferência online, durante a qual as discussões (chats) têm lugar em tempo real com outros utilizadores conhecidos ou desconhecidos (fóruns online), o que difere do instant messaging, dedicado à comunicação entre apenas dois utilizadores. As salas de chat servem antes de mais para partilhar informação e são cada vez mais adotadas na sala de aula e em ambientes de aprendizagem online.

Ver também: Aplicação; VoIP (Voice over Internet Protocol).

Cf. Ficha de informação 2: “Aprendizagem e criatividade”.

Segurança

Processos e práticas para tratar os dados e informação pessoais, protegendo-os de acessos e utilizações não autorizados; e também para defender os computadores, servidores, telemóveis, sistemas e redes eletrónicos contra as fugas de dados e os ataques maliciosos. Na ECD, conhecer os aspetos de segurança é crucial para uma perceção saudável e equilibrada dos riscos e oportunidades respetivos das relações online e offline.

Ver também: Bem-estar; Cibersegurança.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Selfie

Fotografia tirada a si próprio com um smartphone e partilhada online através das redes sociais. Na ECD, os desafios relacionam-se com conteúdos nocivos e comportamentos perigosos ligados ao cyberbullying e distúrbios alimentares, com impacto na vida emocional.

Ver também: Empatia; Presença online; Reputação online.

Cf. Fichas de informação 5: “Saúde e bem-estar” e 9: “Privacidade e segurança”.

Sensibilização dos consumidores

O conhecimento, pelos utilizadores, dos seus direitos e responsabilidades enquanto consumidores de produtos e serviços online. Estes direitos figuram normalmente nas “condições (gerais) de utilização” (CGU). Na ECD, os consumidores devem também ter consciência de questões relacionadas com a violação dos direitos de outras pessoas; e dispor de formas legais, em qualquer idade, de consultar as condições de utilização, compreendendo todos os seus aspetos.

Ver também: Condições gerais de utilização.

Cf. Ficha de informação 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Slacktivismo

Combinação do verbo *to slack* (relaxar) e do substantivo *activism* (ativismo), designando uma forma minimalista de participação online. É um termo crítico sobre

a falta de envolvimento online, pois este “envolvimento” consiste apenas em deixar “likes”, partilhar ou assinar petições.

Ver também: Cidadão da Net; Participação.

Cf. Ficha de informação 7: “Participação ativa”.

Tecnologia blockchain

■ Modalidade de armazenamento de dados numa série de registos chamados “blocos”. Estes blocos apontam um para o outro, de forma a criarem uma “cadeia” (*chain*), que é distribuída pela rede de utilizadores através de tecnologia *peer-to-peer* (entre pares). Os blocos contêm dados criptografados fortemente protegidos. Esta tecnologia é atualmente considerada um dos sistemas de dados mais seguros. Trata-se da tecnologia utilizada para criar a bitcoin (moeda digital).

Ver também: Dados; Megadados (big data); Privacidade.

Cf. Fichas de informação 9: “Privacidade e segurança” e 10: “Sensibilização dos consumidores”.

Troll

■ Pessoa que semeia a discórdia online, postando mensagem inflamatórias, muitas vezes despropositadas, no seio de uma comunidade (fórum, espaço de discussão...). A intenção é desestabilizar uma comunidade, perturbar outras pessoas e desencadear reações virulentas, por diversão ou por razões políticas.

Ver também: Cyberbullying; Fake news; Redes sociais; Viralidade.

Cf. Fichas de informação 3: “Literacia mediática e informativa”, 4: “Ética e empatia” e 9: “Privacidade e segurança”.

Vestígios

■ Histórico das atividades de um internauta resultante da sua navegação online. As atividades em questão produzem três categorias de dados: informação fornecida deliberadamente (nome, por exemplo), informação recolhida por terceiros (como os cookies) e informação fornecida inadvertidamente (por exemplo, em comentários). Os vestígios são transformados em megadados e explorados através de algoritmos. Na ECD, levantam-se problemas de privacidade e segurança.

Ver também: Dados; Pegada digital; Presença online; Privacidade.

Cf. Ficha de informação 9: “Privacidade e segurança”.

Videojogo

■ Um jogo que permite aos jogadores interagir ativamente com os universos em que entram. Os jogadores podem ver tudo do ponto de vista do personagem (na primeira pessoa) ou sob vários ângulos, como nos jogos online com uma grande quantidade de jogadores (MMORPGs, *massively multiplayer online role-playing games*). Existem vários tipos diferentes de videojogos, classificados segundo os tipos de interações (mais do que por conteúdo). Os progressos da realidade virtual

e aumentada estimularam a produção dos jogos de simulação, alguns dos quais também com finalidade pedagógica. Na ECD, os videojogos e outros divertimentos online para as crianças podem colocar problemas de adição, bem-estar, privacidade e sensibilização dos consumidores.

Ver também: Pegada digital; Realidade aumentada (RA); Realidade virtual (RV); Sensibilização dos consumidores.

Cf. Fichas de informação 1: "Acesso e inclusão"; 2: "Aprendizagem e criatividade" e 10: "Sensibilização dos consumidores".

Viralidade

■ Fenómeno próximo da propagação de um vírus, um agente infeccioso que pode ser contagioso. A viralidade está associada à ubiquidade da internet e à rapidez de disseminação da informação. Surge no marketing viral (utilização das redes sociais para espalhar uma mensagem comercial), nos vídeos virais ou nos boatos que se tornam extremamente populares, apesar de a sua origem ser duvidosa. Na ECD, levanta questões em torno do cyberbullying e da privacidade.

Ver também: Antivírus; Empatia; Fake news; Hashtag; Privacidade; Redes sociais.

Cf. Ficha de informação 3: "Literacia mediática e informativa".

VoIP (Voice over Internet Protocol)

■ Técnica de difusão de comunicações vocais ou multimedia na internet através do protocolo internet (IP). Na ECD, atrai atenção porque muitas das interações entre os adolescentes reduzem-se hoje ao som, às imagens simples ou à linguagem escrita.

Ver também: Aplicação; Redes sociais; Sala de chat.

Cf. Fichas de informação 2: "Aprendizagem e criatividade" e 6: "Presença e comunicações online".

As autoras

■ **Janice Richardson** é consultora sobre os direitos da criança online há várias décadas. Até 2014, foi coordenadora da rede Insafe, criada pela Comissão Europeia em 30 países, e, mais recentemente, da rede anti-bullying ENABLE. Janice é igualmente membro do Conselho Consultivo do Facebook para a Segurança.

■ **Elizabeth Milovidov**, consultora no domínio da segurança online, com mais de vinte anos de experiência como advogada, professora de direito e defensora dos direitos da criança. A sua missão é proporcionar aos pais e às crianças os meios de dominar a internet, as tecnologias e as redes sociais. É também fundadora do site DigitalParentingCoach.com.

Sales agents for publications of the Council of Europe Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe

BELGIUM/BELGIQUE

La Librairie Européenne -
The European Bookshop
Rue de l'Orme, 1
BE-1040 BRUXELLES
Tel.: + 32 (0)2 231 04 35
Fax: + 32 (0)2 735 08 60
E-mail: info@libeurop.eu
<http://www.libeurop.be>

Jean De Lannoy/DL Services
c/o Michot Warehouses
Bergense steenweg 77
Chaussée de Mons
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW
Fax: + 32 (0)2 706 52 27
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
<http://www.jean-de-lannoy.be>

CANADA

Renouf Publishing Co. Ltd.
22-1010 Polytek Street
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1
Tel.: + 1 613 745 2665
Fax: + 1 613 745 7660
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766
E-mail: order.dept@renoufbooks.com
<http://www.renoufbooks.com>

FRANCE

Please contact directly /
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81
E-mail: publishing@coe.int
<http://book.coe.int>

Librairie Kléber
1, rue des Francs-Bourgeois
F-67000 STRASBOURG
Tel.: + 33 (0)3 88 15 78 88
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80
E-mail: librairie-kléber@coe.int
<http://www.librairie-kléber.com>

NORWAY/NORVÈGE

Akademika
Postboks 84 Blindern
NO-0314 OSLO
Tel.: + 47 2 218 8100
Fax: + 47 2 218 8103
E-mail: support@akademika.no
<http://www.akademika.no>

POLAND/POLOGNE

Ars Polona JSC
25 Obroncow Street
PL-03-933 WARSZAWA
Tel.: + 48 (0)22 509 86 00
Fax: + 48 (0)22 509 86 10
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl
<http://www.arspolona.com.pl>

PORTUGAL

Marka Lda
Rua dos Correeiros 61-3
PT-1100-162 LISBOA
Tel: 351 21 3224040
Fax: 351 21 3224044
E-mail: apoio.clientes@marka.pt
www.marka.pt

SWITZERLAND/SUISSE

Planetis Sàrl
16, chemin des Pins
CH-1273 ARZIER
Tel.: + 41 22 366 51 77
Fax: + 41 22 366 51 78
E-mail: info@planetis.ch

UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI

Williams Lea TSO
18 Central Avenue
St Andrews Business Park
Norwich
NR7 0HR
United Kingdom
Tel. +44 (0)333 202 5070
E-mail: customer.services@tso.co.uk
<http://www.tsoshop.co.uk>

UNITED STATES and CANADA/ ÉTATS-UNIS et CANADA

Manhattan Publishing Co
670 White Plains Road
USA-10583 SCARSDALE, NY
Tel: + 1 914 472 4650
Fax: + 1 914 472 4316
E-mail: coe@manhattanpublishing.com
<http://www.manhattanpublishing.com>

Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe

F-67075 STRASBOURG Cedex

Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – E-mail: publishing@coe.int – Website: <http://book.coe.int>

A nossa forma de agir e interagir online varia conforme as nossas competências de cidadania digital. Além do espírito crítico, estas competências englobam os valores, atitudes, aptidões e conhecimentos necessários para explorar de forma responsável o universo mutável do digital e colocar a tecnologia ao nosso serviço, em vez de nos deixarmos guiar por ela. O *Manual de Educação para a Cidadania Digital* reúne a informação, as ferramentas e as boas práticas concebidas para o desenvolvimento destas competências, no quadro da vocação do Conselho da Europa: proteger os jovens, mas simultaneamente fomentar a sua autonomia e permitir-lhes viver juntos em igualdade, nas sociedades democráticas de hoje, tanto online como offline.

O *Manual de Educação para a Cidadania Digital* é conjuntamente dirigido aos professores, aos pais, aos responsáveis pelas políticas da educação e aos atores da internet. No cerne do conceito da cidadania digital, distingue 10 grandes domínios, que são analisados em pormenor. Cada um deles tem associada uma ficha de informação, que propõe ideias, boas práticas e leituras complementares que ajudarão os educadores a reforçar as suas competências e a preparar as crianças para os desafios do mundo digital do amanhã. O *Manual de Educação para a Cidadania Digital* vem na sequência do *Quadro de Referência das Competências para a Cultura Democrática*, elaborado pelo Conselho da Europa, e pode ser utilizado paralelamente ao *Manual de Literacia da Internet*.

www.coe.int

O Conselho da Europa é a principal organização de defesa dos direitos humanos no continente Europeu. Integra 46 Estados-membros, incluindo todos os membros da União Europeia. Todos os Estados-membros do Conselho da Europa assinaram a Convenção Europeia dos Direitos do Homem, um tratado que visa proteger os direitos humanos, a democracia e o Estado de direito. O Tribunal Europeu dos Direitos do Homem controla a implementação da Convenção nos Estados-membros.



9 789287 196101

<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-9610-1 (PDF)

16 € / 32 \$US

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE