



Bruxelas, 27 de novembro de 2019  
(OR. en)

13935/19

JEUN 129  
EDUC 445  
SPORT 97  
EMPL 558  
SOC 737  
DIGIT 164  
SUSTDEV 160

## RESULTADOS DOS TRABALHOS

|                |                                                                                                                                         |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| de:            | Secretariado-Geral do Conselho                                                                                                          |
| para:          | Delegações                                                                                                                              |
| n.º doc. ant.: | ST 12681/19 +COR1                                                                                                                       |
| Assunto:       | Conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, sobre o trabalho digital com jovens |

Junto se enviam, à atenção das delegações, as conclusões sobre o trabalho digital com jovens, adotadas pelo Conselho da União Europeia e pelos representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho (EJCD) de 21 e 22 de novembro de 2019.

---

**Trabalho digital com jovens**  
**– Conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos**  
**Estados-Membros, reunidos no Conselho –**

O CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA E OS REPRESENTANTES DOS GOVERNOS DOS ESTADOS-MEMBROS, REUNIDOS NO CONSELHO,

*RECONHECENDO QUE:*

1. As Conclusões do Conselho sobre o trabalho inteligente com jovens contribuem para o desenvolvimento inovador do trabalho com jovens na Europa, devendo ser envidados esforços acrescidos para prosseguir nesta via.
2. A literacia digital e outras competências do século XXI desempenham um papel crucial na independência, na inclusão social, na empregabilidade e na vida quotidiana dos jovens. Os jovens têm diversas competências que lhes permitem movimentar-se num ambiente digitalizado. No entanto, todos os jovens necessitarão de uma abordagem ágil, flexível e crítica da tecnologia digital no seu futuro trabalho e na sua vida quotidiana.
3. É necessário colmatar a fratura digital.<sup>1</sup> Todos os jovens devem ter igualdade de oportunidades para reforçar as suas competências digitais, independentemente da sua origem<sup>2</sup>.
4. O trabalho digital com jovens pode contribuir para a consecução dos Objetivos para a Juventude Europeia<sup>3</sup>.
5. É necessário fazer face às disparidades de género no que toca às competências digitais e à participação em atividades digitais, bem como aos estereótipos relacionados com a utilização das tecnologias digitais.

---

<sup>1</sup> A expressão "fratura digital" inclui explicitamente o acesso às TIC, bem como as competências conexas necessárias para participar na sociedade da informação.

<sup>2</sup> A "fratura digital" pode ser classificada em função do género, idade, educação, rendimentos, grupos sociais ou localização geográfica.

<sup>3</sup> Anexo 3 à Estratégia da UE para a Juventude 2019-2027

6. O trabalho com jovens tem elevado potencial para permitir a aprendizagem experimental num contexto não formal e de envolver os jovens em atividades que reforcem as suas competências digitais e a literacia mediática. O trabalho com jovens pode também envolver indivíduos que correm o risco de ficar para trás numa sociedade digitalizada.
7. As abordagens, os objetivos, os princípios e os limites profissionais do trabalho com jovens devem ser considerados no contexto da digitalização, devendo o seu impacto ser avaliado nesta perspetiva.
8. O trabalho com jovens capacita-os para que sejam ativos e criativos na sociedade digital, tomem decisões informadas e fundamentadas e assumam a responsabilidade e o controlo da sua identidade digital. O trabalho com jovens pode também ajudar este grupo a enfrentar os riscos em linha associados à conduta, conteúdos, contacto e mercantilismo<sup>4</sup>, incluindo discurso de ódio, ciberassédio, desinformação e propaganda.
9. A digitalização do trabalho com jovens foi muitas vezes entendida como a utilização das redes sociais. No entanto, novas tecnologias digitais estão a surgir rapidamente. A inteligência artificial, a realidade virtual, a robótica e a tecnologia de cadeia de blocos, entre outros fatores, estão a afetar as nossas sociedades para além do âmbito da comunicação. Não só são necessárias competências digitais básicas, como também são importantes competências digitais específicas que reforçam a empregabilidade dos jovens. O trabalho com jovens deve ser capaz de fazer face aos desafios da convergência entre os ambientes digital e físico, bem como de beneficiar das oportunidades oferecidas pela transformação digital, enfrentando simultaneamente desafios relacionados com os serviços.
10. Os rápidos progressos registados nos meios de comunicação digitais e nas tecnologias digitais nos últimos anos também influenciaram o trabalho com jovens. No entanto, por razões financeiras, estruturais, materiais ou administrativas, um número significativo de profissionais do setor da juventude não dispõe de competências nem de conhecimentos digitais para fazer a melhor utilização possível das tecnologias digitais na execução de um trabalho de alta qualidade com os jovens.

---

<sup>4</sup> <https://www.childnet.com/ufiles/Supporting-Young-People-Online.pdf>

11. Muitos documentos sobre política da juventude carecem de visão sobre as formas como a digitalização afetará a sociedade, os jovens e o trabalho com jovens. Muitas estratégias também carecem de uma abordagem holística que desenvolva o trabalho com jovens na era digital.

*CONVIDAM OS ESTADOS-MEMBROS, EM CONFORMIDADE COM O PRINCÍPIO DA SUBSIDIARIEDADE E AOS NÍVEIS ADEQUADOS, A TOMAREM AS SEGUINTE MEDIDAS*

12. Promoverem e desenvolverem políticas e estratégias para a juventude que procurem ser proativas no que toca ao desenvolvimento tecnológico e à digitalização. Ao conceberem políticas que afetam a vida dos jovens, terem em conta e avaliarem o impacto da digitalização nas sociedades, designadamente nas práticas e nos serviços de trabalho com jovens. Para o efeito, deverá ser intensificada a cooperação intersetorial entre as áreas políticas relevantes e as partes interessadas.
13. Incluírem, se for o caso, nas suas estratégias para a juventude ou noutros planos de ação pertinentes, objetivos claros e medidas concretas para desenvolver e implementar o trabalho digital com jovens e avaliar o seu impacto na juventude e no trabalho com jovens. Estes objetivos devem ter por base conhecimentos, provas e dados relativos às competências digitais dos jovens e às necessidades em termos de serviços de trabalho com jovens.
14. Incentivarem as organizações de juventude e outras que trabalham com jovens a prosseguirem estes objetivos, desenvolvendo as suas atividades e serviços digitais de acordo com os seus interesses e necessidades específicos, e utilizarem metodologias inovadoras de apoio à consecução dos resultados do trabalho com jovens, designadamente através do trabalho digital com jovens.
15. Considerarem, sempre que adequado, abordagens experimentais e inovadoras e novos modelos de cooperação, com o intuito de realizar atividades e prestar serviços no domínio do trabalho digital com jovens.

16. Investirem e definirem orientações para o reforço das capacidades digitais entre animadores de juventude, organizações de juventude e organizações que trabalham com jovens, sempre que necessário. O trabalho digital com jovens poderia ser integrado tanto nos programas profissionais dos animadores de juventude como na formação de voluntários, e incorporado na educação e formação contínuas dos animadores de juventude.
17. Incentivarem os animadores de juventude e os jovens a aumentarem e a melhorarem as suas competências digitais, num processo de coaprendizagem.
18. Promoverem a utilização de materiais existentes<sup>5</sup> e desenvolverem novos materiais e novas formações no domínio digital destinados aos animadores de juventude, recorrendo, nomeadamente, à lista de necessidades de formação proposta pelo grupo de peritos<sup>6</sup> criado no âmbito do Plano de Trabalho da União Europeia para a Juventude (2016-2018). Além disso, organizarem ações de formação sobre o desenvolvimento estratégico do trabalho digital com jovens.
19. Criarem espaço e condições para, através da experimentação, desenvolver ferramentas e serviços digitais no trabalho com jovens e de associar os intervenientes no trabalho com jovens, a investigação no domínio da juventude e o setor das TIC, tendo em vista o desenvolvimento de práticas bem-sucedidas de trabalho com jovens e a partilha de experiências.
20. Darem oportunidade aos jovens de porem em prática e de melhorarem as suas competências digitais em vários cenários de trabalho com jovens, incluindo áreas fulcrais de competências digitais, conforme consta do Quadro de Competências Digitais DigComp 2.1: comunicação e colaboração; criação de conteúdo digital; segurança; resolução de problemas. As modalidades de aprendizagem podem incluir a aprendizagem experiencial, a mentoria invertida e a cooperação intergeracional.

---

<sup>5</sup> Por exemplo, a caixa de ferramentas Salto para formação e trabalho com jovens, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

<sup>6</sup> As necessidades de formação definidas pelo grupo de peritos sobre os "Riscos, oportunidades e implicações da digitalização para os jovens, para o trabalho com jovens e para a política de juventude" incluem 1. A digitalização da sociedade, 2. O planeamento, a conceção e avaliação do trabalho digital com jovens, 3. A informação e a literacia de dados, 4. A comunicação, 5. A criatividade digital, 6. A segurança e 7. A reflexão e avaliação (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Capacitarem os jovens, incluindo os que consideram que não são ouvidos e/ou que têm menos oportunidades, para que participem ativamente em processos democráticos de tomada de decisão, incluindo o Diálogo da UE com a juventude, envolvendo-os em formas digitais e outras formas inovadoras e alternativas de participação democrática.
22. Terem em conta todos os obstáculos, incluindo todas as formas de discriminação e estereótipos de género, que possam afetar negativamente as oportunidades e a motivação dos jovens para adquirirem competências digitais ao longo do seu percurso educativo, formativo e profissional, bem como para enveredarem por estudos e carreiras no domínio da ciência, da tecnologia, da engenharia, da arte e da matemática (CTEAM).
23. Reforçarem o papel do trabalho com jovens no apoio à utilização criativa da tecnologia por parte dos jovens e proporcionarem-lhes as competências para que sejam consumidores críticos e criadores ativos em termos tecnológicos.
24. Promoverem um melhor acesso dos jovens – em especial dos que têm menos oportunidades e dos que vivem em zonas rurais e remotas, ou cujo acesso presencial não seja viável – aos serviços de trabalho com jovens, através da utilização de tecnologias digitais.

*CONVIDAM OS ESTADOS-MEMBROS E A COMISSÃO, NO ÂMBITO DAS RESPECTIVAS COMPETÊNCIAS, A:*

25. Incentivarem o intercâmbio de boas práticas no que diz respeito à execução e ao desenvolvimento de estratégias digitais, recorrendo, designadamente, às oportunidades oferecidas pelo programa Erasmus+ e a outros instrumentos de financiamento pertinentes da UE.
26. Promoverem e utilizarem as plataformas digitais e físicas existentes para atividades de aprendizagem entre pares sobre utilização da tecnologia digital no trabalho com jovens, enquanto instrumento, atividade ou conteúdo.

27. Organizarem eventos que reúnam jovens, animadores de juventude, peritos, investigadores e o setor das TIC para inovar as formas e as abordagens de utilização da tecnologia no trabalho com jovens.
28. Incentivarem e apoiarem a investigação à escala europeia com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre o impacto da digitalização nos jovens e no trabalho com jovens.
29. Melhorarem as competências digitais através de aprendizagem e da formação não formais, tendo em conta o processo de atualização do Plano de Ação para a Educação Digital, com vista ao seu alargamento ao trabalho com jovens.
-

## **A. Referências**

Ao aprovar as presentes conclusões, o Conselho toma nota dos seguintes documentos:

1. Conclusões do Conselho sobre o trabalho inteligente com jovens (2017/C 418/02)
2. Conclusões do Conselho sobre a proteção das crianças no mundo digital (JO C 372 de 20.12.2011, pp. 15-18)
3. Grupo de peritos criado no âmbito do Plano de Trabalho da União Europeia para a Juventude (2016-2018) sobre "Riscos, oportunidades e implicações da digitalização para os jovens, para o trabalho com jovens e para a política de juventude": Desenvolver o trabalho digital com jovens – Recomendações de políticas e necessidades de formação (2017)
4. Comissão Europeia. DigComp 2.1: Quadro de Competências Digitais para os Cidadãos com oito níveis de proficiência e exemplos de utilização (2017)
5. Comunicação da Comissão relativa ao Plano de Ação para a Educação Digital, COM(2018) 22 final
6. Comunicação da Comissão relativa a uma estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (COM/2012/0196 final)
7. Comissão Europeia. Estudo sobre o impacto da Internet e das redes sociais na participação dos jovens e na animação juvenil (2018)
8. Resolução do Conselho da União Europeia e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros reunidos no Conselho relativa ao quadro para a cooperação europeia no domínio da juventude: Estratégia da União Europeia para a Juventude 2019-2027 (2018/C 456/01)
9. Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados) (JO L 119 de 4.5.2016, pp. 1–88)



10. Recomendação do Conselho sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida (2018/C 189/01)
11. Relatório do EIGE "A igualdade de género e os jovens: oportunidades e riscos da digitalização" (14348/18 ADD 2)
12. *Screenagers*: utilizar as TIC, os meios digitais e as redes sociais no trabalho com jovens. Análise dos resultados da investigação da Áustria, Dinamarca, Finlândia, Irlanda do Norte e República da Irlanda (2016)
13. Relatório do Simpósio sobre a Parceria para a Juventude entre a UE e o Conselho da Europa – "Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization"( juntar as pontas: os jovens, a inclusão social e a digitalização ) (Taline, 26-28 de junho de 2018)

## B. Definições

Para efeitos das presentes conclusões do Conselho:

- "Competências digitais" implicam utilizar e participar em tecnologias digitais para fins de aprendizagem, trabalho e participação na sociedade, de uma forma confiante, crítica e responsável. Nelas se incluem [...] informação e literacia de dados, comunicação e colaboração, literacia mediática, criação de conteúdos digitais (incluindo programação), segurança (incluindo o bem-estar digital e as competências associadas à cibersegurança), questões relacionadas com a propriedade intelectual, [...] resolução de problemas e espírito crítico. (Fonte: Recomendação do Conselho sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida (2018/C 189/01))
- "Trabalho digital com jovens" traduz-se na utilização ou abordagem proativa dos meios de comunicação digitais e das tecnologias digitais no trabalho com jovens. Os meios de comunicação digitais e as tecnologias digitais podem ser ferramentas, atividades ou conteúdos do trabalho com jovens. O trabalho digital com jovens não é um método de trabalho com jovens. O trabalho digital com jovens pode ser incluído em qualquer contexto de trabalho com jovens e tem os mesmos objetivos que o trabalho com jovens em geral. O trabalho digital com jovens pode ocorrer em situações presenciais, em ambientes em linha ou numa combinação destes dois contextos. O trabalho digital com jovens assenta na mesma ética, valores e princípios do trabalho com jovens. (Fonte: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- "Fratura digital" refere-se à distinção entre quem tem acesso à Internet, e é capaz de utilizar os novos serviços disponibilizados na World Wide Web, e quem está excluído desses serviços. A um nível elementar, a participação dos cidadãos e das empresas na sociedade da informação depende do acesso às tecnologias de informação e comunicação (TIC), ou seja, da presença de dispositivos eletrónicos, como computadores e ligações à Internet. O termo inclui explicitamente o acesso às TIC, bem como as competências conexas necessárias para participar na sociedade da informação. A fratura digital pode ser classificada com base em critérios que descrevem a diferença de participação em função do sexo, idade, educação, rendimentos, grupos sociais ou localização geográfica. (Fonte: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital\\_divide](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide))
-