

Módulo 7 Ciudadanía Digital

CONCEPTO DE CIUDADANIA DIGITAL: Es esta una era en la que las formas de comunicarnos y relacionarnos está cambiando las costumbres. Además de los entornos naturales y urbanos aparece un nuevo ambiente, el virtual, en el que también se convive con otras personas. Allí se puede ayudar y ser ayudado, respetar y ser respetado; un lugar en el que hay derechos y deberes. Derechos y deberes de un ciudadano digital; también debemos aprender a comportarnos como "ciberciudadanos".

Hay muchos ejemplos de mal uso y abuso de las nuevas herramientas de comunicación: posteos en blogs para amenazar e intimidar a grupos o personas; descargas y distribuciones ilegales de contenidos protegidos por derechos de autor; acceso de menores a sitios con contenido inapropiado y cibera coso, entre otros.

La ciudadanía digital comienza a ser una forma de entender el impacto de los nuevos modos de comunicación y por eso plantea la observancia de algunas reglas escritas sobre comportamiento y buen uso de ellos, además de requerir el compromiso presencial, personal y colectivo, en los nuevos escenarios que las tecnologías de la información, la comunicación y la conectividad irán generando.

La capacidad de incrementar el conocimiento humano está mediada por las nuevas tecnologías y éstas a veces son condicionantes de nuestras acciones, pero no por eso podemos dejar de lado la creación de nuevas "normas de convivencia" en la virtualidad. Valores como la democratización, el derecho al libre acceso a Internet y la libertad de expresión en el ciberespacio.

La ciudadanía digital puede definirse cómo las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Para que se entienda la complejidad de lo que comprende la ciudadanía digital y los problemas del uso, mal uso y abuso de la tecnología.

Genera preocupación el mal uso que se hace de las tecnologías de la información y la comunicación, incluso en las escuelas. Además las horas de clase se hacen uso de teléfonos celulares y hasta se juega con la computadora.

EDUCACION:

E-LEARNING: Con Internet se ha dado un nuevo paso en el tema de la educación a distancia convirtiéndola en una experiencia virtual. E-Learning es la forma de designar a este tipo de educación que se brinda a través de Internet. En un entorno de e-Learning la entidad educativa debe proporcionar información ya sea de texto, multimedia, video o audio a través de un sitio web normalmente de acceso restringido. Al inicio se valida a cada usuario para ingresar y esto permite mantener reportes de sus avances en los ejercicios y material del curso. El soporte de parte de los instructores se da por medio de correo electrónico, chats de texto y vos, mensajeros (ej.: ICQ, MSN Messenger o propios), foros de discusión o incluso videoconferencias. Existe gran variedad de plataformas en el mercado que ofrecen todo este conjunto de herramientas, dejando la libertad al instructor de organizarlas según su preferencia para el curso. Las ventajas principales que ofrece la educación virtual son la

reducción de costos para dar cursos a más número de participantes que lo tradicional en un aula de clases, ahorro en seminarios y capacitación de empresas muy descentralizadas como los bancos y la flexibilidad de horarios, factor de suma importancia pues permite al estudiante calendarizar el curso de la mejor forma posible. Otra interesante ventaja es la interacción que los cursos generan despertando el interés del estudiante y ayudando a aquellos tímidos a ser de los más activos en clases por medio de foros de discusión y otros medios de participación.

B-LEARNING: El B-Learning (formación combinada, del inglés blended learning) consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning. Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno. Las ventajas que se suelen atribuir a esta modalidad de aprendizaje son la unión de las dos modalidades que combina:

- las que se atribuyen al e-learning: la reducción de costes, acarreados habitualmente por el desplazamiento, alojamiento, etc., la eliminación de barreras espaciales y la flexibilidad temporal, ya que para llevar a cabo gran parte de las actividades del curso no es necesario que todos los participantes coincidan en un mismo lugar y tiempo.
- Y las de la formación presencial: interacción física, lo cual tiene una incidencia notable en la motivación de los participantes, facilita el establecimiento de vínculos, y ofrece la posibilidad de realizar actividades algo más complicadas de realizar de manera puramente virtual.

M-LEARNING: Se denomina aprendizaje electrónico móvil, en inglés, m-learning, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, agendas electrónicas, tablets PC, pocket pc, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

La educación va incorporando intensivamente las nuevas tecnologías de la comunicación, pasando por varias etapas. Diversos conceptos describen ese fenómeno, según avanza la tecnología: EAO (Enseñanza apoyada por el ordenador), multimedia educativo, tele-educación, enseñanza basada en web (web-based teaching), aprendizaje electrónico (e-learning), etc. De un tiempo a esta parte, se vienen incorporando a nuestras vidas, cada vez con más fuerza, las tecnologías móviles, y por lo tanto, está surgiendo lo que denominamos mobile learning o m-learning y que consiste en usar estos aparatos electrónicos para aprender.

COMERCIO:

E-COMMERCE: Esto está generando gran expectativa en el sistema educativo, sobre el que se están realizando el comercio electrónico, también conocido como e-commerce (electronic commerce en inglés), consiste en la compra y venta de productos o de servicios a través de medios electrónicos, tales como Internet y otras redes informáticas. Originalmente el término se aplicaba a la realización de transacciones mediante medios electrónicos tales como el Intercambio electrónico de datos, sin embargo con el advenimiento de la Internet y la World Wide Web a mediados de los años 90 comenzó a referirse principalmente a la venta de bienes y servicios a través de Internet, usando como forma de pago medios electrónicos, tales como las tarjetas de crédito. Interesantes iniciativas empresariales y proyectos de investigación

NEGOCIOS:

EBUSINESS: Negocio electrónico o e-business, (acrónimo del idioma inglés electronic y business), se refiere al conjunto de actividades y prácticas de gestión empresariales resultantes de la incorporación a los negocios de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) generales y particularmente de Internet, así como a la nueva configuración descentralizada de las organizaciones y su adaptación a las características de la nueva economía.

GOBIERNO:

E-GOVERNMENT: El e-government, e-gobierno o gobierno electrónico consiste en el uso de las tecnologías de la información y el conocimiento en los procesos internos de gobierno y en la entrega de los productos y servicios del Estado tanto a los ciudadanos como a la industria. Muchas de las tecnologías involucradas y sus implementaciones son las mismas o similares a aquéllas correspondientes al sector privado del comercio electrónico (o e-business), mientras que otras son específicas o únicas en relación a las necesidades del gobierno. Se basa principalmente en la implantación de herramientas como portales, ERPs, que en caso de los gobiernos se conocen como GRPs, CRMs, como redes sociales o comunidades virtuales y muchas otras, buscando una mejora en la eficiencia y eficacia de los procesos internos y de vinculación con la sociedad.

NETIQUETTE: Designar el conjunto de reglas que regulan el comportamiento de un usuario en un grupo de noticias, una lista de correo, un foro de discusiones o al usar el correo electrónico. Por extensión, se utiliza también para referirse al conjunto de normas de comportamiento general en Internet. La Netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real a las tecnologías y el ambiente virtual.

COMUNICACIÓN DENTRO DE INTERNET: En internet al comunicarnos mediante interfaces de máquinas totales, es decir, que ocultan totalmente todo aspecto humano del mensaje que no sea la palabra, necesitamos hacer uso de las netiquettes. Internet nos permite comunicarnos con personas que no conocemos en vivo y quizás nunca conoceremos, personas del otro lado del mundo, o incluso que están a mi lado, ya que esta forma de comunicación permite la privacidad total u ocultación de la persona por lo que constituye un factor que predispone en muchos casos la violación de normas elementales de comportamiento.

PRIVACIDAD DE LA INFORMACION: La privacidad de la información en Internet se refiere a controlar quien puede tener acceso a la información que posee un determinado usuario que se conecta a Internet.

EL HÁBEAS DATA: Puede ser concebido como una acción judicial para acceder a registros o bancos de datos, conocer los datos almacenados y en caso de existir falsedad o discriminación corregir dicha información o pedir su confidencialidad.

La Constitución Nacional de 1994, cuya reforma introdujo expresamente en nuestro derecho el hábeas data.

Desde entonces este instituto del Derecho Procesal Constitucional ha ido tomando cuerpo y conformándose a partir de los comentarios doctrinarios y las decisiones jurisprudenciales. Sobre todo son éstas últimas las que han interpretado en forma decisiva el texto constitucional al tener que resolver los problemas que en la práctica plantearon los litigantes respecto del hábeas data.

El objetivo de este trabajo es analizar el hábeas data mediante un repaso de la doctrina y de la jurisprudencia desarrollada durante la vigencia constitucional del instituto. Cabe aclarar que los desarrollos de estos últimos años no se limitan a esas dos fuentes del Derecho.

PROPIEDAD INTELECTUAL: Los programas de computadoras, al igual que los libros de texto, canciones (letras y música) y las películas, son propiedad intelectual de sus autores y se encuentran protegidos por las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor. Estas leyes penan a las personas que realicen copias totales o parciales de una obra sin la autorización de su autor. También prohíben el uso no autorizado, el préstamo o alquiler sin la correspondiente autorización. En el caso particular del software, los autores no venden las copias de su trabajo, sino que las conceden bajo licencia.

DELITOS INFORMATICOS: El delito informático, o crimen electrónico, o bien ilícito digital es el término genérico para aquellas operaciones ilícitas realizadas por medio de Internet o que tienen como objetivo destruir y dañar ordenadores, medios electrónicos y redes de Internet. Sin embargo, las categorías que definen un delito informático son aún mayores y complejas y pueden incluir delitos tradicionales como el fraude, el robo, chantaje, falsificación y la malversación de caudales públicos en los cuales ordenadores y redes han sido utilizados. Con el desarrollo de la programación y de Internet, los delitos informáticos se han vuelto más frecuentes y sofisticados.

Existen actividades delictivas que se realizan por medio de estructuras electrónicas que van ligadas a un sin número de herramientas delictivas que buscan infringir y dañar todo lo que encuentren en el ámbito informático: ingreso ilegal a sistemas, interceptado ilegal de redes, interferencias, daños en la información (borrado, dañado, alteración o supresión de data crédito), mal uso de artefactos, chantajes, fraude electrónico, ataques a sistemas, robo de bancos, ataques realizados por hackers, violación de los derechos de autor, pornografía infantil, pedofilia en Internet, violación de información confidencial y muchos otros.

Actualmente existen leyes que tienen por objeto la protección integral de los sistemas que utilicen tecnologías de información, así como la prevención y sanción de los delitos cometidos en las variedades existentes contra tales sistemas o cualquiera de sus componentes o los cometidos mediante el uso de dichas tecnologías.

ROBO DE IDENTIDAD: El robo de identidad se da cuando una persona adquiere información de otra y la utiliza haciéndose pasar por ella, convocándole así un perjuicio. Este delito presenta una amplia connotación tecnológica, pero los esfuerzos por prevenirlos son de baja tecnología. Actualmente jóvenes entre 15 y 30 años son los más vulnerables, pero nadie está exento. Las generaciones más jóvenes, publican sus datos personales y, la posibilidad de que estos sean

utilizados en forma ilícita, son amplias, en la medida en que es mucha la información que se puede obtener de alguien a través de su perfil publicado.

HACKING ETICO: Un proyecto de Hacking Ético consiste en una penetración controlada en los sistemas informáticos de una empresa, de la misma forma que lo haría un hacker o pirata informático pero de forma ética, previa autorización por escrito. El resultado es un informe donde se identifican los sistemas en los que se ha logrado penetrar y la información confidencial y/o secreta conseguida. Cada proyecto se estudia individualmente y se realiza una propuesta de servicios que puede combinar diversos ámbitos de auditoría (interna, externa, de sistemas, de aplicaciones web, etc.) en función de las necesidades específicas de cada cliente.

LICENCIAS DE SOFTWARE: Una licencia de software es un contrato entre el licenciante (autor/titular de los derechos de explotación/distribuidor) y el licenciatario del programa informático (usuario consumidor /usuario profesional o empresa), para utilizar el software cumpliendo una serie de términos y condiciones establecidas dentro de sus cláusulas.

Las licencias de software pueden establecer entre otras cosas: la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente.

DERECHOS DE COPYRIGHT: En el derecho anglosajón se utiliza la noción de copyright (traducido literalmente como "derecho de copia") que, por lo general, comprende la parte patrimonial de los derechos de autor (derechos patrimoniales).

DEMOCRATIZACIÓN DEL CIBERESPACIO: La democratización del ciberespacio es el proceso por el cual se facilita el acceso popular a Internet y al ciberespacio mediante la distribución masificada de tecnología. La llegada de los intereses comerciales y de las grandes corporaciones económicas a Internet no se hizo esperar, no sólo en contenidos sino también en sus ansias de dominio de lo que había sido concebido como un espacio público.

De todos los derechos que los ciudadanos de cualquier país deben tener asegurados y protegidos en Internet, el derecho a la libre expresión y el derecho a la intimidad y la privacidad personales son los más fundamentales.

LIBERTAD DE ACCESO A INTERNET: La accesibilidad web se refiere a la capacidad de acceso a la Web y a sus contenidos por todas las personas independientemente de la discapacidad (física, intelectual o técnica) que presenten o de las que se deriven del contexto de uso (tecnológico o ambiental). Esta cualidad está íntimamente relacionada con la usabilidad.

ONG: Una organización no gubernamental (también conocida por siglas ONG) es una entidad de carácter civil (entendido como "El derecho y la disposición de participar en una comunidad, a través de la acción auto regulada, inclusiva, pacífica y responsable, con el objetivo de optimizar el bienestar público.") o social, con diferentes fines integrantes, creada independientemente de los gobiernos ya sea locales, regionales y nacionales, así como

también de organismos internacionales. Jurídicamente adoptan diferentes estatus, tales como asociación, fundación, corporación y cooperativa, entre otras formas. Las ONG como su nombre lo indica: Organización no Gubernamental, no depende de gobierno alguno y por ende será decisión de sus miembros si quieren o no optar por personería jurídica, los Estados y defensores jurídicos han querido crear una matriz de opinión induciendo a su registro lo cual contradice su propia naturaleza como



ONG.