

La participación digital en la construcción de la e-democracia y ciudadanía digital

Digital participation in the construction of the e-democracy and digital citizenship

Participação Digital na construção de e-democracia e cidadania digital

Andrea Estupiñán Villanueva

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

andrea.estupinan@correo.buap.mx

Edith Molina Carmona

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

edith.molina@correo.buap.mx

Sandra Flores Guevara

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

sandra_flores@uaeh.edu.mx

José Roberto Martínez Bermeo

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

rob.martinez@hotmail.com

Resumen

Este trabajo documenta y explora un ejercicio de participación ciudadana y ciudadanía digital en México a través del análisis de una herramienta interactiva denominada *PlenoCiudadano*, lanzada en septiembre de 2015. Esta aplicación busca administrar la relación y el diálogo que deben mantener los diputados y senadores con sus representados para facilitar la toma de decisiones y la priorización de su trabajo legislativo, comunicando sus avances de manera ágil a través de los dispositivos móviles de la sociedad civil. Para el análisis se recurrió a grupos focales y la descripción de la app *PlenoCiudadano*. Los resultados respecto a la percepción de los panelistas señalaron dos aspectos fundamentales: la brecha digital impide el ejercicio pleno de la ciudadanía digital y la participación ciudadana, y el uso de la tecnología no es suficiente para la

construcción de una ciudadanía digital mientras continúe la falta de credibilidad en las acciones del gobierno.

Palabras clave: comunicación digital, ciudadanía digital, participación ciudadana.

Abstract

This paper aims to document and explore an exercise in citizen participation and digital citizenship in Mexico through the analysis of an interactive tool called *PlenoCiudadano*, launched in September 2015. This application seeks to manage the relationship and dialogue that the deputies and senators should keep with the people they represent to facilitate decision making and prioritization of their legislative work, communicating their progress swiftly through mobile devices owned by civil society. A focus groups and the description of the App *PlenoCiudadano*, were the tools used to do the analysis. The results regarding the perception of the panelists, show us two fundamental aspects: the digital gap prevents the full exercise of digital citizenship and civic participation; and also, while the lack of credibility of government actions is maintained, the use of technology won't be enough for the construction of a digital citizenship.

Key words: digital communication, digital citizenship, citizen participation.

Resumo

Este documento descreve e explora um exercício de participação do cidadão e cidadania digital no México através da análise de uma ferramenta interativa chamada PlenoCiudadano, lançado em Setembro de 2015. Esta aplicação procura gerenciar o relacionamento e diálogo que deve manter os deputados e senadores com o seu representou para facilitar a tomada de decisão e definição de prioridades dos seus trabalhos legislativos, comunicando seu progresso rapidamente através de dispositivos móveis da sociedade civil. Para a análise foi utilizado para focar grupos e a descrição do app PlenoCiudadano. Os resultados referentes à percepção dos painelistas apontou para dois aspectos fundamentais: o fosso digital impede o pleno exercício da cidadania digital e participação cívica, e uso de tecnologia não é suficiente para construir uma cidadania digital enquanto o fracasso contínuo de credibilidade nas ações do governo.

Palavras-chave: comunicação digital, cidadania digital, a participação dos cidadãos.

Fecha recepción: Noviembre 2015

Fecha aceptación: Junio 2016

Introdução

Século XXI avançada requer uma adoção acelerada e adaptação de ferramentas para aumentar novas formas de comunicação entre o crescimento governo e os cidadãos. Isto requer a realização de tecnologia da informação e opções de desenvolvimento de comunicação disponível para todos os setores sociais. É interessante identificar a percepção dessas iniciativas, a confiança depositada neles e a continuidade ou a vida que eles podem ter na agenda diária de reuniões do governo.

O objetivo deste estudo foi analisar a percepção dos cidadãos sobre o governo lançou iniciativas para promover a comunicação com os cidadãos. Da mesma forma, buscou-se determinar a extensão das ferramentas digitais que talvez eles possam aumentar a participação dos cidadãos e, assim, contribuir para o fortalecimento da interação entre a participação, cidadania e ferramentas digitais.

Para compreende-se que a participação do público depende de tomar uma série de ações e iniciativas que promovam o bem-estar social, a cidadania ea democracia Foster reúna; como Tellez (2009, p. 19), "a participação, com um valor a partir de diferentes níveis legais, regulamentares e culturais, estabelece relações que facilitam a ação dos setores sociais em busca de respostas satisfatórias às suas demandas", diz ele. participação social ativa dentro do campo da gestão pública e do processo de construção social toma direções específicas, dependendo do interesse que mostra a empresa para responder às necessidades e direitos de cidadania.

As novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs), especificamente a Internet, tem gradualmente "informatizado" processos burocráticos, ou seja, ter feito o tratamento do cidadão é mais graças personalizadas para a tecnologia (Flores, 2015). Nesse sentido, a implementação de várias ferramentas tecnológicas envolve novas formas de ver e interpretar a realidade.

As pessoas que usam Internet suporte recorrentemente tecnológico no contexto de novas modalidades de hipermídia são parte da sociedade da informação chamado (Van Dijck, 2013); como usuários de mídias digitais se tornam visíveis e redirecionar as suas ideias para a

compreensão de novos processos de participação ativa e organizada, tornando-se membros activos da hypermediacy contemporânea (Lopez, 2005; Scolari, 2008).

No caso deste artigo, o fato de o governo promover, através de tecnologia de seus próprios planos de desenvolvimento e formas de operar seus sistemas de entrega, tem a ver com a vontade de interagir com "máquinas", isto é, com as novas mídias projetado especificamente para construir e mundo social cotidiana em uma grande ênfase na informação de configuração flui.

Nesse sentido, a cidadania digital refere-se ao conjunto de práticas que, segundo Jenkins (2011), amplia a democracia através do uso de redes digitais e são competência básica para a função neste democracias contemporâneas.

Portanto, a partir do contexto da cibercultura, isto significa não só falar de um novo compromisso da organização da cultura em geral, mas a relação da ciência da computação com a vida social e moldar uma perspectiva que inclui o New tecnologias (Lévy, 2007), o velho, e todo o espaço social dentro de uma nova visão de mundo para organizar todas as ligações possíveis entre os diferentes componentes sociais, onde a cidadania se torna uma cidadania digital, que tem a ver com o desenvolvimento novas necessidades e outras formas culturais de conceber e organizar o acesso aos serviços.

Em uma forma mais elaborada, a cidadania digital está cheia de exigências, o mesmo que, por sua vez grandes sistemas de geração de informação e comunicação entre indivíduos e da sociedade; portanto, o desenvolvimento eo bom funcionamento dos sistemas digitais depende de quem participar responsabilmente para interagir, comunicar, compartilhar e de diálogo, bem como consolidar e dar voz a identidades individuais ou de grupo; como para gerar movimentos de fundação, ações, propostas etc. (Sanchez, 2007).

Assim, a cidadania digital significa compreender as relações culturais e sociais, que por sua vez têm a ver com o uso da tecnologia na ponta dos dedos suporta, bem como a aplicação de novos modos e comportamentos na compreensão dos fenómenos e os princípios que orientam para o uso de ética da informação, legalidade, segurança, responsabilidade e outros. Portanto, um cidadão digital que se torna o uso constante e recorrente da internet disposições tem o direito de utilizar as novas tecnologias de informação e comunicação como elas se desenvolvem habilidades digitais, viagens e acesso a informações on-line seguro, transparente e privado, e participar em vários meios tecnológicos que hoje são na sua maioria públicas e ficando mais barato.

Devido a isso, esta cidadania digital surge a partir das novas formas de socialização através de novos contatos digitais e o link que eles geram. Além disso, pode-se notar que o uso adequado dos mesmos resulta em parte do empírico, de formalmente não sabe o que surge do reconhecimento das novas realidades que impulsionam novos conceitos e percepções; conceitos que geram troca de ideias, conhecimentos e confirmação da consolidação da identidade, tudo no âmbito das novas tecnologias.

Se você levar em conta que a cultura digital tem avançado rapidamente cibercultura cada vez mais sólida, especialmente pela presença da Internet e da utilização de redes digitais e espaços web públicas, é fácil abertura é assumido como uma atmosfera novos usos que geram novas culturas, que projetou e processos e infra-estruturas modificadas para convergir simbolicamente em modificações tecnológicas que foram instalados sobre os acontecimentos diários (Lévy, 2007; Flores, 2015).

Os meios digitais permanecem e vontade por um longo tempo para produzir abertura paralela novos horizontes para formas produtivas e para ser instalado no "just in time" para manter a sociedade conectada remotamente e ser parte da nova joint expressões que simplificam tanto a organização de instituições e relações com o público que, como já visa fortalecer e encontrar um espaço diferenciado, mas com participação especial mencionado -dedicated atenção para fácil utilização e, assim, assumir que formas parte das esferas do público (Criado y Rojas, 2013).

instituições cada vez mais e organismos públicos esconde com implementações de tecnologia inter-relacionam com o mundo social e os cidadãos para mudar a percepção da realidade, de fato, procurou uma mudança no tempo e economia de espaço e, talvez, de algum assim simplificando formas de interagir de forma inimaginável com eles mesmos. As tecnologias estão mudando a percepção do tempo de forma significativa, você pode até viver em isolamento e estar sempre ligado para resolver através de mídia digital inúmeras situações. Sua fluência, onipresença, velocidade e falta de intermediação torná-los discurso detonador entre os cidadãos.

A comunicação é cada vez mais sensorial, mais dinâmica e multidimensional, atrair tecnologias são mais simples, mais barato, portátil e, paradoxalmente, aumentar as exigências de um ciudadanía mais complexo e efêmera. Embora você também pode ver que em termos de cidadania, autores como Benjamin Barber (2001, Petrizzo, 2005) fornece maneiras em que as TIC influenciam a relação entre os cidadãos ea política, enquanto a ferramenta concebida para dar solução para um problema real, não muda a realidade. Eles funcionam como um espelho do momento. Além disso,

Lopez (2005) indica que o e-governo é uma possível resposta à demanda de empresas que têm mais próxima dos cidadãos do Estado; No entanto, ele considera que é um produto e pode ajudar a resolver um problema, você também pode agravar o problema para o qual foi pensado que poderia resolver.

É por isso que, como Petrizzo (2005, p. 98) afirma que "a cidadania prazo é parte do discurso sobre a justiça social e a relação do indivíduo a uma comunidade política. O cidadão se limita a eleger os representantes no campo democracia representativa ou aprovar decisões tomadas por políticos e tecnocratas".

Descrição completa do Cidadão app

Figura 1. Carátula PlenoCiudadano



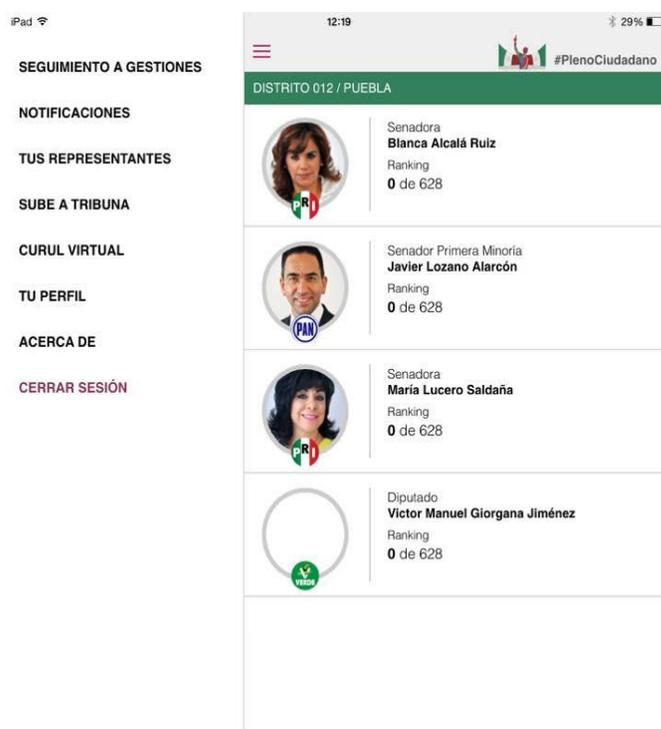
PlenoCiudadano é uma plataforma de tecnologia que foi lançado na segunda-feira, 7 de setembro de 2015. É um aplicativo desenvolvido para usuários de dispositivos Android e Apple, que pode ser baixado gratuitamente a partir do Google Play e App Store, respectivamente (Figura 1).

De acordo com Propel (2015), o criador do aplicativo, isso permite que cada legislador e suas equipes podem gerenciar seu relacionamento e diálogo com os seus constituintes. Senadores e

deputados vão ao encontro das preocupações dos cidadãos, responda às suas preocupações e comunicar a sua agenda e outros detalhes de sua participação no trabalho legislativo.

Desta forma, foi planejado como uma ferramenta interativa que permite que eles saibam o sentimento dos cidadãos, facilita a tomada de decisão e definição de prioridades dos seus trabalhos legislativos e comunicar o seu progresso rapidamente através de dispositivos móveis da sociedade civil.

Figura 2. Tendencias del trabajo Legislativo



Por outro lado, os usuários do aplicativo visa fornecer tendências trabalho legislativo, medir o grau de comprometimento de seus representantes para o sessões e projeto de monitoramento e, finalmente, promover a vida democrática do México, como os aspectos acima são considerados necessárias e indispensáveis para decidir nas urnas (figuras 2 e 3) elementos.

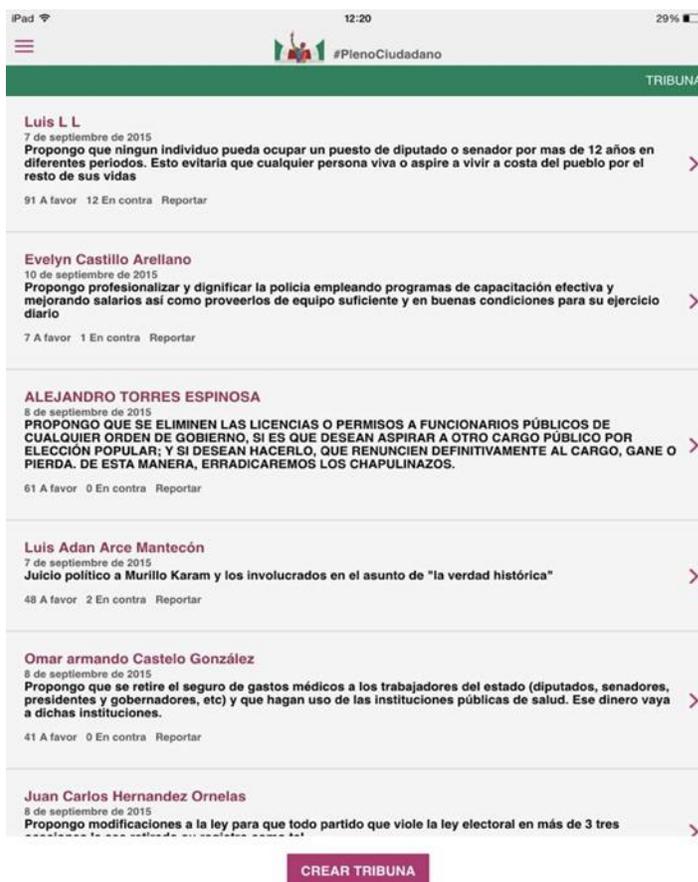
O aplicativo, uma vez baixado, na tela inicial lida com o logotipo em si, uma legenda que diz: "Ele requer seus congressistas" e duas opções "Register" e "Login".

opção de log leva a uma tela onde você deve escrever os seguintes dados: e-mail, nome completo, senha, confirme a senha, confirme a senha, endereço, bairro, CEP e cidade ou delegação. Antes

do registro deve verificar a caixa em que o consentimento é dado para os agregados de dados pessoais são tratados como indicado no aviso de privacidade da página. A casa é uma opção muito importante, pois é a maneira em que o aplicativo determina os representantes no Senado dos usuários. Na opção de inserir apenas o nome de usuário e senha que você digita. Deve ser notado que nenhuma confirmação de e-mail é necessária, o que significa que qualquer um pode criar uma falsa identidade.

Dentro do aplicativo, no canto superior esquerdo, são todas as opções oferecidas pelo sistema: *monitoramento esforços (onde o monitoramento é dado a eles), as notificações, os seus representantes, até arquivancada, sede virtual, o seu perfil, on e log off.*

Figura 3. Seguimiento de proyectos



Opção de representantes mostra os deputados e senadores correspondentes ao distrito atribuído pelo endereço que foi fornecido na inscrição. Aqui você pode identificar representantes com as suas fotos e as partes pertencem, também pode qualificá-los por um ranking,

Na secção sede virtual, os usuários podem votar a favor, contra, comentário ou relatório propostas criadas por cidadãos ou representantes. Um exemplo de proposta com 91 votos a favor e 12 contra é: "Proponho que nenhum indivíduo pode ocupar uma posição de deputado ou senador por mais de 12 anos em diferentes períodos. Isso impediria qualquer pessoa que vive aspira a viver à custa do povo para o resto de sua vida "(Figura 3).

O curul virtual faz uma lista das novas propostas e votadas pelo usuário e da aplicação. A opção de perfil permite alterações e complementar a informação fornecida no registo.

Seção sobre explica a forma em câmaras de sessão de deputados e senadores e como eles escolhem, também coleta informações de desenvolvedores.

Finalmente, o log pode acessar o aplicativo com uma nova conta.

Prevê-se que a cada mês um relatório em que 628 congressistas serão classificados de acordo com o seguinte é emitido: interação com os cidadãos através de mensagens diretas, esforços de resolução em nome de seus constituintes, participando de reuniões, a transparência de acordo com os parâmetros Transparencia Mexicana e IMCO, voto ligado às preferências expressas por cada distrito dentro da plataforma.

A empresa criativa, Propel, é uma empresa mexicana fundada em 2008, com uma presença na Cidade do México e Guadalajara. Seu principal objetivo é promover o uso de novas tecnologias para transformar o México através de iniciativas com comprometimento e ações sociais para eliminar as diferenças sociais, culturais, económicos e digitais. Outras iniciativas promovidas pela Propel são: agendas digitais para estados, projetos do índice nacional e municipal conectividade digital (Propel, 2015).

Método

Uma vez que este trabalho é meramente exploratório continua a ser complexa e difícil de abordar a população que está interessado no assunto (idade e sexo) emissão, bem como o acesso a telefones inteligentes, o tempo de lançamento do app, e conhecimento da população do aplicativo, decidimos usar como grupos de discussão técnica de pesquisa, metodologia qualitativa, o que permitiu fazer uma abordagem às percepções e pontos de vista que os peritos

no campo da comunicação têm sobre o assunto, bem como a percepção e apreciação, o qual em PlenoCiudadano poderia ter os usuários do aplicativo.

O guia questão foi dividida em três áreas: participação cidadã, mídia digital e cidadania digital. dois grupos focais, um com especialistas em comunicação, a participação cidadã e comunicação digital e outros jovens ou potenciais usuários do site foram realizados. No caso de o grupo de jovens, em adição ao acima, os aspectos relacionados com a percepção do desenho e interesse que foi adicionado a aplicação. Cada grupo de foco consistiu de 7 pessoas. Em seguida, as questões de guia na Tabela 1.

Tabla I. Guía de preguntas de grupos focales

Participación ciudadana	Comunicación digital	Ciudadanía digital	Percepción de la APP
¿Qué es la participación ciudadana? ¿Cómo ellos ejercen su participación ciudadana? ¿Qué papel juega la comunicación en la participación ciudadana? ¿Cuáles son los perfiles de un ciudadano interesado en participar en la solución de problemáticas de la agenda nacional?	¿Qué es la comunicación digital? ¿Cuál es el fin de la comunicación digital? ¿Cuáles son los elementos base de la comunicación digital?	¿Qué es la ciudadanía digital? ¿Conocen cuáles son las herramientas, aplicaciones o medios para ejercer la ciudadanía digital? ¿Cómo se debe comunicar el ciudadano con el gobierno? ¿Cuál es la participación de los ciudadanos en el quehacer de los políticos? ¿Cuál es el perfil de un ciudadano digital?	¿A qué les remite la imagen de portada de Pleno ciudadano? ¿Qué esperan de una aplicación de este tipo? ¿Utilizarían esta aplicación? ¿Qué opinan de la APP <i>PlenoCiudadano</i> ?
¿QUÉ Y CÓMO DEBE SER LA COMUNICACIÓN PARA FOMENTAR LA CIUDADANÍA DIGITAL?			

Fuente: elaboración propia

Após a realização de grupos focais, estes foram transcritos na íntegra. Então, seguindo a metodologia descrita por Rodriguez, Gil e Garcia (2010, p. 199), que afirma que "os dados suporta informação sobre a realidade, envolve uma elaboração conceitual de que a informação e uma forma de expressar que permite a conservação e comunicação ", ele passou a organizar as informações em uma redução e dados disponíveis em sete tendências descritas abaixo resultados.

Resultados

O que poderia ser observado com os grupos focais são, basicamente, as seguintes tendências:

- 1) Que não existe ainda uma participação consciente e organizada do cidadão.

Expressão política que começa no indivíduo que está orientado para o coletivo.

Não existe ou estar praticando considerar a participação de uma maneira formal, a fim de ter melhores resultados. Como tal, muitos o único exercício do voto, marchas, os movimentos sociais.

É limitado, é básico, como respeitar regras, eu simplesmente estabelecido.

Eu não pratico como deve ser, deve ir a voto.

Eu não tenho uma centena, voto, não jogue lixo e agora.

I especificamente a partir do quadro I exercer eu sei, as questões políticas, basicamente, se envolver em processos eleitorais.

Eu acho que a minha participação é através de questões eleitorais para participar de voto, caixa de representação e de pessoal de rosto,

Votar e ir às urnas e agora.

A participação dos cidadãos continua a ser um marco relacionado com o voto nas eleições. É no imaginário coletivo desde uma perspectiva obrigatória, mas também como um direito. No entanto, não é exercido nem o direito nem a obrigação é cumprida. Assume-se também como uma transição a partir do indivíduo ao coletivo, embora no caso de os participantes reconhecido alguns deles atingir o nível coletivo.

Concentra-se em actividades diárias, simples e específico. Enquanto ele se destina a aumentar a conscientização sobre as ações que devem ser gerados para o benefício dos outros, ele não tem uma liderança de organizar e promover a organização de uma participação pública estruturada.

2) A comunicação digital está longe de ser uma realidade que pode ser refletido no país (falta de acesso, educação, e é apenas uma simulação).

Nós não somos treinados para saber como usar corretamente, o ser humano tem o feedback mediado por digital, não há feedback, nenhuma comunicação.

Faca de dois gumes, somos informados, mas longe; deve vir rotulado de "cautela".

Rompe com as definições de ser um cidadão, e não falar sobre o que uma cidadania digital. Se falamos de falta de consciência, não há cidadania digital, apenas uma empresa digitalizados e eletronicamente mediada, mas não a cidadania digitalizado ou digital; depois há

É uma revolução, mas teve mais consequências do que benefícios.

Enquanto o governo lançou reformas para beneficiar da utilização generalizada das tecnologias digitais dando afastado laptops e promovendo o acesso gratuito em lugares diferentes, não foram geradas mensagens que nos permitem falar de uma comunicação, mas simplesmente de envio de informações uma sensação unidireccional.

Além disso, a diferença entre gerações é muito mais acentuada na área de usabilidade e acessibilidade de mídia digital, uma vez que a percentagem de cidadãos no México com a formação para a utilização e exploração destas ferramentas tecnológicas, é mínimo.

3) A cidadania digital tende a afastar os cidadãos dos verdadeiros problemas.

O que acontece é que resulta em: a partir de minha casa com minhas fichas e já participar, e que é prejudicial, porque então separados. Ele também vem em uma dimensão de anonimato, onde me sinto bem porque eu mandei meu pedido de alteração.

Nós não conseguimos controlá-lo, vemos a notícia de que, em vez de ajuda se limita apenas a informar.

Feedback não está a comentar sobre Cara, isso é uma opinião, os rostos não indicam tangível. O ser humano não pode afirmar que através da tela será capaz de transmitir o sentido do corpo.

... E não se levantar e a situação, ou até mesmo um compromisso, por assim dizer, cem por cento, é a partir do conforto da minha casa, eu ficar aqui, a tela me protege e já não corre nenhum risco envolvido e nem sequer tem que gastar no meu per diem, quem vai alimentar; a partir daqui eu posso comer minhas batatas fritas e não sair.

Mas não estamos prontos, como uma sociedade, corrompendo a forma humana de socializar insensível, vemos os problemas e eu clique e eu compartilhamos, e pronto.

Pode parecer fora do contexto fator que concedeu total credibilidade a um meio hoje; no entanto, devido à falta de orientação sobre mensagens como eles devem ser decodificados obtido a partir de mídias digitais, e como eles devem ser compartilhados, tem fomentado a falta de informações complementares através de meios tradicionais, dando um valor o que há realmente mencionado. A velocidade com que esses conteúdos são divulgados, aparentemente afeta a possível reflexão e, portanto, o feedback enviado através das TIC.

4) Há uma construção conceitual da cidadania digital.

Qualquer pessoa que tenha feito algo on-line e tem sido bem sucedida são outra tribo, que estão dominando a lógica do computador tem incrível falta de sensibilidade humana.

Não há cidadania digital, apenas uma empresa digitalizados e eletronicamente mediada, mas não a cidadania digitalizado ou digital, ele não existe.

Eu acho que pode ser alguém envolvido no conforto da casa e de que gera propostas e tem um alcance mais longo, com muitos contatos que você tem em redes sociais e e-mails, e desde que ele funcione em redes maiores, mas tudo a partir do conforto do lar.

Se nos referimos à cidadania digital, eu acho que ele se refere a um conceito um pouco mais amplo que transcende o desenvolvimento individual sozinho, mas um todo. Eu acho que nós podemos falar, nesse sentido, que a cidadania digital é aquele que gera algum tipo de ordem política, social e cultural em um ambiente de realidade virtual e da questão de saber se seria delicado para abordar aqui como

para estabelecer esse debate, pois não necessariamente que a realidade virtual é um reflexo da realidade aqui, não, o análogo real das pessoas que não são mediadas pela tecnologia.

Eu não ousaria dizer que há cidadania digital, eles são efervescência e acabado. Jovens movimentos sociais não implicam cidadania digital, não são bem suportados, acho que significa para interagir com uma máquina.

Diversidade na percepção dos conceitos de cidadania e alcance do digital, permite-nos ver que não há confusão sobre o termo da cidadania digital. A falta de uma referência imediata para apelar a uma definição conhecido parece ser a explicação da participação ou a falta dela nas ações que a sociedade exige.

Você não pode pedir para o trabalho em um sentido de quem você está mal informado, a resistência de modo percebido e descrença.

5) que a apatia é um obstáculo à participação do público, independentemente da tecnologia. Existem dois tipos de exclusão, o fosso digital, ea falta de educação para dar um fim à tecnologia além do entretenimento (nenhum perfil cidadãos digitais).

Tecnologias oferecem vantagens e desvantagens, mas nem todos têm acesso a computadores e à internet se feito o que é bom, e se eles são dadas e não são treinados, o que?

Na verdade, você é uma digital de analfabetos, e ainda mais grave, porque você acha que você não é como você pensa que você não está não aprender, porque você acha que não precisa.

Já começando a incluir e começar a criar lacunas de outra forma, é porque existe uma lacuna que é o acesso, que é "eu não posso pagar um computador, não podem pagar a internet", mas um novo fosso é ainda mais perigosa a lacuna de conhecimento sobre a tecnologia.

Sim, isso depende do que fazemos com os meios de comunicação, cidadania digital existe, mas estamos em fraldas, não estamos sequer a falar sobre isso.

Espera-se que 132 era um ponto de viragem da mídia digital, causas sociais contra a tributação, candidatos, a falta de comunicação em mídias digitais, são bem estruturados,

mas como algo tangível não atingir o objectivo, cidadania digital ainda não terminou explodir.

Eu acho que, a fim de agir e mover as pessoas não é necessária uma preparação acadêmica, é o nível de compromisso da pessoa influencia a área em que ele se move, eles são constrangidos pela questão de ser capaz de acessar ou levar para fora, tem a ver com o nível de compromisso e seriedade.

O uso e consumo de mídia digital é governada por uma questão de associação de grupos sociais, e aceitação de diferentes comunidades de ser parte de, mas não ser que muda ou mover para incentivar a participação. Faltando uma formação abrangente sobre os conteúdos como digital deve ser tratada.

6) A desconfiança do governo gera rejeição das iniciativas governamentais.

Trabalhou no Egito e no México, e não as obras animais e políticos, que vigia os vigilantes?, O mexicano não é motivada pela supervisão do governo.

Temos muitos problemas sociais, como nós articular, porque o que eles disseram em geral, há descontentamento entre os cidadãos, talvez até mesmo em termos de política pública são consultadas para parecer. O governo não agir, eu sempre disse, não temos ações do governo. Então, como é que vamos chegar aos cidadãos participar? As pessoas querem participar.

A TV foi imposta, como a internet tem sido imposta, o governo deve autorizar o trem tudo o que exige isso.

Eu acho que o governo não sabe como usar nem compreendê-los (novas tecnologias). Eu diria que não quer que eles. Houve um pensamento em termos de plataformas de transparência. Ou seja, como eles são justificados em dizer: "Nós temos a plataforma", mas o fato de ter a plataforma ea tecnologia não faz as ações são articuladas.

Estamos no México, a meio da presidência de Enrique Peña Nieto, nenhum medo, falar melhor clima e não entrar na política. O que eu participar? E dizer, como fazer o seu trabalho?, Precisam de um lembrete, eles precisam de um post-it?

A empresa tem um excesso em relação a tudo que vem do governo. Isso cria iniciativas de desconfiança apresentados, e, portanto, diminui a participação possível. O fundo derivadas de diferentes movimentos sociais através de plataformas digitais autorizados a ver que a inclusão em diferentes actividades são dadas apenas quando as características fundamentais de interesse comum, tais como a proximidade e interesse prontidão aplicáveis, independentemente de qualquer diferença como ponto nodal, tudo gira em torno de um interesse natural e uma rejeição também nasceu para tudo o que vem com matiz governo.

7) Em relação à aplicação PlenoCiudadano podia ser visto claramente que há resistência ao seu uso, embora seja considerado uma boa iniciativa. Acima de tudo, há pouca credibilidade nas iniciativas de seus representantes distritais.

Quem mais baixa deve ser de interesse, monitor, interesse em seu ambiente, em sua colônia, é uma ferramenta viável. O escopo, não, porque nem a metade da população tem acesso a internet.

Nem todo mundo tem acesso a idéia do que um Smartphone.

Deve-se notar divulgação, escopo, a confiabilidade é uma boa ideia, mas deve levar os pontos bem.

Eu não quero dar sugestões para o Senado, porque eu não sou seu perfil, eu não estou interessado.

Acho que é interessante, mas não muita relevância.

A raiz do problema é que nem todo mundo sabe os deveres de um senador ou deputado, é nas áreas rurais, eles pensam que com este se encontram, mas as funções deles ir além. Para resolver este problema vêm embora não seja a maneira.

Eu não me importo, não venha, não venha para baixo. Isso me aborrece. Ter na mão uma maneira de descobrir as minhas necessidades, não vejo caso.

A imagem não incentivar-me a entrar, parece algo de cidadão para cidadão, a favorecer-lhes a eles, como eles já fizeram algo para que eles possam reclamar.

Ir para a Câmara dos Deputados é difícil, eu gosto deste app e chamar a atenção, convide interação.

O aplicativo não despertar o interesse nos jovens, quando eles têm plataformas confiáveis, que foram organizadas sem a intervenção de qualquer setor governamental. A opinião e as ações para fazer os funcionários do governo não estão sujeitos a atraí-los, e muito menos estão dispostos a envolver-los ver os seus erros ou tarefas.

Discussão

Os efeitos do uso de novas tecnologias de informação e comunicação regular estão refletidos nas formas de fazer e dizer de indivíduos em um nível pessoal, no entanto, para os efeitos que tem sobre a participação coletiva observou-se que formas e consequências multiplicar em termos de diversidade que a tecnologia oferece, portanto, reflete efeitos concretos sobre os modelos comuns para gerar a participação e ação em benefício aparente do social.

Agora, no sentido de tecnologia avançada, uma plataforma digital que você promove realmente abertamente o que agora é definido como e-democracia? Ou é simplesmente uma ferramenta para trazer a voz dos cidadãos que contribuem com ideias? As perguntas podem ser multiplicados como no processo de democracia participativa digital e interconectividade do mundo, a abertura viés a esses dispositivos e ações da sociedade aberta, conforme o fosso digital, mesmo para o México é muito grande e deixa lacunas para aplicações, aumentando modelos atraso e participação tecnológicos. Ao mesmo tempo, a implementação da tecnologia para servir o público para monitorar a atividade do governo implica uma reflexão sobre os próprios cidadãos devem ser informados sobre o seu contexto, mas habilitadas no uso dessas ferramentas. Isso requer indivíduos ativos nas decisões que beneficiem a sociedade.

Este estudo permitiu-nos visualizar diferentes áreas de oportunidade de investigar: por um lado, observou-se que o lançamento de um aplicativo não garante o seu uso, pelo menos para aqueles que em algum momento vai estar praticando algum trabalho sobre o assunto, teórico ou prático, como participantes toda a área de comunicação, exigem entradas para descobrir o que acontece no contexto político e social da sua comunidade; em seguida, em seguida, era necessário para expandir o grupo populacional para verificar se dentro das áreas de ciências sociais ou humanas este aspecto é alterado.

Definitivamente um dos pontos fracos deste trabalho é que ele foi um estudo exploratório, utilizando uma técnica qualitativa que requer suplementado com mais grupos de foco para construir ainda uma ferramenta quantitativa para nos fornecer outros dados; no entanto, não é

capaz de verificar a necessidade de trabalhar no campo de confiança em relação ao governo, enquanto o interesse para esses problemas futuros profissionais de comunicação.

Outra área de oportunidade deste estudo é, a fim de verificar se geograficamente este resultado é repetida, uma vez que o estudo foi realizado em Puebla, entidade em que a participação dos cidadãos ainda não adquiriu o seu potencial, por isso, decidiu-se replicar o estudo, com o mesmo grupo populacional, mas agora em outro estado da república, a fim de ver se o resultado é apresentado de forma diferente.

Da mesma forma, considera-se que uma vez que o estudo foi feito logo após o lançamento do aplicativo, pesquisar o assunto deve tornar-se longitudinal continuar a acompanhar esta questão e ver se adquire uma quantidade dimensão diferente, e mesmo dos participantes rastreados que eles apresentados e que na época era desconhecido para eles.

Conclusão

Conclui-se que, embora existam aplicações de mídia digital que geram a participação dos cidadãos, muito resta a ser feito no desenvolvimento de espaços que oferecem aos usuários a oportunidade de participar e contribuir responsabilmente para o benefício da comunidade.

Da mesma forma, e mesmo que o conceito de "participação cidadã" foi usado pela primeira vez no México durante a administração de Salinas de Gortari, observou-se que não tem sido adotada por alguns setores da sociedade mexicana. Isto implica que as pessoas não espontaneamente gerar autonomia e auto-governo através da sua participação social; ou seja, a sociedade às vezes é mostrado "passivo", "jovem", "desinteressada" ou "infiéis" às decisões do governo, antes da criação de políticas públicas e para todos os processos e ações que devem ser envolvidos porque incumbente.

Portanto, deve-se falar de uma dupla responsabilidade dos cidadãos; primeira concebido como tal (a compreensão de suas responsabilidades e direitos) no plano do indivíduo; e em segundo lugar, para atuar como um cidadão no plano do coletivo. No entanto, uma pergunta vem out: é promover a responsabilidade cidadã e aprender os conceitos de participação dos cidadãos e da cidadania, ou é o governo responsável pelo ensino e espalhando essas noções? Embora você pode jogar com a retórica da resposta, este documento indica as possibilidades oferecidas pela comunicação digital para promover a cidadania digital e participação cidadã usando ferramentas

criadas pela sociedade, para ser o mesmo os cidadãos começam a forjar suas próprias alternativas dentro das oportunidades oferecidas pelas autoridades.

Bibliografía

- Criado, I. y Rojas F. (2013). Las redes sociales digitales en la gestión y las políticas públicas. Avances y desafíos para un gobierno abierto. Escuela de Administración Pública de Cataluña, Barcelona, España.
- Flores Guevara, Sandra (Coord.) (2015). Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural. Mexico: Conaculta.
- Jenkins, H. (2011). La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. España: Paidós Comunicación.
- López, R. (2005). Un caso: la red de gobierno electrónico de América Latina y el Caribe. En *Revista Nueva Sociedad*, No. 195.
- Lévy, P. (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, España: Anthropos Editorial y Universidad Autónoma Metropolitana.
- Parametría (2013). *La brecha tecnológica en México*. Recuperado de: <http://www.parametria.com.mx/DetalleEstudio.php?E=4535>
- Propulsar (2015). Pleno Ciudadano. Recuperado el 20 de septiembre de 2015 de: <http://www.plenociudadano.com/>
- Propulsar (2015). Comunicado de prensa. Pleno Ciudadano 7 de septiembre de 2015. Recuperado el 20 de septiembre de 2015 de: <http://propulsar.com.mx/prensa/gallery/Comunicado%20de%20prensa%20Pleno%20Ciudadano%207%20de%20sep%202015.doc>
- Petrizzo Páez, M. A. (2005). Participación ciudadana y tecnologías de la información y la comunicación: hacia una administración pública relacional. En *Revista Nueva Sociedad*, No. 195.
- Rodríguez, Gil y García (2010). Metodología de la investigación cualitativa, 2a. ed, España: Ediciones Aljibe.
- Sánchez, D. A. (2007). “El periodismo digital. Una nueva etapa del periodismo moderno”. En *Revista Lasallista de Investigación*. Colombia.

- Schiller, H. (1993). *Cultura S.A. La apropiación corporativa de la expresión pública*. México: Universidad de Guadalajara.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. España: Gedisa.
- Téllez, R.M. (2009). La participación social como eje para el desarrollo sustentable. En Pérez, Carmona y Montero (Comp.) *La participación social ante los procesos de desarrollo sustentable*. México: BUAP.
- Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A critical History of Social Media*. Nueva York. Oxford University Press.