

INSIGHTS SOBRE INCLUSÃO SOCIAL E DIGITALIZAÇÃO



Parcerias estratégicas nos domínios da Juventude

Parceria entre a Comissão Europeia e o
Conselho da Europa no domínio da Juventude



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

***INSIGHTS* SOBRE INCLUSÃO SOCIAL E DIGITALIZAÇÃO**

Autores:

Adina Marina Șerban e
Veronica Stefan

Editor:

Lana Pasic

Coordenação:

Lana Pasic e
Lali Bouché

Edição original (inglesa):
Insights into social inclusion and digitalisation

© Council of Europe and European
Commission, December 2020

*As opiniões expressas neste trabalho,
solicitado pela parceria entre a Comissão
Europeia e o Conselho da Europa no domínio
da juventude, são da responsabilidade dos
autores e não refletem necessariamente as
posições oficiais de qualquer das instituições
parceiras, dos seus estados-membros ou das
organizações a cooperar com eles.*

Todos os pedidos relativos à reprodução
ou tradução total ou parcial deste
documento devem ser dirigidos à Direção de
Comunicações (F-67075 Strasbourg Cedex
ou publishing@coe.int). Toda a restante
correspondência relativa a este documento
deve ser endereçada à parceria UE-Conselho
da Europa no campo da juventude.

Design: Departamento de Produção de
Documentos e Publicações (SPDP) Conselho
da Europa

Gráficos: Veronica Stefan

Ilustração: Vanda Kovacs

Fotos da Capa: Shutterstock

© Conselho da Europa e Comissão Europeia,
dezembro de 2020

Título: *Insights sobre inclusão social
e digitalização*

Texto originado e usado com a permissão
do Conselho da Europa. Esta tradução é
publicada por acordo com o Conselho
da Europa, mas sob a responsabilidade
exclusiva do adaptador/tradutor.

Adaptação e Tradução: Centro de Juventude
de Lisboa do IPDJ, I.P.

Revisão: Ana Paula Pinto

Impressão e Acabamento: Rainho & Neves,
Lda. – Santa Maria da Feira

ISBN: 978-989-8330-39-0

Depósito legal: 500902/22

© Centro de Juventude de Lisboa,
junho de 2022

Agradecimentos

Este volume de *Insights* baseia-se no
estudo de pesquisa “Inclusão social,
digitalização e jovens”, uma co-autoria
de Adina Marina Şerban, Veronica
Stefan, Dunja Potočnik, Dan Moxon
e Lana Pasic, disponível no *site* da
Parceria entre a Comissão Europeia e
o Conselho da Europa no domínio da
juventude.

Gostaríamos de agradecer à rede de
correspondentes do Centro Europeu
do Conhecimento para a Política de
Juventude pela informação recolhida
nos seus países e pela orientação
conceptual da série de *Insights*; às
organizações de juventude que
contribuíram para o estudo através do
questionário e ao grupo de peritos que
forneceram um *feedback* valioso na
preparação do estudo.

Conteúdos

LISTA DE ACRÓNIMOS	7
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	7
INTRODUÇÃO	9
De onde vimos? Trabalhos anteriores sobre inclusão social e digitalização	10
Breve introdução ao tema – a interação entre a inclusão digital e social para o benefício dos jovens	11
POLÍTICAS RELEVANTES A NÍVEL EUROPEU	13
União Europeia	13
Conselho da Europa	15
POLÍTICAS NACIONAIS RELATIVAS À JUVENTUDE, À DIGITALIZAÇÃO E À INCLUSÃO SOCIAL	17
PRÁTICAS EM TODA A EUROPA	19
Ferramentas digitais e plataformas <i>online</i> disponíveis para jovens e técnicos/as de juventude	19
Plataformas e ferramentas nacionais dirigidas a técnicos/as de juventude, educadores/as ou outros profissionais	24
Oportunidades de formação e educação com uma dimensão digital	26
Programas digitais e oportunidades educacionais para técnicos/as de juventude, educadores ou outros profissionais	27
OPORTUNIDADES, RISCOS E IMPLICAÇÕES DA DIGITALIZAÇÃO	29
Oportunidades para jovens	29
Considerações sobre política, prática e pesquisa	30
CONCLUSÕES	32
GLOSSÁRIO	33
REFERÊNCIAS	36
Fontes da Web	39

Lista de acrónimos

IA – Inteligência Artificial

UE – União Europeia

TIC – Tecnologia de Informação e Comunicação

TI – Tecnologia de Informação

MOOC – Massive Online Open Course [Curso Massivo Aberto Online]

NEET – Youth not in Education, Employment or Training (Jovens sem emprego, educação ou formação)

CETM – Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática

Lista de ilustrações

Figura 1. Principais políticas digitais da UE

Figura 2. Políticas europeias de orientação para as metodologias SMART com Jovens

Figura 3. Plataformas digitais genéricas

Figura 4. Plataformas digitais europeias para a juventude e técnicos/as de juventude

Figura 5. Recursos europeus para o trabalho digital com jovens

Introdução

O tema da inclusão social e da digitalização dos/as jovens é uma das prioridades da parceria entre a Comissão Europeia e o Conselho da Europa no domínio da juventude, abordado em 2018 no simpósio *Young People, Social Inclusion and Digitalisation*, realizado em Tallinn, na Estónia, mais tarde aprofundado através de um [estudo de investigação](#) e de um livro da série *Youth Knowledge Books*, o *Social inclusion, digitalisation and young people*, em 2019 e 2020 respetivamente. Adicionalmente, no contexto da pandemia de Covid-19 e das medidas de encerramento implementadas na primavera, durante 2020, decorrente das quais o sector da juventude foi dramaticamente afetado, há uma necessidade emergente de olhar para as práticas existentes que ligam a digitalização à inclusão social, bem como de examinar necessidades ainda não cobertas por políticas, ferramentas e instrumentos postos em prática pelas autoridades e organismos não governamentais.

Neste segundo volume de *Insights*, exploramos a intersecção entre a inclusão social dos/as jovens e a digitalização, a fim de compreender até que ponto os desenvolvimentos no mundo digital têm ajudado à inclusão social de jovens marginalizados. Por toda a Europa se denota uma crescente tomada de consciência da necessidade de abordar melhor o tema da digitalização em relação à vida dos/as jovens, as suas implicações nas políticas de juventude, no trabalho com jovens e na investigação no sector, assim como um interesse crescente para as oportunidades que a digitalização oferece e o vasto leque de experiências e conhecimentos associados à sua utilização no fomento da inclusão social. No entanto, pouca análise existe ainda sobre os benefícios e oportunidades do mundo digital, bem como dos riscos e perigos potenciais desta nova realidade, particularmente para os que correm o risco de marginalização. Do mesmo modo, tem havido insuficiente discussão sobre as implicações da digitalização no campo da juventude nas áreas de pesquisa, política e prática do trabalho com jovens. A agenda digital dentro das políticas públicas ainda não está a ser abordada de forma adequada. Embora exista algum trabalho a nível europeu e nacional em matéria de infraestruturas e acesso, a dimensão educativa e social da digitalização carece ainda de um desenvolvimento mais profundo.

Na presente publicação, examinamos as políticas e práticas europeias na intersecção da inclusão social com a da digitalização, relevantes para o domínio da juventude.^{1,2} Revemos os instrumentos (ferramentas, plataformas, etc.) dirigidos à formação de especialistas na área da juventude e os instrumentos dirigidos aos/às próprios/as jovens, de resposta às suas necessidades e interesses relacionados com a digitalização. Por fim, sabendo que a digitalização comporta tanto riscos quanto oportunidades para os/as jovens, este é também um tema que abordamos na última parte.

1. A informação disponível foi recolhida através de dois métodos: o questionário aberto (administrado *online*), através do qual recolhemos 38 respostas de 23 países; e a revisão documental de documentos relevantes, baseada principalmente em fontes secundárias e dados recolhidos durante o 6.º Ciclo do Diálogo Estruturado com os Jovens da UE, a fim de examinar as atitudes dos jovens marginalizados em relação às tendências e ferramentas digitais.

2. Os países incluídos na pesquisa foram: Albânia, Arménia, Áustria, Bielorrússia, Bélgica, Bósnia e Herzegovina, Croácia, República Checa, Estónia, Finlândia, Grécia, Alemanha, Irlanda, Itália, Malta, Roménia, República Eslovaca, Sérvia, Espanha, Suécia, Suíça, Ucrânia e Reino Unido.

De onde vimos? Trabalhos anteriores sobre inclusão social e digitalização



Inclusão social, digitalização e jovens: de onde vimos?
Ilustração por: Vanda Kovacs

O [Symposium Young People, Social Inclusion and Digitalisation](#) deu origem a um conjunto de conclusões apresentadas no relatório [Connecting the dots: young people, social inclusion and digitalisation](#) (McLoughlin S. 2018a). O relatório salienta a necessidade compreender a realidade da digitalização na vida dos/as jovens, as suas implicações no sector da juventude e a necessidade de olhar para as adaptações que são necessárias implementar no âmbito do trabalho com jovens e nas políticas de juventude, por forma a estar mais bem preparado para enfrentar os desafios da era digital e para explorar as oportunidades oferecidas pelas novas ferramentas e tendências do sector.

A parceria UE-Conselho da Europa produziu ampla informação sobre o tema da inclusão social, desinadamente: [Social inclusion for young people: breaking down the barriers](#) (2007), um livro da Youth Knowledge Books; o estudo [Finding a place in modern Europe – Mapping of barriers to social inclusion of young people in vulnerable situations](#) (2015); os resultados da conferência [Beyond barriers’ – Conference on the role of youth work in supporting young people in vulnerable situations](#) (2014); [Beyond barriers: a youth policy seminar on social inclusion of young people in vulnerable situation in South East Europe](#) (2015); e o [T-Kit 8: Social Inclusion](#) (2013, 2017). A vantagem do conhecimento resultante do [Symposium on Youth Participation in a digitalised world](#) (2015a) é igualmente relevante neste contexto. Finalmente, o [Symposium ‘\(Un\)Equal Europe? Responses from the youth sector](#) (2016) que explorara as crescentes desigualdades entre os/as jovens por razões sociais, geográficas ou económicas e a polarização da sociedade com respeito a esta acumulação de vantagens e/ou desvantagens.

Em dezembro de 2019, o Departamento de Juventude do Conselho da Europa discutiu abordagens e conhecimento sobre inteligência artificial (IA) durante o seminário [Artificial Intelligence and its Impact on Young People](#). Em 2016, a União Europeia (UE) organizou um grupo de peritos sobre *Risks, opportunities and implications of digitalisation for youth, youth work and youth policy* (2016-2018), que deu origem à publicação [Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples](#) (Comissão Europeia, 2018a: 6).

Breve introdução ao tema – a interação entre a inclusão digital e social em benefício dos/as jovens

A inclusão social é um processo que permite ao/à jovem tornar-se autónomo/a, desenvolver a sua autoestima, autorrealização e resiliência, e contribuir para o desenvolvimento da sociedade como um todo. A fim de apoiar a inclusão social, que pode ser analisada sob vários pontos de vista: educação, emprego, empregabilidade, saúde ou participação nos processos decisórios, a participação dos/as jovens na vida social, económica e política deve ser promovida, com base na igualdade de direitos, equidade e dignidade. No entanto, há grupos particulares de jovens que enfrentam barreiras ou desvantagens multidimensionais várias: políticas, sociais, culturais e económicas. Estes grupos podem incluir, entre outros, jovens portadores de deficiência, jovens sem emprego ou formação (NEETs), jovens refugiados e migrantes, jovens LGBTI (lésbicas, gays, bissexuais, transgéneros, intersexuais), mulheres jovens e meninas, jovens vítimas de abuso ou dependência de drogas, jovens de minorias étnicas, raciais ou religiosas, jovens socioeconomicamente marginalizados e jovens que tenham cometido ou sido vítimas de crimes (Parceria para a Juventude do UE-Conselho da Europa, 2020).

Por outro lado, a digitalização diz respeito ao uso de ferramentas e oportunidades digitais, mas também ao fenómeno social da crescente importância da tecnologia

digital, comunicação de massas e espaços e comunidades *online* (Appel G., Grewal L., Hadi R. et al., 2020). No contexto atual, os meios digitais de inclusão social são essenciais para os/as jovens, mas o rápido crescimento do acesso à Internet, da conectividade e da dependência da tecnologia não só determinou o rápido desenvolvimento do mundo digital, como criou um novo espaço de desigualdade, determinado pelo acesso variável a ferramentas e instrumentos digitais, pela exclusão ou inclusão nos espaços e comunidades *online*, e pela própria disponibilidade de jovens e educadores/as para o uso dessas ferramentas e oportunidades. Já aceites como uma prática comum, as ferramentas digitais podem ser uma forma de alcançar mais jovens, especialmente aqueles considerados de difícil acesso devido a barreiras sociais, geográficas, económicas ou culturais. No entanto, a inclusão social, no contexto digital, é mais do que ter acesso à tecnologia. É um conceito complexo e multidimensional. As tecnologias emergentes, como a IA, vêm acrescentar mais uma camada ao debate sobre digitalização, podendo ser encaradas como facilitadoras ou impeditivas. Por um lado, embora a implantação de tais tecnologias no trabalho com jovens e no setor da juventude em geral possa ser benéfica, a mesma é ainda limitada, pois requer conhecimentos e recursos avançados. Por outro lado, as preocupações com o enviesamento dos algoritmos e as implicações éticas para os direitos humanos levantam novas questões que carecem ainda de aprofundamento e debate.

Pensando nos jovens, e considerando a faixa etária habitualmente aplicada ao termo, dos 16 aos 30 anos, mas que tem variações pela Europa, consoante a legislação e práticas de cada país e que pode abranger desde crianças de qualquer idade a pessoas até aos 35 anos de idade, a situação é igualmente complexa. De acordo com o levantamento de dados do Eurostat sobre jovens dos 16-29 anos na UE (Eurostat, 2020a), apenas 1% dos/as jovens nunca acederam à Internet, enquanto 95% a utilizam diariamente e 89% preferem utilizar dispositivos móveis como pontos de acesso. No entanto, mesmo para aqueles que a utilizam regularmente, a dependência da Internet na primavera de 2020, devido à pandemia da Covid-19 também levantou questões e expôs desigualdades relacionadas com a disponibilidade de dados de Internet para aceder a conteúdos *online* e disponibilidade de computadores nos agregados familiares, que permitiam aos jovens utilizar a tecnologia como parte da sua educação formal e não formal. Depois, há que ter em conta a clara preferência por atividades de comunicação e entretenimento, nomeadamente através as redes sociais, por comparação à participação em tarefas mais avançadas que é bastante limitada. Apenas 13% dos/as jovens participaram em atividades de programação, 11% em consultas *online* ou em votações sobre questões políticas ou cívicas e apenas 10% fizeram um curso *online* sobre qualquer assunto (Eurostat 2020b).

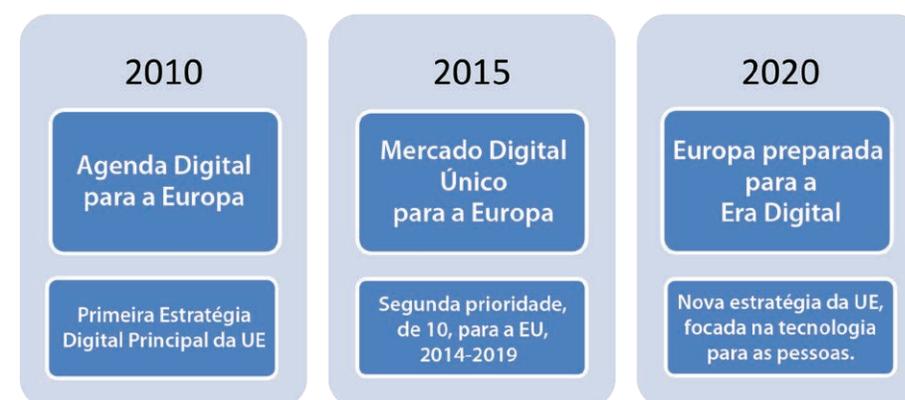
Políticas relevantes a nível europeu

Em termos de enquadramento político, a nova *Estratégia da UE para a Juventude* e os seus instrumentos de implementação, incluindo o novo programa da UE no domínio da juventude, *Erasmus+ (2021-2027)*, e o *Diálogo com a Juventude da UE*, bem como aspetos da *Estratégia 2030 para o Setor da Juventude*, preveem, de diferentes formas, a utilização de ferramentas digitais para chegar a mais jovens e facilitar o seu acesso aos direitos, especialmente os que correm o risco de marginalização e exclusão social. No entanto, além das estratégias para a juventude, há também uma série de outras políticas relacionadas com a digitalização que são consideradas relevantes neste contexto.

União Europeia

Segundo a Comissão Europeia (2016), a Europa precisa de pessoas digitalmente inteligentes para acompanhar com sucesso a transformação digital. A transformação digital exige a inclusão ativa dos/as jovens, para que estes/as possam tirar partido da digitalização. Em termos de políticas da UE, podemos identificar duas dimensões: a agenda digital/digitalização que, por vezes, se refere aos/às jovens, e a agenda da política de juventude, atualmente centrada na promoção de ferramentas digitais. Em ambas, a inclusão social tem potencial para se tornar um dos temas-chave num futuro próximo. Durante a última década, muitos países europeus se têm empenhado no desenvolvimento de quadros e políticas que abordam a digitalização e as novas tecnologias. Neste contexto, a UE assumiu a responsabilidade de harmonizar e coordenar estes esforços.

Figura 1. Principais políticas digitais da UE



Perguntas

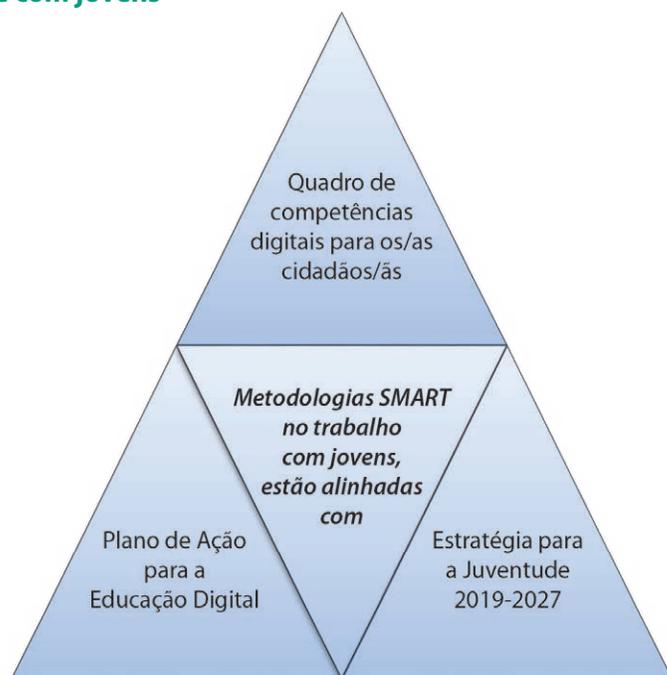


1. No seu país/comunidade, quem tem acesso à internet e à tecnologia?
2. E quanto aos grupos excluídos do mundo digital?
3. Que uso faz da tecnologia e da internet, você pessoalmente e os/as jovens com quem trabalha?
4. O que mudou em termos de acesso e competências como resultado da pandemia causada pela Covid-19?
5. Como é que a sua organização/instituição utiliza as tecnologias digitais? Tem uma estratégia para tal?

O documento *Shaping Europe's Digital Future* (Comissão Europeia, 2020) estabelece uma nova visão para os/as cidadãos/ãs digitais da Europa, reconhecendo a *necessidade de competências digitais muito além do mercado de trabalho*. Prevê um conjunto de novas ações políticas, para implementar em 2020, de preparação para os desafios futuros, como: um novo Plano de Ação para a Educação Digital para impulsionar a literacia e as competências digitais a todos os níveis de ensino, uma Agenda de Competências reforçada para reforçar as competências digitais em toda a sociedade e um esquema reforçado de Garantia da Juventude para colocar um forte enfoque nas competências digitais no início das transições de carreira.

À medida que as necessidades e interesses dos/as jovens mudam, assim tem de evoluir o trabalho do sector. Isto faz com que os/as técnicos/as de juventude tenham de desenvolver as suas competências digitais para serem capazes de realizar um *trabalho inteligente com jovens* e compreender as questões que estes enfrentam *online*. A Resolução 2015/C 417/02 do Conselho da União Europeia sobre o incentivo à participação política de jovens na vida democrática na Europa (Conselho da União Europeia, 2015) afirma a necessidade de ações e políticas transparentes e compreensíveis em termos de inclusividade e igualdade de acesso a todos/as os/as jovens, incluindo o desenvolvimento de ferramentas digitais para a participação política. Adicionalmente, o método de trabalho inteligente com jovens foi concebido para estar em conformidade com o *European Digital Competence Framework for Citizens* (Comissão Europeia, 2017) e o *Digital Education Action Plan* (Comissão Europeia, 2018b). Por fim, a participação *online* é também vista como capacitante e empoderadora, tal como é promovida pela Estratégia da UE para a Juventude de 2019-2027.

Figura 2. Políticas europeias que orientam metodologias trabalho inteligente com jovens



A Comunicação *Engaging, connecting and empowering young people: a New EU Youth Strategy* (Comissão Europeia, 2018c) aborda os riscos e desafios enfrentados pelos/as jovens nas sociedades contemporâneas. Por outro lado, destaca também o facto que esta é *a geração mais educada de sempre e uma das mais criativas na utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação e das redes sociais*. Os Estados-membros são convidados a adaptar-se às oportunidades digitais e a criar o enquadramento necessário à utilização da tecnologia e das práticas pedagógicas por parte dos/as técnicos/as de juventude por forma a aumentar o acesso e ajudar os/as jovens a tirar partido dos meios digitais. Nos casos em que isso ainda não acontece, o trabalho digital com jovens deve ser incluído nas normas profissionais em linha com a [Recomendação do Conselho sobre a validação da aprendizagem não formal e informal](#) (Conselho da União Europeia, 2012).

Há ainda passos importantes a dar no sentido de incentivar a participação de jovens marginalizados. As políticas acima mencionadas sugerem transparência por parte dos decisores quando às suas ações e a fazerem um uso mais regular das redes sociais para comunicar com jovens.

Conselho da Europa

O Conselho da Europa tem desenvolvido um trabalho extensivo no sentido de apoiar práticas e políticas inovadoras no sector da juventude. A recente [Resolution CM/Res\(2020\)2 on the Council of Europe youth sector strategy 2030](#), sublinha como prioridade temática a *revitalização da democracia pluralista, com especial destaque para... melhorar as respostas institucionais aos novos desenvolvimentos da democracia, tais como a mudança dos padrões de participação de jovens, a digitalização ou a governação da Internet*.

Numa abordagem prospetiva, a [Recommendation CM/Rec\(2019\)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education](#) (Conselho da Europa, 2019) inclui orientações concretas para os vários responsáveis pelas políticas. Designadamente que, *a cooperação entre os vários parceiros envolvidos, sob supervisão do Conselho da Europa, continua a ser um aspeto fundamental no garante da aplicação de princípios éticos na IA na educação, tendo em conta o peso da mesma no bem-estar de jovens e outros grupos vulneráveis*.

Adicionalmente, a Estratégia do Conselho da Europa para a Governação da Internet (2016-2019) (Conselho da Europa, 2015a) foca a importância dos direitos dos/as utilizadores/as da Internet, ao mesmo tempo que a Estratégia do Conselho da Europa para os Direitos da Criança (2016-2021) (Conselho da Europa, 2016), reforçada pela [Recommendation CM/Rec\(2018\)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment](#) (Conselho da Europa, 2018), se centra nos direitos da criança na Internet. Os documentos estão em conformidade com o Guia dos Direitos Humanos para utilizadores da Internet (Conselho da Europa, 2014), o qual dedica uma secção às crianças e aos/as jovens.

[The recommendation of the Council of Europe on the access of young people from disadvantaged neighbourhoods to social rights](#) (Conselho da Europa, 2015b: 18-19)

incluída como uma das medidas para a inclusão social de jovens no pressuposto de que todos devem ter igual acesso aos serviços públicos (incluindo correios, centros comunitários, centros de trabalho juvenil, serviços de emprego e **tecnologias da informação e comunicação**).

A recomendação acima mencionada sobre orientações para o respeito, proteção e cumprimento dos direitos da criança no ambiente digital (Conselho da Europa, 2018) convida os Estados membros a *assegurar que as políticas e iniciativas sejam substanciadas por evidências rigorosas e atualizadas sobre a experiência dos/as jovens no ambiente digital*, a fim de mapear as oportunidades e riscos para os/as jovens, identificar tendências emergentes e orientar o foco de políticas e recursos no sentido de assegurar o bem-estar dos/as jovens no ambiente digital.

Políticas nacionais relacionadas com a juventude, digitalização e inclusão social

Os exemplos de políticas e iniciativas nacionais coligidos através da pesquisa *online* destacam os esforços realizados por vários governos para avançar na agenda digital e promover competências digitais, particularmente na educação formal (incluindo a atualização dos currículos nacionais, ou o apoio ao desenvolvimento das competências dos/as professores/as, a fim de apoiar o desenvolvimento de infraestruturas e assegurar o acesso das escolas à Internet, bem como o desenvolvimento de serviços digitais públicos. Considerando que este é um tema novo na área da juventude, a maioria dos exemplos estão relacionados com a política e medidas de inclusão social onde a digitalização é uma ferramenta usada para chegar aos/às jovens, ou relacionada com instrumentos digitais criados por questões de inovação ou para o avanço geral da sociedade. Podemos identificar o seguinte leque de políticas nacionais.

- ▶ Políticas e iniciativas nacionais para a digitalização, claras e bem definidas, nomeadamente no que diz respeito às competências dos/as jovens, inclusão e segurança *online*, implementadas em países, como a Albânia (Política Nacional de Proteção de Crianças e Jovens *Online*) ou a Estónia; Noutros países, políticas transpostas para a prática através do acesso aberto a recursos (Austria – [Lost in Information: open educational resources, workshops, publications](#)) e iniciativas-piloto em países como a Bélgica, através do apoio de fundos europeus (iniciativa-piloto Erasmus+ Virtual Exchange).
- ▶ Programas que visam diretamente a inclusão de jovens com menos oportunidades, e que são extremamente necessários, foram desenvolvidos em contextos específicos na Estónia através de iniciativas governamentais dirigidas a jovens fora dos programas académicos; na Finlândia, Vamos Helsinki colocou em prática um programa de *coaching* para jovens NEET. O IUVENTA, o Instituto Eslovaco da Juventude, desenvolve ações de formação inclusivas através de um orçamento próprio.
- ▶ Noutros países, como a Croácia e a Alemanha, o tema da digitalização centra-se sobretudo no sistema educativo formal, ligando disciplinas como tecnologia da informação, tecnologia, ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM) à digitalização. Adicionalmente, no caso das estratégias nacionais para a juventude mais recentes (Grécia, Estónia, Irlanda, Malta e Sérvia), há referência à digitalização e à inclusão dos/as jovens, mesmo que estes temas não estejam definidos como pilares distintos no âmbito das estratégias.

- ▶ Noutros contextos, as políticas locais têm visado o avanço da digitalização e o desenvolvimento das competências digitais. É o caso do [município de Tartu](#), na Estónia, onde os/as cidadãos/ãs podem intervir na tomada de decisões do município, *online*, com recurso às tecnologias de informação e comunicação (TIC) e a soluções inteligentes.
- ▶ Há também países que continuaram a investir na monitorização do progresso digital, como a Áustria, através do seu projeto Roteiro Digital, ou a Suécia, onde a introdução da literacia digital foi estabelecida como prioridade por todas as instituições responsáveis pela educação e atividades educativas.
- ▶ Várias instituições públicas por toda a Europa desenvolveram ainda, com sucesso, ferramentas *online* para ajudar a promover a inclusão social de jovens, através de abordagens mais transparentes e mais rápidas – desde plataformas *online* que monitorizam e apoiam jovens em risco de exclusão e proporcionam medidas de intervenção precoce (Estónia), até às plataformas de participação de jovens e das organizações juvenis (Grécia), ou o acompanhamento geral relacionado com o processo de digitalização (Áustria).



Perguntas

1. *Que políticas nacionais e locais, na área da digitalização consegue dar como exemplo?*
2. *Quais os principais programas (caso existam) postos em prática pelas autoridades locais no sentido de oferecer aos/às jovens um melhor acesso ao mundo digital?*
3. *Quais as necessidades existentes em termos de políticas/quadros/estratégias/regulamentos sobre este tópico?*

Práticas em toda a Europa

Por toda a Europa, entidades privadas e públicas disponibilizaram diversos recursos a jovens e técnicos/as de juventude.

Ferramentas digitais e plataformas *online* disponíveis para jovens e técnicos/as de juventude

Embora, nem todas as plataformas identificadas tenham necessariamente sido concebidas para assegurar a inclusão social de jovens, não deixam de ser ferramentas úteis para alcançar esse objetivo – particularmente em áreas relacionadas com a educação, saúde mental e sexual, *cyberbullying* ou direitos das minorias. Os/as técnicos/as de juventude e outros/as profissionais do sector da juventude começaram a utilizar algumas dessas plataformas para tentar melhorar o alcance dos seus projetos e iniciativas.

Figura 3. Plataformas digitais genéricas

Plataformas genéricas utilizadas pelo sector da juventude

Software de sala de reunião virtual (VMR)

- ▶ Skype, ezTalks, Webex, Discord, Microsoft Teams, Google Meet, Zoom

Aplicações de mensagens

- ▶ Telegram, Viber, Snapchat, WhatsApp

Plataformas educativas

- ▶ A **edX** oferece uma grande diversidade de cursos *online* gratuitos e abertos, ministrados por universidades e empresas de alto nível mundial;
- ▶ **Coursera** oferece tanto a jovens como a técnicos/as de juventude uma variedade de cursos, incluindo sobre bem-estar e direitos da juventude e inclusão social;
- ▶ A **Academia Khan** oferece conteúdo adaptado à idade, incluindo ferramentas de apoio para professores e pais;
- ▶ **Scratch** permite a criatividade através da programação, oferecendo ferramentas educacionais tanto para jovens como para professores/as;
- ▶ **Kahoot!** estimula a aprendizagem através de uma abordagem baseada no jogo, tornando-a uma ferramenta valiosa tanto para técnicos/as de juventude como para professores, que podem criar o seu próprio conteúdo, de forma gratuita.

Repositórios *online* para jovens

- ▶ O **portal Digi Youth** dá acesso a ferramentas digitais para o trabalho com jovens e educação não formal, disponíveis em digiyouath.seeyn.org;
- ▶ O **ICT4YOUTHWORK** oferece recursos para organizações juvenis, serviços de juventude e técnicos de juventude, disponíveis em www.ict4youthwork.eu.

Figura 4. Plataformas digitais europeias para educadores/as e técnicos/as de juventude

Plataformas europeias dirigidas a técnicos/as de juventude, professores/as ou outros especialistas da juventude

O **Portal Europeu da Juventude** é uma plataforma interinstitucional da UE, que oferece formação sobre as várias oportunidades e recursos disponíveis para jovens, abrangendo 35 países e disponível em 28 línguas.

Youth policy essentials é o primeiro grande curso aberto *online* (MOOC) sobre políticas de juventude, criado pela parceria UE-Conselho da Europa para a juventude. O curso é particularmente dirigido a responsáveis pela elaboração de políticas de juventude, organizações não governamentais (ONGs), líderes juvenis, técnicos/as de juventude e pesquisadores.

Youth Work Portfolio é uma ferramenta criada a pensar nos técnicos/as de juventude, líderes juvenis, voluntários/as ou profissionais que trabalhem no sector da juventude, com o propósito de os ajudar a avaliar o nível das suas competências no âmbito trabalho com jovens e a estabelecer novos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento profissional. Esta é a versão *online* da ferramenta desenvolvida pelo Conselho da Europa e publicada originalmente em 2006.

SALTO-Youth – plataforma que oferece recursos de aprendizagem não-formal para técnicos/as de juventude e líderes juvenil, como parte da estratégia de formação da Comissão Europeia, e organiza atividades de formação e contacto de apoio a instituições e agências nacionais no âmbito do programa Erasmus + Juventude da Comissão Europeia e para além deste.

Plataformas e ferramentas nacionais dirigidas a jovens

A maioria das plataformas é destinada exclusivamente a jovens, abordando diversos temas, mas, na maioria dos casos, os/as jovens não cocriadores dessas plataformas, tornando difícil avaliar até que ponto essas plataformas atendem diretamente às suas necessidades e aos interesses, sobretudo daqueles/as em risco de exclusão. A lista abaixo mostra diversas práticas que podem ser usadas como ponto de partida ou como inspiração para criar outros recursos nacionais, de preferência depois de consultar as organizações juvenis e os jovens, ou seja, os utilizadores finais.

1. Orientação educacional e profissional

Com o suporte de plataformas *online*, é possível os/as jovens participarem em programas educacionais, adquirir competências TIC, autoavaliar as suas competências e conhecimentos, candidatar-se a empregos e participar em atividades de *gamification* – atividades com um sistema de recompensas pela sua participação (tanto *online* como *offline*).

Sérvia – VIVET project	Bielorrússia – “I do it myself” (Eu próprio/a faço)	Áustria – AHA Plus
Virtual Internships for Vocational Education and Training é uma plataforma inovadora que ajuda jovens portadores/as de deficiência a participar em estágios utilizando ferramentas <i>online</i> . O VIVET é implementado pela Escola Aberta de Belgrado.	“I do it myself” é uma aplicação móvel destinada a orientar jovens na transição para uma vida independente. Oferece informações temáticas, dicas úteis e factos interessantes sobre vários aspetos da vida: encontrar um emprego, organizar a própria vida, cuidar da saúde ou constituir família. O aplicativo é desenvolvido pela SOS Children’s Villages.	AHA Plus é uma plataforma através da qual os/as jovens podem adquirir experiência profissional trabalhando em instituições sociais, recolhendo pontos e recompensas como forma de validar o seu trabalho através da plataforma <i>online</i> . A plataforma inclui secções específicas para organizações e doadores e é gerida pelo Centro de Informação para a Juventude de Vorarlberg.

2. Informação e aconselhamento

Plataformas concebidas para sensibilizar e orientar para uma série de questões relevantes para os/as jovens – desde o bem-estar emocional e a autoestima, aos direitos dos/as jovens (particularmente aqueles que pertencem a comunidades de minorias étnicas, refugiados, imigrantes, LGBTI), até aos problemas sociais e questões de relacionamento (seja como casal, numa amizade ou dentro de uma família).

Suécia – Umo.se e Yumo.se	Bélgica – WatWat.be	Malta – Kellimni
Umo.se é um centro nacional de orientação digital para jovens, financiado por todas as regiões da Suécia, onde jovens dos 13 aos 25 anos podem receber orientação e informação sobre o corpo, sexualidade, relações sexuais, saúde mental, álcool e drogas e autoestima. Yumo.se tem como alvo jovens recém-chegados à Suécia. Oferece algumas das mesmas informações disponibilizadas na Umo.se em várias línguas, como inglês, árabe, dari, somali, sueco e tigrinya.	Wat é um formulário de informação e divulgação <i>online</i> dirigido a jovens, coordenado pela <i>De Ambrassade</i> , uma organização sem fins lucrativos, com o apoio do Governo Flamengo. Os tópicos que cobrem vão desde problemas em casa, doença ou <i>bullying</i> , até a gestão de um negócio próprio e ao surto de coronavírus.	Kellimni.com é um serviço de apoio <i>online</i> gerido por profissionais formados e voluntários, disponível para apoio 24 horas por dia, 7 dias por semana, através de <i>email</i> , <i>chat</i> e mensagens inteligentes. O serviço dá apoio numa grande diversidade de tópicos, que vão do estilo de vida saudável, à deficiência, passando pela situação de sem abrigo, alfabetização emocional e segurança <i>online</i> .

3. Saúde

Estas plataformas cumprem diversos propósitos: prestar informação, apoio e orientação nas áreas da saúde mental (dirigidas a jovens que experienciam uma crise emocional, sofrem de depressão e comportamento suicida), abuso de substâncias e álcool, atividade sexual ou serviços de HIV. Muitas destas plataformas incluem assistência 24 horas por dia, 7 dias por semana, onde os/as jovens podem receber apoio personalizado. Em alguns casos, garantem o anonimato dos/as jovens, a fim de proporcionar um espaço aberto e seguro para a partilha.

Estónia – Enesetunne.ee	Croácia – Pretežno vedro	Ucrânia – Free2Ask
Enesetunne.ee é uma plataforma <i>online</i> que tem por objetivo reduzir a tensão/stress, prevenir a automutilação e comportamentos suicidas, lidar com a depressão e monitorizar o sono. A plataforma contém páginas separadas com informação para jovens, profissionais especializados no trabalho com jovens e pais e inclui <i>links</i> para diferentes apps.	Pretežno vedro (em português, <i>Predominantemente Claro</i>) é uma aplicação móvel, de apoio à saúde mental, literacia emocional digital, criado por crianças e jovens com a ajuda de mentores. A aplicação inclui quatro componentes: 1) Como estás hoje? 2) Ah! Esses sentimentos! 3) <i>Predominantemente claro</i> (um jogo) e 4) Perguntar? Não dispares! (um Centro de aconselhamento virtual). A aplicação foi desenvolvida por um centro regional para o público saúde.	A aplicação Free2ask tem como objetivo proporcionar apoio psicológico e médico aos adolescentes e jovens. Pode ser usada para pedir ajuda, encontrar respostas sobre questões sensíveis acerca de sexualidade, o impacto das drogas, ou para receber assistência em caso de violência. A aplicação foi desenvolvida pela Fundação Internacional <i>Public Health Alliance</i> e for pela <i>All-Ukrainian Charitable Organization FULCRUM</i> .

4. Plataformas especificamente destinadas a jovens marginalizados

Embora a maioria das plataformas nesta categoria não sejam exclusivamente dedicadas a jovens, as mesmas foram concebidas para apoiar pessoas com diferentes tipos de competências e aumentar a sua capacidade de participação na sociedade. Exemplos incluem aplicações móveis de orientação para pessoas com deficiência visual, através de informação de voz para auxiliar a orientação em ambientes externos, usando detetores de luz ou movimento e através de aplicativos de leitura e digitalização; plataformas digitais, dirigidas a pessoas fisicamente desfavorecidas, que fornecem informação sobre eventos acessíveis.

República Eslovaca – Dobrá Linka	Ucrânia – BeWarned
<i>Dobrá Linka</i> (em português, <i>Linha Boa</i>) é uma ferramenta <i>online</i> que oferece aconselhamento psicológico a jovens portadores de deficiência. A plataforma oferece um espaço seguro onde os/as jovens com deficiência podem partilhar os seus problemas e pensamentos com psicólogos profissionais.	Existem três aplicações que capacitam pessoas com dificuldades auditivas: <i>BeWarned Dance</i> permite às pessoas com deficiências auditivas dançar as suas canções favoritas. <i>BeWarned Connect</i> permite às pessoas surdas e deficientes auditivos/as comunicarem com outras pessoas. O aplicativo <i>BeWarned Connect PRO</i> é parte da solução técnica <i>Connect PRO</i> para tornar os negócios mais amigáveis para surdos. O <i>BeWarned Connect PRO</i> permite a comunicação com clientes surdos e com dificuldades de audição. As aplicações são desenvolvidas pela BeWarned – um start-up de acessibilidade.

5. Segurança online

Estas plataformas são particularmente dirigidas a crianças e adolescentes e visam capacitá-los e protegê-los dos riscos associados à atividade *online*. Abordam sobretudo questões relacionadas com o *cyberbullying*, conteúdo ou comportamento

ilegal e prejudicial, discurso de ódio e outras questões. As linhas de ajuda e outros mecanismos de denúncia *online* acompanham a maioria destas plataformas, onde não só jovens, como também pais, técnicos de juventude e outros adultos, podem denunciar abusos *online*.

Albânia – Isigurt	Malta – BeSmartOnline	Roménia – Fără Frică
A plataforma nacional <i>ISIGURT.al</i> serve para informar crianças, jovens, pais e professores acerca do uso da internet, fornecendo dicas e orientações sobre o mundo digital: como navegar, o que existe e como podem os/as jovens beneficiar das oportunidades digitais. Inclui um mecanismo de denúncia <i>online</i> que permite que crianças e jovens denunciem problemas relacionados com a segurança, proteção ou abuso.	<i>BeSmartOnline.org.mt</i> é uma ferramenta que visa capacitar e proteger crianças e adolescentes contra os riscos associados à atividade <i>online</i> através de inúmeras iniciativas de sensibilização e da luta contra conteúdos ilegais e prejudiciais (abuso de crianças em particular) e comportamento danoso <i>online</i> . Possui um mecanismo de denúncia <i>online</i> e faz parte da <i>Insafe</i> e <i>INHOPE</i> – a rede europeia de centros e linhas diretas para uma Internet mais segura.	<i>FaraFrica.ro</i> (em português, <i>sem medo</i>) é uma plataforma <i>online</i> que apoia as crianças na superação do <i>cyberbullying</i> , recorrendo a influenciadores/ <i>vloggers</i> como modelos, que partilham as suas próprias histórias sobre situações em que tiveram que lidar com várias formas de <i>bullying</i> . A plataforma oferece a crianças e jovens um centro de apoio através de uma linha telefónica de apoio, um <i>chat online</i> e uma opção para contato através de <i>email</i> . É gerido pela <i>Save the Children Romania</i> .

6. Diálogo e consulta

Na sequência da implementação da Estratégia da UE para a Juventude e de outras estratégias nacionais que visam assegurar que a voz dos/as jovens seja ouvida na elaboração de políticas, os conselhos nacionais de juventude e outras organizações de juventude desenvolveram *sites* permanentes na Internet para serem utilizados durante os ciclos do Diálogo Estruturado.

Sérvia
Como parte do Diálogo Estruturado, o Conselho Nacional da Juventude da Sérvia desenvolveu uma plataforma <i>online</i> para fomentar a participação dos/as jovens nos processos de tomada de decisão: www.dijalog.rs .

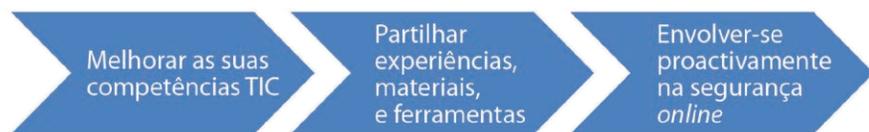


Perguntas

1. Que plataformas são mais populares entre os/as jovens da sua comunidade?
2. Existe no seu país, um mapeamento das plataformas para jovens existentes? Destas, quantas estão adaptadas a jovens com menos oportunidades?
3. Que outras plataformas deveriam estar disponíveis? O que é necessário para a sua criação?
4. Que stakeholders estão mais envolvidos em plataformas semelhantes? O poderia fazer no sentido de aumentar a participação de instituições públicas, empresas/especialistas em tecnologia, ONGs e técnicos de juventude?

Plataformas e instrumentos nacionais dirigidos a técnicos/as de juventude, educadores ou outros profissionais

Como complemento do trabalho presencial com jovens, existe agora uma diversidade de cursos *online* e ferramentas digitais específicas para técnicos/as de juventude, educadores e afins. No entanto, pode ser prematuro avaliar o seu papel no reforço da inclusão social, uma vez que a maioria destas plataformas não foram especificamente concebidas para esse fim. As plataformas *online* permitem aos/às técnicos/as de juventude, educadores ou mesmo aos pais:



Estónia	República Eslovaca	Irlanda
Mitteformaalne.ee é uma plataforma digital sobre aprendizagem não-formal, com material escolar e material de estudo assim como contactos de formadores/as.	OKO – Objav kompetencie online (Descubra as tendências da competição <i>online</i>) é um jogo <i>online</i> que oferece insights e exemplos de trabalho com jovens e voluntariado. O jogo <i>online</i> proporciona uma experiência de como pode ser o trabalho com jovens, do que se pode fazer através deste tipo de trabalho e que competências se podem desenvolver.	Webwise.ie é uma plataforma <i>online</i> que oferece aos pais, professores e adolescentes informação, aconselhamento e recursos educativos gratuitos sobre questões e preocupações de segurança na Internet. O <i>National Parents Council Primary</i> (NPC) da Irlanda opera a linha de ajuda para pais e adultos, no sentido de prestar apoio em questões relacionadas com a segurança na Internet, incluindo o <i>cyberbullying</i> . O NPC organiza também cursos de formação para pais, tanto <i>online</i> como presenciais.

Do lado institucional, várias instituições públicas, um pouco por toda a Europa, tomaram medidas no sentido de desenvolver ferramentas *online* e, com base nos exemplos recolhidos, podemos identificar vários tipos de plataformas:

- ▶ Plataformas e registos *online* que registam atividades que envolvem crianças e jovens em situações NEET;
- ▶ Ferramentas de monitorização locais e nacionais, da *Youth Guarantee*, que permitem a profissionais dos serviços sociais identificar jovens em risco e propor medidas de apoio.

Estónia – O diário de bordo dos centros juvenis, destinado a jovens em situações NEET, dos 15 aos 26 anos de idade, utiliza o sistema de diário de bordo (o acompanhamento eletrónico das estatísticas nos centros juvenis). Como resultado da utilização da ferramenta, foi possível registar os ficheiros de casos de jovens, permitindo assim avaliar a eficácia da implementação do programa:

- 1) Análise do perfil dos/as jovens participantes no programa (sexo, idade, região, antecedentes, obstáculo(s), resultado(s) desejado(s) e necessidades de aprendizagem, duração do processo, atividades escolhidas, cooperação e resultados);
- 2) Dinâmica do serviço (antecedentes, duração do processo, atividade escolhida, resultados, etc.);
- e 3) O efeito sobre os desafios enfrentados pelos/as jovens e pela sociedade.

<https://ank.ee/youth-prop-up-programme-description/>

- ▶ Plataformas de orçamento participativo, que permitem aos/às jovens avançar com as suas prioridades e projetos a nível local;

Grécia – O Orçamento Participativo da Juventude (www.kedith.gr/en/youthparticipatory-budget) visa fornecer apoio financeiro a projetos dirigidos por ONGs e grupos de jovens.

- ▶ Plataformas de consulta e de decisão coletiva;

Estónia – osale.ee; volis.ee e eis.ee são plataformas *Web* geridas por instituições governamentais nacionais/locais que permitem a participação em consultas e discussões públicas sobre projetos de lei e outras propostas de políticas públicas.

- ▶ As novas tecnologias, como a IA, estão também, lentamente, a ser integradas nas atividades dos/as técnicos/as de juventude.

Áustria – Chatbots (aplicações de *software*) alimentados por IA estão a ser usados/as pelos serviços de informação para jovens, libertando assim os/as técnicos/as de juventude das atividades rotineiras.



Perguntas

1. Com que práticas semelhantes está familiarizado, a nível local ou nacional? São de fácil utilização para jovens e técnicos/as de juventude?
2. Tem acesso a plataformas para técnicos/as de juventude na sua língua nacional? Quais os principais benefícios e deficiências da situação atual?
3. Que ferramentas e plataformas considera úteis para as suas atividades? Já considerou ser o iniciador de uma hackathon para resolver uma necessidade?

Oportunidades de formação e educação com uma dimensão digital

Competências digitais e trabalho digital com jovens

Tendo em conta que todo o processo de preparação de técnicos/as de juventude e outros profissionais do sector para o novo mundo digital é algo bastante recente e que um volume considerável de trabalho pioneiro está ainda a decorrer, várias organizações desenvolveram ferramentas para dar aos/às técnicos/as juventude e ao sector da juventude em geral instrumentos adaptados.

Por um lado, existem recursos que definem as competências e as necessidades de formação dos/as técnicos/as. Por outro lado, existem recursos que oferecem conteúdos práticos e conteúdos digitais relevantes que podem ser utilizados em diferentes contextos.

Figura 5. Recursos europeus para o trabalho digital com jovens



Competências digitais para jovens

O desenvolvimento das competências digitais dos/as jovens é iniciado e/ou liderado principalmente por ONGs, centros/serviços para jovens ou entidades privadas, incluindo empresas de tecnologia – particularmente em se tratando de atividades organizadas em ambientes não formais e informais, incluindo polos e espaços de criação.

Embora os governos e as instituições educacionais tenham um papel na oferta de cursos sobre competências básicas em TIC como parte dos currículos da educação formal, mais frequentemente ao nível do ensino primário, os cursos raramente têm em conta o uso avançado da tecnologia. Em alguns casos, as escolas também oferecem cursos sobre alfabetização ou programação dos meios de comunicação.

Independentemente de quem esteja a organizar a formação de competências digitais, é possível identificar uma grande variedade de fontes de financiamento – privadas, públicas, incluindo da UE, quer através dos governos ou agências nacionais, quer diretamente das agências executivas da UE.

A maioria dos cursos de formação foram ministrados em formato presencial, antes da pandemia de Covid-19, mas a maioria dos organizadores também fornece materiais educativos *online*. Embora a sua maioria abranja apenas competências digitais básicas, alguns também abordam questões como a segurança *online* ou a criatividade – particularmente as organizadas no formato *makerspace* (espaço para criação).

Irlanda	Reino Unido
<p>NEWKD TechSpace é um espaço criativo onde os/as jovens são incentivados/as a criar, produzir e divertir-se com a tecnologia digital. O projeto é financiado pelo Programa de Inclusão Social e Ativação Comunitária (<i>Social Inclusion and Community Activation Programme</i> – SICAP).</p>	<p>O projecto Bytes, desenvolvido pela Voice 4 Impact, visa inspirar os/as jovens e dar-lhes a confiança e as competências de que necessitam, combinando tecnologia, trabalho com jovens, formação e qualificações formais, aconselhamento pessoal e apoio a longo prazo a jovens de todas as origens.</p> <p>A tecnologia é usada para chegar aos/às jovens, juntá-los e proporcionar-lhes novas competências e experiências – seja através da criação de curtas-metragens ou de uma introdução à codificação em grupo.</p>



Perguntas

1. Que avaliação faz do seu contexto local e nacional? Existe um plano estratégico para desenvolver as competências dos/as jovens? Existem abordagens especiais para chegar aos/às jovens de classes desfavorecidas?
2. Até que ponto as competências digitais estão relacionadas com o acesso à tecnologia e à Internet (computadores pessoais, tablets)?
3. Quais as atividades mais praticadas pelos/as jovens durante o tempo que estão online?
Nota alguma diferença entre o uso da tecnologia para fins de socialização e entretenimento e a sua utilização para outras atividades, tais como cursos online, participação cívica/política, etc.?
4. O que pode fazer para aumentar as oportunidades de desenvolvimento de competências digitais?

Programas digitais e oportunidades educacionais para técnicos/as de juventude, educadores ou outros profissionais

Oportunidades para educadores num contexto de educação formal

Irlanda criou um Digital Learning Framework for Schools and Post-Primary Schools. As Declarações de Boas Práticas são sustentadas pelo *UNESCO ICT Competency Framework* e informadas pelo *EU Joint Research Centre's European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)* do Centro Comum de Investigação da UE (Redecker e Punie, 2017) e pelo *European Framework for Digitally Competent Educational Organisations (DigCompOrg)* (Kampylis, Punie e Devine, 2015).

- ▶ A *Education and Training Boards Ireland* publicou uma *Strategy for technology-enhanced learning in further education and training (2016-2019)*.

Oportunidades para técnicos/as de juventude

A *LifeLong Learning Platform (Bélgica)* concebeu um programa de formação baseado num quadro de competências para *animadores de comunidade*. O programa inclui três áreas-chave: inteligência emocional, competências específicas de animadores/as e competências digitais.

Dirige-se a técnicos/as de juventude e voluntários/as que trabalham na capacitação de jovens desfavorecidos/as para um maior envolvimento nas suas comunidades. O programa visa aproximar as principais instituições de serviços para jovens de comunidades marginalizadas.



Perguntas

1. *Que avaliação faz das competências dos/as técnicos/as de juventude da sua comunidade e da sua apetência para o mundo digital? O que poderia ser melhorado?*
2. *Os/as técnicos/as de juventude têm acesso a informação e ferramentas para lidar com questões de segurança cibernética e proteção de dados? Em que medida esta é uma preocupação para a organização com que trabalha?*
3. *Existem comunidades de apoio para técnicos/as de juventude interessados em adaptar a sua abordagem à realidade digital? De forma poderia contribuir para iniciar uma destas comunidades?*

Oportunidades, riscos e implicações da digitalização

Através da análise de oportunidades e riscos, torna-se mais fácil enquadrar o papel dos/as técnicos/as de juventude neste novo contexto digital e perspetivar de que forma poderão as ferramentas digitais ajudá-los a responder melhor aos interesses e necessidades dos/as jovens.

Oportunidades para os/as jovens

As tecnologias digitais podem trazer uma série de oportunidades para os/as jovens em termos de:

1. Saúde e bem-estar

O recurso a ferramentas digitais e às redes sociais pode contribuir significativamente para o bem-estar dos/as jovens, especialmente quando se trata de construir confiança e autoestima, apoiar a educação de pares e desenvolver competências, tanto as suas como as dos/as técnicos/as de juventude.

2. Comunicação e informação

Diversas técnicas podem ser usadas para alcançar um maior envolvimento da população jovem nos serviços sociais de inclusão digital: diálogos indiretos (através de uma página *web* interativa, blogue ou *wiki*); diálogo direto instantâneo (mensagens ou *chat*); *sites* de redes sociais; portais de vídeo; MOOCs; laboratórios sociais; *maker-spaces*; jogos e mundos virtuais que podem contribuir para encontrar uma solução para as necessidades dos/as jovens, envolvendo-os diretamente.

3. Participação

Conseguir que a população jovem participe ativamente na ação cívica e na arena política é uma das áreas mais importantes da inclusão social. Neste contexto, a digitalização pode trazer benefícios e novas oportunidades para a participação de jovens marginalizados, através da utilização de vários instrumentos digitais, tais como ferramentas de tomada de decisão, petições *online*, votação *online*, redes sociais enquanto meio de mobilização individual e coordenação de comunidades de jovens e serviços públicos digitais de entidades governamentais.

4. Criatividade e auto-expressão

À medida que uso da tecnologia e da Internet foi aumentando, o mesmo tornou-se um espaço natural para os/as jovens que fazem uso das novas possibilidades oferecidas por estas ferramentas não apenas enquanto consumidores/as mas também como criadores.

Riscos da digitalização para os/as jovens

Tendo em conta a crescente imersão dos/as jovens no mundo digital, é importante que todos os responsáveis, incluindo os/as técnicos/as de juventude, assumam uma atitude de minimização dos potenciais riscos deste meio, mas ao mesmo tempo, de uma forma que não seja limitadora quanto às oportunidades e benefícios para a inclusão social dos/as jovens. Alguns dos desafios mais frequentemente encontrados incluem:

1. Cyberbullying

O uso excessivo da Internet aumenta o risco de exposição a conteúdos abusivos e intenções maliciosas. As faltas de competências na área digital torna os/as jovens mais propensos ao *cyberbullying*.

2. Conteúdo nocivo online

Há cada vez mais evidências sobre os efeitos nocivos do conteúdo *online* para a imagem e autoestima dos/as jovens. Concretamente, pressionados/as por uma inundação de imagens corporais perfeitas, os/as jovens podem começar a questionar a sua autovalorização, resultando eventualmente numa perda de respeito próprio. Adicionalmente, o contacto *online* com as pessoas que divulgam imagens corporais distorcidas pode encorajar a automutilação e a deterioração da saúde mental do/a jovem.

3. Bolhas de Informação e pensamento crítico

A exposição a quantidades incompreensíveis de dados em grande parte impulsionada por algoritmos gera riscos que requerem um pensamento crítico e uma abordagem minuciosa à inclusão social digital (Comissão Europeia, 2018b).

4. Privacidade e proteção de dados

Os dados expostos e coletados *online* tornam-se cada vez mais valiosos e as questões de privacidade e propriedade de dados são cada vez mais importantes. Atualmente, este tipo de questões é parcialmente gerido pelo Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados da UE (União Europeia, 2016).

Considerações sobre política, prática e pesquisa

Há algumas considerações comuns que merecem reflexão em se tratando de melhorar o diálogo dentro do “triângulo mágico” no setor da juventude, entre: responsáveis pelas políticas de juventude, pesquisadores e profissionais (prestadores de serviços no trabalho com jovens, ONGs de juventude e jovens).

- ▶ A digitalização em si não cria ou melhora a inclusão social, mas ajuda a criar as condições sociais, políticas e económicas que podem melhorar a igualdade e fortalecer as pessoas (Lauha H. e Nölvak K., 2019).
- ▶ As autoridades europeias, nacionais e locais devem, em cooperação com outros *stakeholders*, conceber e adotar políticas e estratégias que:

- apoiem o acesso/conectividade e a segurança na internet e facilitem o uso de oportunidades digitais para a inclusão social;
- minimizem os potenciais riscos da digitalização para os/as jovens, particularmente para aqueles/as que já se encontram em risco de exclusão.
- ▶ A cooperação entre sectores deve ser encorajada entre governos, autoridades transnacionais e locais e organizações da sociedade civil, investigadores, sector da juventude, empresas de TIC, sector privado e os/as jovens.
- ▶ Os investigadores do sector da juventude devem desempenhar um papel importante no apoio ao desenvolvimento de políticas e serviços no âmbito do trabalho com jovens, documentando e analisando evidências e práticas.
- ▶ Os/as jovens devem ser envolvidos/as como parceiros/as e co-criadores no desenvolvimento de novas plataformas, ferramentas e abordagens para a inclusão social através de meios digitais.
- ▶ Técnicos/as de juventude e educadores/as devem aproveitar e procurar ativamente oportunidades para desenvolverem as suas aptidões e competências digitais.
- ▶ Técnicos/as de juventude e educadores devem explorar oportunidades para a inclusão social de jovens marginalizados/as através do trabalho digital com jovens.
- ▶ O trabalho digital com jovens tem o potencial de envolver os/as jovens através deste meio. No entanto, para assegurar maiores oportunidades de desenvolvimento pessoal e de inclusão social, decisores políticos e profissionais devem estar conscientes das lacunas digitais existentes, uma vez que a tecnologia e a Internet não estão igualmente acessíveis a todos os/as jovens. Na maioria dos casos, jovens com menos oportunidades são os que correm o risco de serem ainda mais excluídos, se o trabalho digital depender apenas de meios digitais.
- ▶ O trabalho digital com jovens não é um método específico de trabalho do sector da juventude, mas pode ser incluído em qualquer tipo de trabalho com jovens – trabalho aberto, clubes de jovens, trabalho independente, etc. (Comissão Europeia, 2018a, 2018d). Os meios digitais e a tecnologia podem ser ferramentas, atividades ou conteúdo, assegurando a ética, os valores e os princípios básicos do trabalho com jovens em geral.
- ▶ A política de juventude deve facilitar e fomentar o desenvolvimento de práticas digitais e inteligentes do trabalho do sector da juventude a todos os níveis.
- ▶ As ferramentas digitais e todas as ferramentas alimentadas por IA podem oferecer muitas novas oportunidades para alcançar mais jovens e oferecer apoio personalizado para aqueles com menos oportunidades, desde que tenham acesso adequado à tecnologia.

Conclusões

A digitalização é uma componente vital e incontornável para o futuro dos/as jovens. Os/as jovens usam ferramentas e instrumentos digitais para comunicar, aprender ou trocar informações, para lazer e entretenimento, e demonstram uma apetência especial por atividades digitais e pelas oportunidades que essas atividades podem oferecer. Embora o mundo digital ofereça aos/às jovens soluções criativas para os desafios que enfrentam, também é importante enfatizar que nem todos beneficiam da digitalização. Os grupos de jovens com menos oportunidades, devido à sua origem social, económica ou geográfica, assim como aqueles pertencentes a grupos minoritários encontram-se em níveis semelhantes de exclusão no mundo digital.

Tanto a nível europeu como a nível nacional, as autoridades desenvolveram várias políticas e iniciativas para a digitalização e elaboraram programas de educação formal e não formal com o objetivo de desenvolver competências. No entanto, as iniciativas que se situam na intersecção entre os dois temas – inclusão social e digitalização – estão ainda numa fase muito incipiente, tal como as iniciativas específicas para jovens.

Uma análise das políticas e práticas mostra que existe uma diversidade de ferramentas e plataformas que podem ser benéficas tanto para jovens como para técnicos/as de juventude a trabalhar na área da inclusão e exclusão social. Os/as jovens podem tirar partido de plataformas focadas na educação e orientação profissional, saúde, informação e aconselhamento, participação e consulta *online* e segurança *online*, ao mesmo tempo que existem plataformas especializadas no desenvolvimento de competências digitais de técnicos/as de juventude e de incentivo ao o trabalho digital com jovens

No entanto, as oportunidades que surgem com a digitalização estão também em risco. Muitos/as jovens ainda vivem em ambientes em que não é possível assegurar o seu acesso ao mundo digital, seja em termos de conectividade seja no que diz respeito à segurança na Internet. Como referido neste volume do *Insights*, há ainda muitas considerações a ter em conta em termos de políticas de juventude, investigação e na prática do trabalho com jovens quando se trata da digitalização e da inclusão social de jovens.

Glossário

Inteligência Artificial

A IA é uma disciplina recente, surgida nos anos 50, que reúne ciências, teorias e técnicas (incluindo lógica matemática, estatística, probabilidades, neurobiologia computacional e ciência da computação) e cujo objetivo é conseguir replicar as competências cognitivas de um ser humano através da máquina. Embora não exista uma definição padrão de IA, o grupo de peritos (AIGO) criado pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE) definiu um sistema de IA como um sistema baseado em máquinas que pode, para um dado conjunto de objetivos definidos pelo ser humano, fazer previsões, recomendações ou decisões que influenciam ambientes reais ou virtuais. A IA usa inputs de máquinas e/ou de humanos para perceber ambientes reais e/ou virtuais; transpor tais perceções para modelos (de forma automatizada, por exemplo, através de uma aprendizagem mecânica ou manual); e usar a inferência de modelos para formular opções de informação ou ação. Os sistemas de IA são projetados para operar com diferentes níveis de autonomia. No sentido mais amplo, o termo refere-se indistintamente a sistemas de pura ficção científica (as chamadas IAs *fortes* com uma componente autoconsciente) e sistemas que já estão operacionais e capazes de realizar tarefas muito complexas (reconhecimento facial ou de voz, condução de veículos – sistemas designados por IAs *fracas*, ou *moderados*). Na prática, os especialistas geralmente preferem usar os nomes exatos das tecnologias utilizadas (que hoje em dia são essencialmente aprendizagem mecânica), tendo alguma relutância na aplicação do termo *inteligência* porque os resultados, embora extraordinários em algumas áreas, são ainda modestos em comparação com as ambições declaradas (OECD, 2019 e *website* do Conselho da Europa, *What's AI?*).

Competências digitais

Competências digitais refere-se às diferentes aptidões e níveis de proficiência necessários a qualquer cidadão de forma a estar capacitado a navegar na internet de forma segura e a tirar o máximo partido de todas as oportunidades no mundo digital. Com base no *Digital Competence Framework for Citizens* da UE (*DigComp*) (Comissão Europeia, 2017), em termos de competências digitais, consideram-se cinco as áreas-chave ao desenvolvimento pessoal, inclusão social, cidadania ativa e emprego: a literacia de informação e dados, a comunicação e colaboração, a criação de conteúdos digitais, a segurança e a resolução de problemas.

A **inclusão social digital** diz respeito ao conjunto de atividades necessárias implementar no sentido de garantir acesso às TIC, a todos os indivíduos e comunidades, incluindo os mais desfavorecidos. O acesso avalia-se através de cinco elementos fundamentais: serviço de Internet de banda larga robusto e acessível; dispositivos com acesso à Internet que satisfaçam as necessidades do/a utilizador/a; acesso a formação em literacia digital; apoio técnico de qualidade; aplicações e conteúdos

online concebidos para permitir e encorajar a auto-suficiência, participação e colaboração. A inclusão digital deve evoluir à medida que a tecnologia avança, mas requer estratégias e investimentos intencionais no sentido de reduzir e eliminar barreiras históricas, institucionais e estruturais ao acesso e ao uso da tecnologia (*National Digital Inclusion Alliance*). Existe hoje uma variedade de ferramentas para a inclusão social digital, disponível a jovens de todos os Estados membros do Conselho da Europa que podem beneficiar de plataformas como a Agência Europeia de Informação e Aconselhamento de Jovens (ERYICA) ou o Eurodesk. Na Europa, as organizações já estão a investir e a utilizar recursos digitais, particularmente através de projetos que utilizam ferramentas digitais como uma oportunidade para promover a inclusão social ou utilizando plataformas digitais para promover a participação.

Transformação digital

A digitalização, enquanto processo transformador de integração das tecnologias digitais na vida quotidiana, está a moldar a nossa sociedade de forma contínua, com um reconhecido impacto nas gerações mais jovens. O processo de digitalização é acelerado pelas novas tecnologias e tem um elevado impacto social e económico. Enquanto fenómeno social, pode apoiar ou dificultar os esforços necessários para alcançar a inclusão social. A última década, assistiu a vários desenvolvimentos no âmbito do acesso à tecnologia e à Internet, utilizada pela população para fins diversos, como trabalho, comunicação, informação, entretenimento e muitos outros. No entanto, é possível identificar lacunas significativas em termos de competências, acessibilidade, igualdade de oportunidades e tipos de serviços disponíveis e/ou prestados, particularmente a nível nacional.

Trabalho digital com jovens

O grupo de peritos criado para a abordagem de *Risks, opportunities and implications of digitalisation for youth, youth work and youth policy*, no âmbito do Plano de Trabalho da UE para a Juventude 2016-2018, definiu o trabalho digital com jovens como a *Utilização ou abordagem proativa dos meios de comunicação digitais e das tecnologias digitais no trabalho com jovens* (Comissão Europeia, 62018). Este trabalho deve incentivar os/as jovens a desenvolver as suas competências digitais, bem como a estruturar um espaço no qual possam aprender, partilhar experiências e participar ativamente na sociedade, num ambiente seguro. Além disso, o trabalho inteligente com jovens, definido como *o desenvolvimento inovador do trabalho com jovens, que abrange tanto a prática do trabalho digital com jovens como uma componente de investigação, qualidade e política* (Conselho da União Europeia, 2017), deve proporcionar oportunidades, especialmente em relação a jovens com menos oportunidades, de se envolverem e serem mais ativos. O trabalho digital com jovens enquanto prioridade fica patente nas *Conclusions on Digital Youth Work* (Conselho da União Europeia, 2019) recentemente adotadas. O Conselho da União Europeia adotou, em novembro de 2019, um conjunto de conclusões destinadas a ajudar a superar o fosso digital entre os/as jovens. A fim de poder responder às necessidades e condições dos/as jovens nos Estados-Membros, a formação e educação de técnicos/as de juventude foi estabelecida como uma prioridade.

Inclusão e exclusão social

A inclusão social foi definida como o processo de promoção dos valores, relações e instituições que permitem a todas as pessoas participar na vida social, económica e política com base na igualdade de direitos, equidade e dignidade (*EU-Council of Europe Youth Partnership, 2020*). Neste quadro, o trabalho de inclusão e de integração está centrado nos/as jovens que se encontram em desvantagem em relação aos seus pares, que são marginalizados/as ou que têm menos oportunidades. A sua exclusão da sociedade pode vir do seu acesso limitado às instituições públicas, ao sistema legal, à habitação, ao emprego, à saúde, à cultura, à educação, às oportunidades de mobilidade, ou como resultado da geografia, das deficiências ou de qualquer outro aspeto que limite o seu acesso aos direitos sociais; pode também basear-se na sua etnia, raça, religião, orientação sexual, casta, descendência, sexo, idade, deficiência, estatuto de HIV, estatuto de imigrante ou onde eles vivem.

Desvantagem e exclusão são conceitos multidimensionais que abrangem várias dimensões: sociais, políticas, culturais e económicas e operam em diferentes níveis sociais. São dinâmicas na medida em que impactam as pessoas de diversas formas e em diferentes graus ao longo do tempo. E são relacionais enquanto produto de interações sociais caracterizadas por relações de poder desiguais, e podem criar ruturas nas relações entre as pessoas e a sociedade, resultantes da falta de participação, proteção e integração sociais e poder (Departamento para o Desenvolvimento Internacional (DFID), 2010). Embora todos os/as jovens experienciem uma mudança complexa do estado de dependência para um estado de autonomia em circunstâncias que evoluem rapidamente, a inclusão social tem um significado particular para jovens provenientes de meios desfavorecidos e que vivem em condições precárias (*EU-Council of Europe youth partnership, 2018a*).

Referências

Appel G., Grewal L. & Hadi R. et al. (2020), "The future of social media in marketing", *Journal of the Academy of Marketing Science* 48, pp. 79-95, disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11747-019-00695-1>, acessado a 11 de abril de 2020.

Comissão Europeia (2010), *The European Social Fund and Social Inclusion*, disponível em: https://ec.europa.eu/employment_social/esf/docs/sf_social_inclusion_en.pdf, acessado a 30 de março de 2020.

Comissão Europeia (2016), *A New Skills Agenda for Europe – Working together to strengthen human capital, employability and competitiveness*, disponível em: <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-381-EN-F1-1.PDF>, acessado a 6 de março de 2020.

Comissão Europeia (2017), *DigComp 2.1 – The Digital competence framework for citizens*, disponível em: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>, acessado a 8 de março de 2020.

Comissão Europeia (2018a), *Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples*, disponível em: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>, acessado a 2 de março de 2020.

Comissão Europeia (2018b), *Digital Education Action Plan*, available at: https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en, acessado a 4 de março de 2020.

Comissão Europeia (2018c), "Engaging, connecting and empowering young people: a new EU Youth Strategy", disponível em: <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2018/EN/COM-2018-269-F1-EN-MAIN-PART-1.PDF>, acessado a 7 março de 2020.

Comissão Europeia (2018d), *Study on the impact of the internet and social media on youth participation and youth work*, disponível em: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/372f659f-5e39-11e8-ab9c-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-115405827>, acessado a 5 de dezembro de 2019.

Comissão Europeia (2020), *Shaping Europe's Digital Future*, disponível em: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-shaping-europes-digital-future-feb2020_en_4.pdf, acessado a 10 de março de 2020.

Conselho da Europa (2012), *Guide to Human Rights for Internet Users*, disponível em: <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/guide-to-human-rights-for-internet-users>, acessado em 15 de setembro de 2020.

Conselho da Europa (2015a), *Internet Governance – Council of Europe Strategy 2016-2019*, disponível em: <https://rm.coe.int/16806aafa9>, acessado a 29 de março de 2020.

Conselho da Europa (2015b), *Recommendation CM/Rec(2015)3 on the access of young people from disadvantaged neighbourhoods to social rights*, disponível em: <https://>

minedu.fi/documents/1410845/5384011/CM+Rec+2017+4+Youth+Work_eng.pdf/a3e83354-3e63-4cbf-8327-b3cfb0a07892, acessado a 29 de março de 2020.

Conselho da Europa (2016), *Recommendation CM/Rec(2016)7 of the Committee of Ministers to member States on young people's access to rights*.

Conselho da Europa (2016), *Council of Europe Strategy for the Rights of the Child (2016-2021)*. Disponível em: <https://edoc.coe.int/en/children-s-rights/7207-council-of-europe-strategy-for-the-rights-of-the-child-2016-2021.html#:~:text=Stay%20>, acessado a 15 de setembro de 2020.

Conselho da Europa (2018), *Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment*, disponível em: <https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>, acessado a 29 de março de 2020.

Conselho da União Europeia (2012), *Council Recommendation of 20 December 2012 on the validation of non-formal and informal learning*, disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32012H1222%2801%29>, acessado a 29 de março de 2020.

Conselho da União Europeia (2015), *Council Resolution on encouraging political participation of young people in democratic life in Europe*, available at [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:42015Y1215\(02\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:42015Y1215(02)&from=EN), acessado a 12 de maio de 2020.

Conselho da União Europeia (2017), *Council conclusions on smart youth work (2017/C 418/02)*, disponível em: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207\(01\)&from=ET](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017XG1207(01)&from=ET), acessado a 30 de março de 2020.

Conselho da União Europeia (2019), *Outcome of the 3724th Council Meeting, Education, Youth, Culture and Sport, November 2019, Council Conclusions on digital youth work*, disponível em: www.consilium.europa.eu/media/41437/st14300-en19.pdf, acessado a 29 de março de 2020.

Department for International Development (DFID) (2010), *DFID Global Social Exclusion Stocktake Report – Annexes*, disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/67708/annxs-glob-soc-excl-stcktkr-rpt.pdf, acessado a 30 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2007), *Social inclusion for young people: breaking down the barriers*, disponível em: https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261623/2007_Social_inclusion_young_people.pdf/21619732-2bd9-437e-aefb-3d6f63fb4d8a, acessado a 29 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2013, 2017). *T-Kit 8: Social Inclusion*. Available at <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-8-social-inclusion>, acessado a 29 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2015), *Finding a place in modern Europe – Mapping of barriers to social inclusion for young people in vulnerable situations*, available at <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/mapping-on-barriers-to-social-inclusion>, acessado a 28 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2015a), Symposium on Youth Participation in a Digitalised World, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/digitalised-world>, acessado a 28 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2018a), disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/inclusion>, acessado a 27 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2018b), Symposium: Connecting the Dots: Young People, Social Inclusion and Digitalisation, Policy Brief, Tallinn, 26-28 June 2018, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262517/policy+brief+symposium+2018.pdf/0da67029-e0c4-071d-6957-4f5809d066f2>, acessado a 27 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership (2020) Glossary on youth, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/glossary>, acessado a 15 de setembro de 2020.

Eurostat data set (2020a), "Internet use and activities", available at https://appsso.eurostat.ec.europa.eu/nui/show.do?dataset=isoc_bde15cua&lang=en, acessado a 12 de maio de 2020.

European Union (2016), Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation).

Eurostat data set (2020b), "Internet use and activities", available at https://appsso.eurostat.ec.europa.eu/nui/show.do?dataset=isoc_bde15cua&lang=en, acessado a 12 de maio de 2020.

Kovacheva S. (2014), Youth partnership policy sheet on social inclusion. Disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261683/Social+inclusion+by+Siyka+Kovacheva/651cf755-ca79-486d-9648-5ae89542650b>, acessado a 15 de setembro de 2020.

Kampylis, P., Punie, Y. & Devine, J. (2015). *European Framework for Digitally Competent Educational Organisations* (DigCompOrg), disponível em: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/promoting-effective-digital-age-learning-european-framework-digitally-competent-educational>, acessado a 15 de setembro de 2020.

Lauha H. & Nölvak K. (eds) (2019), *Digitalisation and youth work*, disponível em: <https://entk.ee/wp-content/uploads/2019/02/Digitalisation-and-youth-work.pdf>, Verke & EYWC, Finland, acessado a 27 de março de 2020.

McLoughlin S. (2018a), *Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalisation – Compendium of practices*, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262517/FINAL+compendium.pdf/b25a3fd4-a377-29c0-80b8-45ac21108ad2>, acessado a 21 de março de 2020.

McLoughlin S. (2018b) *Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalisation. Reflection paper*, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128284/45840532/Reflection+paper+final.pdf/41dde555-5701-7822-25d4-ae27b5561d92>, acessado a 28 de março de 2020.

OECD (2019), *Artificial intelligence in society*, OECD Publishing, Paris, disponível em: <https://doi.org/10.1787/eedfee77-en>, acessado a 18 de dezembro de 2019.

Prensky M. (2001), "Digital natives, digital immigrants", *On the Horizon* Vol. 9, No. 5, pp. 1-5.

Redecker, C. & Punie, Y. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators* (DigCompEdu). Disponível em: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>, acessado a 15 de setembro de 2020.

Fontes da Web

Conselho da Europa, Inteligência Artificial, disponível em: www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai, acessado em Fevereiro 32020.

Comissão Europeia, Grupo de Peritos de Alto Nível em Inteligência Artificial, disponível em: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/high-level-expert-group-artificial-intelligence>, acessado em Março 272020.

Comissão Europeia, A Europe fit for the digital age, disponível em: https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en, acessado a 10 de março de 2020.

European Knowledge Centre for Youth Policy Correspondents, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/ekcyp-correspondents>, acessado a 27 de março 2020.

European Knowledge Centre for Youth Policy, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/knowledge/-/ekcyp>, acessado a 7 de março de 2020.

European Youth Portal, Erasmus+ Virtual Exchange, disponível em: <https://europa.eu/youth/erasmusvirtual>, acessado a 27 de março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership, Social inclusion, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>, acessado a 27 de Março de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership, research study on "Social inclusion, digitalisation and young people", disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>, acessado a 11 de abril de 2020.

EU-Council of Europe youth partnership, Glossary on youth, disponível em: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/glossary>, acessado a 29 de março de 2020.

ICT4YOUTH WORK, disponível em: www.ict4youthwork.eu, acessado a 27 de março de 2020.

Diálogo do Sudeste Europeu sobre Governança da Internet (SEEDIG), disponível em: <https://seedig.net/about/>, acessado a 27 de março de 2020.

National Digital Inclusion Alliance, disponível em: www.digitalinclusion.org/, acessado a 27 de março de 2020.

Poderá a digitalização ajudar-nos a combater as desigualdades, ou será causa para alguns jovens fiquem ainda mais para trás?

Esta publicação explora a digitalização e o seu impacto no processo de inclusão social de vários grupos de jovens, particularmente daqueles que enfrentam barreiras multidimensionais, como jovens com deficiência, jovens sem emprego, educação ou formação (NEET); jovens refugiados e migrantes; jovens lésbicas, gays, bissexuais, transgéneros ou intersexuais (LGBTI); jovens mulheres e meninas; jovens que sofrem de abuso ou dependência de substâncias; jovens de minorias étnicas, raciais ou religiosas; jovens socioeconomicamente marginalizados/as; jovens sem abrigo; jovens em lares abusivos e que cometeram ou foram vítimas de crimes.

Os autores de *Insights* analisam os instrumentos políticos desenvolvidos pelas autoridades europeias, nacionais e locais, destinados a abordar a inclusão social no contexto da crescente digitalização, com recurso a uma revisão bibliográfica e a dados recolhidos através de sondagem. Ao longo da publicação, exploram e apresentam as plataformas digitais existentes, as ferramentas e as oportunidades educativas e formativas disponíveis online para jovens técnicos/as de juventude ou professores/as tecendo uma análise crítica das oportunidades e dos riscos associados à inclusão social dos/as jovens num mundo em crescente digitalização.

<http://youth-partnership-eu.coe.int>
youth-partnership@partnership-eu.coe.int



POR

O Conselho da Europa é a principal organização de defesa dos direitos humanos no continente. 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.

www.coe.int

Os Estados-Membros da União Europeia decidiram associar a sua experiência, os seus recursos e os seus destinos. Juntos, construíram uma zona de estabilidade, democracia e desenvolvimento sustentável, mantendo simultaneamente a diversidade cultural, a tolerância e as liberdades individuais. A União Europeia está empenhada em partilhar as suas conquistas e os seus valores com países e povos para além das suas fronteiras.

<http://europa.eu>

ISBN: 978-989-8330-39-0

