

Fluência Digital

Corpo do verbete: 7 387 caracteres

MAIA e CARMO, Teresa. Fluência Digital. In: MILL, D. (org.). Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia + Educação a Distância, Grupo Horizonte UFSCar: São Carlos

Fluência Digital

Teresa Maia e Carmo

- Português de Portugal: fluência digital
- Inglês: digital fluency
- Francês: fluidité numérique
- Espanhol: fluidez digital

O termo «fluência» é a qualidade ou estado de «fluente», que no Dicionário Priberam da Língua Portuguesa é assim descrito: «que corre fácil e abundantemente; fluido; natural; espontâneo». Aplicando o termo ao digital entendamo-lo de forma ampla como a capacidade ou competência para desempenhar tarefas de forma efetiva em ambientes digitais com facilidade (Jones-Kavaliar e Flannigan, 2006).

Na literatura o conceito está fortemente ligado ao de «literacia digital» (LD). O tema é vasto e têm muito caminho já feito em investigação. Uma forma simples de enquadrar é usar a definição proposta pela American Library Association's Digital Literacy Task Force (www.ala.org): «literacia digital é a capacidade de usar a tecnologia da informação e comunicação para encontrar, avaliar, criar e comunicar informações, requisitando competências tanto cognitivas como técnicas». Ou a mais curta, avançada pelo Parlamento Europeu (2013): «é a capacidade de aceder segura e criticamente à informação e conseguir criá-la». Seguimos aqui as tendências mais recentes que tendem a encarar o conceito de uma forma mais holística do que os seus primeiros estudiosos.

Meyers, Erickson e Small apresentam uma interessante caracterização e evolução do conceito de LD. Desde a sua criação por Gilster, em finais da década de 90 (i.e. antes do aparecimento do youtube, facebook, etc), literacia digital identificava uma série de competências que vinham da literacia da informação. «Mesmo na sua primeira conceptualização era claro que ser digitalmente letrado superava a alfabetização básica, nas suas competências de leitura, escrita, audição e expressão oral. Com os media e tecnologias digitais de hoje as pessoas podem também criar, trabalhar, partilhar, socializar, pesquisar, jogar, colaborar, comunicar e aprender. Desde Gilster o termo evoluiu, mudou e expandiu-se, tornando-se cada vez mais central para a participação cultural, económica e cívica. Com o advento das ferramentas da web 2.0 emergiu uma cultura participativa que exige competências de expressão, criação, partilha, interação e envolvimento – atividades que estão muito além da visão inicial de Gilster. (...) A investigação em literacia digital foca-se hoje não apenas no que quer dizer ser digitalmente letrado mas também no impacto que tem não o ser».

Os autores pensam, inclusive, que o conceito se tornou um pouco «mole» dada a diversidade de contributos para a sua definição. Revisitam, assim, os **três discursos** principais na literacia digital («historicamente situados»), abordagens que se relacionam com o enraizamento em diferentes tradições académicas. 1) O primeiro via a LD como aquisição de competências, quase como uma tradução da literacia da informação para o digital, uma abordagem muito preocupada com medir e avaliar. 2) A LD como o cultivar de hábitos mentais e modelos

abstratos, perspectiva que se focava mais na capacidade de resolução de problemas, com ênfase no pensamento crítico e análise. E 3) A LD vista na moldura das multiliteracias, onde a participação é chave, assim como os contextos de uso (e não só as competências).

Os especialistas defendem uma concepção holística de LD que integra as 3 perspectivas: competências, modelos mentais e práticas. Apontando que o mundo de hoje, digital e global, precisa de uma definição mais abrangente, que tem de ser dinâmica e orgânica por natureza (dada a velocidade da mudança), destacam também o facto de a LD ter deixado de ser uma responsabilidade apenas da escola e deve focar-se também na importância dos espaços/contextos informais de ensino (museus, bibliotecas, jogos, comunidades online), perspectiva que subscrevemos. O que é então, hoje ser digitalmente letrado? É muito mais do que as competências que se aprendem nas tarefas escolares ou do que os conceitos tradicionais de competências ou informações. É «fazer parte da conversa», «ser um agente criador que opera numa rede socio-técnica que proporciona oportunidades de extensão, partilha e aprendizagem» (Meyers et al, 2013, tradução nossa).

No contexto europeu, foram definidas em 2006 oito competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida, entre elas a competência digital (Ferrari, 2012), tida como transversal e essencial para a aquisição de todas as outras e, como tal, considerada como prioritária (Comissão Europeia, 2010a, 2010b; 2013). É nesta sequência que surge a conceitualização proposta pelo DIGCOMP- «digital competence for citizens», quadro de referência europeu para o desenvolvimento e compreensão da competência digital – projeto resultante do estudo desenvolvido pelo Joint Research Centre (JRC) - Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), que tinha como principais objetivos: «identificar as principais componentes da competência digital em termos dos conhecimentos, habilidades e atitudes necessários para se ser digitalmente competente»; e «desenvolver um quadro de referência descritivo que possa contribuir para a orientação e validação de processos de formação, avaliação e acreditação» (Ferrari, 2013).

Este quadro de referência é uma ferramenta em progresso (prevê-se uma atualização para Maio de 2016) mas que se revela muito útil para todos quantos trabalham no contexto das tecnologias educativas. Assim, são identificadas 5 áreas de competência digital, as competências pertinentes para cada uma delas, divididas em 3 níveis de proficiência (básico, intermédio e avançado). São elas:

1. Informação: navegação, procura, filtragem e avaliação, assim como armazenamento e gestão da informação.
2. Comunicação: interação através de tecnologias digitais, partilha de recursos e envolvimento em redes e comunidades online, com consciência intercultural e dimensão de cidadania digital.
3. Criação de conteúdo: integrar e reelaborar conhecimento prévio, criando e editando novos conteúdos (texto, imagem, som), programação e integração de direitos de propriedade intelectual e de licenças de utilização.
4. Segurança: proteção de identidade digital, de dados, de dispositivos e medidas de utilização segura e sustentável da informação.
5. Resolução de problemas: identificar necessidades e recursos digitais, tomar decisões informadas sobre as ferramentas digitais mais apropriadas às finalidades de utilização, resolver problemas conceituais e técnicos através de meios digitais, utilizar TIC de forma criativa, atualizando as suas competências digitais e a dos outros.

A fluência digital é, pois, simultaneamente uma capacidade e uma necessidade, transversal a toda a nossa vida contemporânea. Presume uma série de literacias (informática, comunicacional, informacional, mediática) e é convocada para uma enorme quantidade de atividades quotidianas, cada vez mais mediadas pelas tecnologias móveis, como os smartphones e tablets. Ser digitalmente fluente passou a ser decisivo na educação para a nova cidadania do século XXI, global, híbrida e cosmopolita.

Esta nova ecologia do conhecimento, em que emerge com grande força a aprendizagem casual ou informal através de comunidades de interesse e de prática online está a mudar, e muito, as coordenadas do que tínhamos por certo quanto aos modos e locais de aprendizagem e construção de conhecimento. A forma «como» e «onde» se aprende hoje é parte de um ecossistema muito novo, onde contextos de aprendizagem formal e informal interagem continuamente, o que traz evidentes desafios a quem está na profissão de ensinar.

Referências bibliográficas:

«Fluente» Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (em linha), acessível em <https://www.priberam.pt/DLPO/fluente>, consultado em 18.05.2016

Jones-Kavalier, B. & Flannigan, S. (2006). Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century. Educause Review. Educause Review, acessível em <http://connect.educause.edu/Library/EDUCAUSE+Quarterly/ConnectingtheDigitalDotsL/39969>, consultado em 17.05.2016

Meyers, E., Erickson, I. e Small, R. (2013), Digital literacy and informal learning. Learning, Media and Technology acessível em <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17439884.2013.783597#.VUEexht0yP8>, consultado a 10.05.2016.

Ferrari, A. (2012). Digital competence in practice: an analysis of frameworks. Sevilha: JRC-IPTS.

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe. Sevilha: JRC-IPTS.