



Conselho da
União Europeia

Bruxelas, 28 de novembro de 2022
(OR. en)

14982/22

EDUC 394
JEUN 171
DIGIT 217

RESULTADOS DOS TRABALHOS

de:	Secretariado-Geral do Conselho
para:	Delegações
n.º doc. ant.:	14147/22
Assunto:	Conclusões do Conselho sobre o favorecimento do bem-estar na educação digital

Junto se enviam, à atenção das delegações, as conclusões do Conselho em epígrafe, aprovadas pelo Conselho (Educação, Juventude, Cultura e Desporto) na sua reunião de 28 e 29 de novembro de 2022.

Conclusões do Conselho sobre o favorecimento do bem-estar na educação digital

O CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA,

NO CONTEXTO:

1. Dos debates políticos na Cimeira Social de Gotemburgo, em 2017, durante os quais se salientou que 44 % do europeus não possuem competências digitais básicas, que 90 % dos empregos no futuro exigirão competências e aptidões digitais e que 40 % das empresas europeias têm dificuldade em recrutar especialistas em TIC. Uma das ideias debatidas pelos dirigentes europeus nessa ocasião foi o lançamento de uma reflexão sobre o Futuro da Aprendizagem para dar resposta às tendências do futuro e à revolução digital, incluindo a inteligência artificial (IA).
2. Do primeiro princípio do Pilar Europeu dos Direitos Sociais, a saber, que todas as pessoas têm direito a uma educação inclusiva e de qualidade, a formação e aprendizagem ao longo da vida, a fim de manter e adquirir competências que lhes permitam participar plenamente na sociedade e gerir com êxito as transições no mercado de trabalho.
3. Da comunicação da Comissão intitulada "Concretizar o Espaço Europeu da Educação até 2025", que sublinha a necessidade de criar ambientes propícios à aprendizagem para grupos em risco de subdesempenho e favorecer o bem-estar na escola.
4. Da Resolução do Conselho sobre um quadro estratégico para a cooperação europeia no domínio da educação e da formação rumo ao Espaço Europeu da Educação e mais além (2021-2030), que salienta que a educação e a formação desempenham um papel fundamental quando se trata de moldar o futuro da Europa, num momento em que é imperativo que os cidadãos encontrem a sua realização pessoal e o seu bem-estar, estejam preparados para se adaptarem e desempenharem o seu papel num mercado de trabalho em mudança e participem numa cidadania ativa e responsável.

5. Do Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027, que define o conceito de um ecossistema de educação digital altamente eficaz e salienta a importância do desenvolvimento das competências e aptidões digitais para a vida quotidiana.
6. Do diálogo estruturado sobre educação e competências digitais atualmente em curso com os Estados-Membros, lançado pela Comissão em 2021, e a sua abordagem da educação digital que envolve toda a administração pública.
7. Da Recomendação do Conselho (UE) 2021/1004, de 14 de junho de 2021, relativa à criação de uma Garantia Europeia para a Infância, cujo objetivo consiste em prevenir e combater a exclusão social e assegurar a igualdade de oportunidades, garantindo o acesso gratuito à educação para crianças oriundas de meios desfavorecidos. A este respeito, a Recomendação sublinha a importância de fornecer instrumentos educativos digitais, conectividade de alto débito, serviços digitais e o equipamento adequado, bem como melhorar as competências digitais e combater todas as formas de clivagem digital.
8. Da Estratégia sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência 2021-2030, a qual indica que o recurso eficaz às tecnologias digitais exige a eliminação dos obstáculos à acessibilidade para as pessoas com deficiências e o investimento nas suas competências digitais.
9. Da Recomendação do Conselho sobre percursos para o sucesso escolar e que substitui a Recomendação do Conselho, de 28 de junho de 2011, sobre as políticas de redução do abandono escolar precoce, que visa promover melhores resultados escolares para todos os jovens europeus, independentemente das suas características pessoais e do seu contexto familiar, cultural e socioeconómico, e destaca o bem-estar na escola e a saúde física e mental como componentes essenciais do sucesso escolar.

10. Do grupo informal de peritos da Comissão que está atualmente a ser criado para promover ambientes propícios à aprendizagem para grupos em risco de subdesempenho e favorecer o bem-estar na escola.
11. Da Recomendação do Conselho, de 29 de novembro de 2021, sobre abordagens de aprendizagem mista para um ensino primário e secundário inclusivo e de elevada qualidade, a qual sublinha a importância de dar prioridade ao bem-estar (tanto físico como mental) e sugere incluir nos objetivos escolares políticas de bem-estar dos aprendentes e de combate ao assédio moral e dar maior ênfase ao bem-estar e à qualidade da vida profissional dos educadores, dirigentes educativos e outro pessoal educativo, a fim de atenuar o stress e prevenir o esgotamento.
12. Da Recomendação do Conselho, de 24 de novembro de 2020, sobre o ensino e a formação profissionais (EFP) em prol da competitividade sustentável, da justiça social e da resiliência, que dá ênfase às políticas de EFP adequadas à economia digital.
13. Da Declaração de Osnabrück sobre o ensino e formação profissionais como facilitador da recuperação e da transição justa para a economia digital e a economia verde, que visa desenvolver a digitalização do EFP no âmbito de uma nova cultura de aprendizagem ao longo da vida.
14. Das Conclusões do Conselho sobre a educação digital nas sociedades europeias do conhecimento, que salientam que a educação digital deverá ter em conta o bem-estar de todos os intervenientes envolvidos no processo de aprendizagem.
15. Do Monitor da Educação e da Formação de 2021, que se centra no tema do bem-estar na educação.

16. Da Comunicação da Comissão intitulada "Uma Década Digital para as crianças e os jovens: a nova Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (BIK+)", que se centra na melhoria do bem-estar das crianças nos ambientes em linha.
17. Do "Quadro de Competências Digitais para os Cidadãos" atualizado (DigComp 2.2), elaborado pela Comissão, que destaca a segurança, por exemplo, no contexto do favorecimento do bem-estar e da saúde, bem como a compreensão e o combate ao ciberassédio.
18. Do Quadro Europeu para as Competências Digitais dos Educadores (DigCompEdu), que sublinha a importância das medidas destinadas a assegurar o bem-estar físico, psicológico e social dos aprendentes durante a utilização das tecnologias digitais.

RECONHECE O SEGUINTE:

19. Para efeitos das presentes conclusões do Conselho, entende-se por "bem-estar na educação digital" um sentimento de contentamento físico, cognitivo, social e emocional que permite a todas as pessoas interagir de forma positiva em todos os ambientes de aprendizagem digital, inclusive com recurso a métodos e instrumentos de educação e formação digitais, e a maximizar o seu potencial e a autorrealização, e que as ajuda a atuar com segurança em linha e apoia a sua capacitação nos ambientes em linha¹. As presentes conclusões do Conselho centram-se no bem-estar digital no âmbito e através da educação e formação a nível do ensino primário, do ensino básico e do ensino secundário, incluindo o ensino e a formação profissionais (EFP).

¹ O bem-estar cognitivo pode ser definido como "a participação bem sucedida dos aprendentes na sociedade numa série de papéis: aprendentes ao longo da vida, trabalhadores produtivos e cidadãos ativos". Esta participação é possibilitada graças, nomeadamente, ao conhecimento e às competências que possuem. O bem-estar físico pode ser entendido como o nível de saúde das pessoas e a sua capacidade de ter um estilo de vida saudável. O bem-estar social abrange as interações dos aprendentes com outrem, bem como a sua perceção do ambiente de aprendizagem digital. O bem-estar psicológico refere-se às opiniões e aos sentimentos dos aprendentes no que se refere à sua própria vida e aos objetivos que definiram para si próprios (Sabrina Panesi, Stefania Bocconi e Lucia Ferlino, *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* (Promover o bem-estar e a inclusão dos alunos nas escolas por meio das tecnologias digitais: perceções dos estudantes, dos professores e dos dirigentes educativos em Itália, expressas no âmbito das atividades-piloto SELFIE), *Frontiers in Psychology* [Fronteiras na Psicologia], 2020).

20. Para efeitos das presentes conclusões do Conselho, o termo "aprendentes" abrange todos os alunos, estudantes e aprendizes que frequentam o ensino primário, básico e secundário dos sistemas de educação formal inicial, incluindo o ensino e a formação profissionais (EFP) iniciais.
21. Para efeitos das presentes conclusões do Conselho, o termo "educadores" abrange os professores, os dirigentes educativos, os formadores e outro pessoal pedagógico envolvidos no ensino primário e secundário dos sistemas de educação formal inicial, incluindo o ensino e a formação profissionais (EFP) iniciais.
22. As tecnologias digitais alteraram radicalmente a forma como as pessoas aprendem, trabalham, utilizam as informações e comunicam. A transformação digital traz novos desafios e oportunidades para os aprendentes e tem impacto na sua vida cognitiva, física, social e emocional.
23. A pandemia de COVID-19 e a mudança de emergência para o ensino e a aprendizagem em linha e à distância colocaram muitos desafios aos ambientes de aprendizagem digital. A forma como os sistemas de educação e formação digitais, incluindo os aprendentes, os educadores e outros intervenientes pertinentes, reagiram a esses desafios pode servir de experiência útil e permitir retirar ensinamentos para desenvolver abordagens do bem-estar na educação digital.
24. A educação e a formação inclusivas e de elevada qualidade deverão aumentar as oportunidades proporcionadas pela transformação digital para favorecer o bem-estar dos aprendentes e dos educadores nos ambientes de aprendizagem digital. Tal deverá ser apoiado e fomentado de forma sistemática em todos os aspetos do ecossistema de educação digital².

² O ecossistema de educação digital inclui as infraestruturas, a conectividade e o equipamento de educação digital (nomeadamente tecnologias acessíveis e de apoio); conteúdos educativos digitais de elevada qualidade; aprendentes e educadores que possuem os conhecimentos especializados necessários para integrar as tecnologias digitais no processo pedagógico; e o desenvolvimento de conhecimentos, competências e aptidões digitais e das condições para as relações interpessoais nos ambientes de aprendizagem digital.

25. O reforço do bem-estar dos aprendentes no contexto da educação digital é um processo bidirecional. Os ambientes digitais podem colocar alguns desafios, nomeadamente no contexto da educação digital (por exemplo, o ciberassédio), que podem ter um impacto negativo no bem-estar, em especial se alguns dos aspetos desses ambientes forem mal concebidos ou implementados. Em contrapartida, ecossistemas de educação digital bem concebidos, que sejam eficazes e inclusivos, podem promover o desenvolvimento do bem-estar dos aprendentes e melhorar as suas perspetivas em termos de educação, vida e trabalho.
26. A clivagem digital constitui uma ameaça grave para o bem-estar na educação e formação digitais, tanto para os aprendentes como para o educadores, muitas vezes exacerbando as desigualdades existentes ou criando novas. Os sistemas de ensino nacionais, regionais e locais deverão ser capazes de dar resposta a quaisquer problemas de acesso insuficiente, equipamento inadequado ou condições de aprendizagem insatisfatórias enfrentadas pelos aprendentes, em especial os aprendentes desfavorecidos, incluindo os portadores de deficiências e/ou com necessidades educativas especiais e os que enfrentam desafios relacionados com o fosso digital entre homens e mulheres.
27. Novos modelos de aprendizagem, nomeadamente os que envolvem a utilização de ferramentas digitais acessíveis e localizáveis, aumentam as possibilidades de chegar aos aprendentes desfavorecidos, incluindo os aprendentes com deficiências e/ou necessidades educativas especiais e os que temporariamente se veem impossibilitados de frequentar a escola devido a um problema de saúde, bem como os aprendentes que vivem em zonas isoladas, insulares ou remotas, como as regiões ultraperiféricas da UE. Além disso, favorecem uma motivação e empenhamento mais fortes para beneficiar das experiências em linha e, juntamente com as abordagens centradas no aprendente, ajudam a reduzir a clivagem digital.
28. No contexto da chegada de aprendentes oriundos da migração e/ou cuja língua materna é diferente da língua de ensino, as ferramentas digitais e os conteúdos educativos de elevada qualidade podem facilitar a continuidade da sua educação e formação e podem ajudá-los a manter a ligação com a sua língua e a sua cultura de origem e a ultrapassar eventuais experiências traumáticas e novos desafios.

29. O acesso e a utilização mais frequentes e alargados de ambientes digitais podem expor os aprendentes a um maior risco de serem alvos de ameaças no mundo digital, como por exemplo o ciberassédio e/ou o isolamento. Deverão ser enviados esforços para garantir que os aprendentes e os educadores recebem formação adequada e cooperam com outros profissionais pertinentes a fim de promover verdadeiramente um ambiente de aprendizagem digital seguro.
30. Deverá ser dado maior destaque nos sistemas de educação e formação ao pensamento crítico, à literacia mediática e digital e à resiliência à desinformação e à informação errada, com vista a dotar os aprendentes das competências necessárias para fazer face a potenciais ameaças e desafios, e proporcionar uma experiência em linha que seja mais segura e positiva.
31. Os educadores, juntamente com o pessoal responsável pela administração e pela gestão, desempenham um papel importante e insubstituível no desenvolvimento dos ambientes de educação e formação³ e no favorecimento do bem-estar dos aprendentes. Deverão desenvolver e reforçar as suas competências digitais e aumentar os seus conhecimentos no que se refere aos benefícios e aos desafios associados à utilização das ferramentas digitais na educação e na formação, por exemplo, na sua educação inicial, na sua entrada em serviço e no seu desenvolvimento profissional contínuo, bem como à importância de aumentar a atratividade do desenvolvimento de competências no domínio das TIC para as raparigas, nomeadamente através de abordagens do ensino de competências relacionadas com a digitalização que atendam às questões de género.
32. As tecnologias digitais não se destinam a substituir a presença física nem as interações presenciais entre educadores e aprendentes. O objetivo da integração das tecnologias digitais nos processos educativos consiste em apoiar e facilitar o trabalho dos educadores e melhorar a vivência de aprendizagem dos aprendentes.

³ Vários fatores podem ter um impacto no bem-estar geral do educadores (por exemplo, carga de trabalho excessiva, sentimento de falta de reconhecimento e de respeito pela profissão docente, dimensão excessiva das turmas, falta de apoio para as escolas confrontadas com problemas de comportamentos inadequados e ingeríveis dos alunos e, em alguns países, financiamento inadequado ou desigual (Carine Viac e Pablo Fraser, *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* [Bem-estar dos professores: um quadro para a recolha e análise de dados], OCDE, documento de trabalho sobre educação n.º 213, Publicações da OCDE, Paris, 2020).

RECONHECE O SEGUINTE:

O bem-estar dos aprendentes e dos educadores no contexto da educação e formação digitais pode ser favorecido mediante:

A. A aquisição dos conhecimentos, das competências e das aptidões necessários para promover o bem-estar na educação e formação digitais

33. As pessoas interagem num ambiente digital ao longo da sua vida pessoal, profissional e cívica. O desenvolvimento dos conhecimentos, das competências e das aptidões digitais pode favorecer a sua prosperidade e o seu contentamento emocionais e promover a sua capacidade de responder adequadamente aos desafios e riscos que encontram, tanto no mundo digital como no mundo físico.
34. As políticas e medidas relativas ao desenvolvimento das competências e aptidões digitais deverão ser concebidas tendo devidamente em conta o bem-estar e as necessidades individuais dos aprendentes, com especial destaque para os grupos desfavorecidos. Deverão também ter por objetivo aumentar a sua resiliência e capacitação. A competência digital⁴ envolve a interação confiante, crítica, responsável, ética e mais segura com as tecnologias digitais. As competências digitais, como o pensamento computacional, a resolução de problemas no domínio das TIC e a literacia de dados, são necessárias tanto durante as fases iniciais da educação e da formação como ao longo de toda a vida, a fim de possibilitar uma melhor integração das pessoas na sociedade e assegurar que dispõem de um melhor acesso a oportunidades de emprego.
35. As tecnologias digitais influenciam as formas como os aprendentes aprendem, procuram e partilham informações, bem como a forma como interagem uns com os outros e se sociabilizam. Os aprendentes estão expostos a uma grande variedade de informações, incluindo desinformação e informação errada, pelo que o desenvolvimento das competências de literacia digital e mediática, pensamento crítico e resolução de problemas é essencial.

⁴ Ver, por exemplo: Comissão Europeia, Centro Comum de Investigação, Riina Vuorikari, Stefano Kluzer, Yves Punie, *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes* [DigComp 2.2, o quadro de competências digitais para os cidadãos: com novos exemplos de conhecimentos, competências e atitudes], 2022, e a Recomendação do Conselho, de 22 de maio de 2018, sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida (JO C 189 de 4.6.2018, p. 1).

36. Os aprendentes deverão adquirir e desenvolver os conhecimentos, as competências e as aptidões necessários que contribuam para a utilização inócua, segura e ética das ferramentas digitais, incluindo competências em cibersegurança e conhecimentos sobre os limites dos algoritmos de IA. Tal poderá ter um impacto significativo no bem-estar e na resiliência dos aprendentes.
37. O desenvolvimento de competências pessoais e sociais poderá ajudar os aprendentes a utilizar as redes sociais digitais por forma a que estejam expostos a menos riscos de danos emocionais ou sociais e sensibilizá-los para os riscos de uma utilização excessiva das tecnologias digitais.
38. Os aprendentes deverão ter a oportunidade de adquirir os conhecimentos, as competências e as aptidões necessários para criarem, partilharem e utilizarem conteúdos digitais, e deverão estar cientes das regras relacionadas com a propriedade intelectual.
39. São necessárias competências avançadas e especializadas para o desenvolvimento de produtos e serviços no domínio das TIC e de tecnologias digitais avançadas, nomeadamente as que possam ter um impacto positivo no bem-estar das pessoas, por exemplo, das pessoas com deficiências e/ou necessidades educativas especiais.
40. Os educadores deverão ser apoiados na aquisição e no desenvolvimento dos seus conhecimentos, competências e aptidões digitais, por exemplo, no âmbito da sua educação inicial, da entrada em serviço e no seu desenvolvimento profissional contínuo, e estar bem informados sobre os benefícios e os desafios associados à utilização das ferramentas digitais, e as oportunidades inerentes à sua utilização, na educação e na formação. Os educadores deverão ajudar os aprendentes a utilizar a tecnologia de forma segura, responsável e criativa.

B. A conceção de abordagens de ensino e aprendizagem e de ambientes digitais que melhorem o bem-estar dos aprendentes

41. As abordagens de ensino e aprendizagem, que incluem métodos de ensino e aprendizagem e aspetos de organização, deverão reforçar a pertinência e a eficácia do processo de educação e formação, bem como o contentamento e a autoconfiança dos aprendentes em todos os ambientes de aprendizagem. Neste contexto, a acessibilidade, a segurança e a qualidade das infraestruturas e das tecnologias digitais são fundamentais. O desenvolvimento e a utilização de tecnologias digitais avançadas na educação e na formação podem ser benéficos, em especial para os aprendentes desfavorecidos, incluindo os aprendentes com deficiências e/ou necessidades educativas especiais.
42. Na conceção das políticas de educação digital, deverão ser tidos em conta os seguintes aspetos:
- *os ambientes* nos quais se desenrola a aprendizagem, atendendo ao o contexto socioeconómico, cultural e familiar dos aprendentes, bem como a outras circunstâncias pertinentes.
 - *as ferramentas e os dispositivos utilizados*, adaptando a sua utilização às necessidades individuais dos aprendentes (por exemplo, em função do estado de saúde, de necessidades educativas especiais e do contexto socioeconómico):
 - Os ecossistemas de educação digital deverão favorecer o trabalho com ferramentas educativas inovadoras, que poderão incluir a ludificação, soluções educativas baseadas em, por exemplo, tecnologias de realidade estendida, como a realidade aumentada/virtual, a IA, a análise da aprendizagem e as redes sociais, que respeitem uma abordagem ética e transparente, a privacidade dos dados e a não discriminação desde a conceção, sem descurar os benefícios e os riscos potenciais⁵.

⁵ Esses riscos incluem, por exemplo, a dependência da Internet, tempo excessivo passado em frente ao ecrã, perturbações associadas ao jogo e problemas de saúde, como o sedentarismo que resulta em obesidade.

- As soluções digitais deverão ser concebidas de forma a possibilitar e incentivar a adaptabilidade para efeitos da educação digital e assegurar o respeito pelos diferentes contextos e necessidades de todas as pessoas, em especial dos aprendentes oriundos de grupos desfavorecidos. Se for caso disso, deverá ser promovida a interoperabilidade das soluções digitais utilizadas na educação e na formação.
- As tecnologias digitais avançadas e especializadas (por exemplo, a IA, a realidade aumentada/virtual, a Internet das Coisas, os gémeos digitais, etc.) podem melhorar a acessibilidade e a qualidade dos ambientes de aprendizagem e formação e complementar, de forma sinérgica, as abordagens de ensino e aprendizagem não digitais. A integração de soluções digitais inovadoras pode promover a habilidade dos aprendentes no ensino e na formação profissionais.
- A utilização de tecnologias digitais pode ocupar tempo que poderia ser aproveitado para outras atividades que são benéficas para a saúde, como o exercício físico ou o sono. Por conseguinte, deverá ser tomado em consideração o equilíbrio entre o tempo passado em frente ao ecrã e o tempo passado longe do ecrã, bem como a gestão do tempo.
- *as tarefas de aprendizagem* que são utilizadas no processo educativo e que produzem os resultados de aprendizagem pretendidos.
 - A utilização de conteúdos educativos digitais de elevada qualidade concebidos para fins pedagógicos sérios e ministrados de forma moderna, acessível e convivial⁶.
 - Apoio para abordagens centradas no aprendente, incluindo a promoção da sua autonomia.
- *educadores* com a formação adequada e capazes de fornecer orientações aos aprendentes sobre a forma adequada de utilizar as tecnologias digitais, incluindo a repartição sensata e equilibrada do tempo passado em frente ao ecrã e do tempo passado longe do ecrã. Educadores com a formação adequada são capazes de atender às especificidades de diferentes ambientes de aprendizagem digital, de trabalhar com ferramentas, métodos de ensino e aprendizagem digitais inovadores e de aplicá-los num contexto pedagógico, tendo simultaneamente presentes os riscos da utilização excessiva das tecnologias digitais.

⁶ No que diz respeito aos conteúdos educativos, o próximo Quadro Europeu de Conteúdos da Educação Digital da Comissão poderá fornecer orientações úteis.

C. As relações interpessoais no ecossistema de educação digital

43. Os ecossistemas de educação digital baseiam-se não só nas infraestruturas, nas ferramentas e nos conteúdos digitais, mas também nas interações sociais entre as pessoas envolvidas (ou seja, os aprendentes, os educadores e outros intervenientes que utilizem meios tecnológicos para comunicar e criar conteúdos e redes) e nos seus ambientes físicos e sociais. É essencial ter essas interações sociais em conta aquando da conceção dos ecossistemas de educação digital.
44. A evolução tecnológica alterou as formas de comunicação e trouxe novas oportunidades de capacitação, expressão pessoal e cidadania digital⁷, incluindo a participação ativa na sociedade com recurso a ferramentas em linha.

⁷ De acordo com o Conselho da Europa, "um cidadão digital é alguém que, através da aquisição de um vasto leque de competências, é capaz de participar de forma ativa, positiva e responsável nas comunidades *online* e *offline*, a nível local, nacional ou global" (Janice Richardson e Elizabeth Milovidov, *Manual de Educação para a Cidadania Digital: Estar online, Bem-estar online, Os meus direitos online*, Conselho da Europa, 2019).

45. As interações digitais podem contribuir para o desenvolvimento de competências sociais e para o reforço dos laços sociais. No entanto, os aprendentes e os educadores também podem estar expostos a riscos digitais⁸ (como o ciberassédio, o discurso de ódio, as notícias falsas, as violações da privacidade, as fraudes em linha, as câmaras de eco⁹, etc.)¹⁰ que são prejudiciais para o seu bem-estar¹¹. É essencial que os aprendentes, os educadores e os pais estejam cientes da dimensão e da variedade desses riscos e saibam como evitá-los e/ou preveni-los, onde encontrar apoio e como reforçar a resiliência. É igualmente importante utilizar as interações e os métodos de ensino e aprendizagem em ambientes de aprendizagem digital para dar fazer face aos riscos digitais.
46. Os sistemas de educação e formação e as escolas deverão explorar formas de reforçar o bem-estar na educação digital, sensibilizar para os riscos digitais e a prevenção dos mesmos, bem como políticas escolares holísticas, incluindo procedimentos escolares de natureza organizacional, favorecendo ambientes de educação digital seguros e dando resposta aos desafios relacionados com os riscos digitais.

⁸ Os riscos digitais podem estar ligados, por exemplo, à utilização excessiva ou inadequada das tecnologias digitais ou à interação dos aprendentes com o mundo digital.

⁹ O termo "câmara de eco" refere-se a situações que ocorrem nos média sociais e nos grupos de discussão em linha, nos quais as convicções são amplificadas ou reforçadas pela comunicação e a repetição dentro de um sistema fechado e isolado. Geralmente, os participantes recebem informações que reforcem os seus pontos de vista, sem se depararem com pontos de vista discordantes (Riina Vuorikari, Stefano Kluzer, Yves Punie, *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2, o quadro de competências digitais para os cidadãos: com novos exemplos de conhecimentos, competências e atitudes), Serviço das Publicações da União Europeia, Luxemburgo, 2022).

¹⁰ Um estudo da OCDE de 2019 define uma tipologia de riscos: riscos de contacto, riscos de conteúdo, riscos de privacidade e riscos para os consumidores (edição: Tracey Burns e Francesca Gottschalk, *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age* Educational Research and Innovation [Educação e infância no século XXI: O bem-estar emocional na era digital, Investigação e Inovação no Ensino], Publicações da OCDE, Paris, 2019).

¹¹ Por exemplo, o ciberassédio pode ser ainda mais nocivo do que as formas habituais de intimidação porque o alcance da humilhação é alargado a um grande público em linha e as palavras e imagens podem ficar indefinidamente no ambiente em linha.

47. As comparações sociais promovidas no mundo em linha podem ter um impacto negativo na saúde mental e na autoestima, em especial durante a adolescência. As preocupações com a imagem do corpo e o seu sentimento de alienação social podem ser desencadeados ou intensificados se os aprendentes forem expostos a imagens consideradas "ideais" nos média sociais. A utilização dos média sociais em linha também está associada a um fenómeno conhecido como "o medo de ficar de fora". Os educadores em ambientes de aprendizagem digital deverão estar cientes desses riscos, sensibilizar para os impactos negativos desse fenómeno e dar resposta aos mesmos e promover o desenvolvimento de competências entre os aprendentes para fazerem face a estas questões.
48. Os educadores deverão apoiar a motivação dos aprendentes para aprenderem e desenvolverem todo o seu potencial, a fim de os ajudar a crescer e tornar-se indivíduos coerentes e maduros que sejam conscientes dos seus pontos fortes e fracos, objetivos de vida e aspirações e que tenham construído uma autoimagem positiva, respeitando simultaneamente os outros e as necessidades de cada um. Esta atitude é um fator essencial para o bem-estar na educação digital.
49. A parentalidade digital sensata e um ambiente familiar favorável deverão formar parte de um ecossistema de educação digital, sem deixar de ter em conta o contexto familiar. As escolas deverão estar conscientes da importância da comunicação e da cooperação com os pais ou os cuidadores no que diz respeito às oportunidades, aos benefícios e aos desafios inerentes à educação digital, bem como dos riscos digitais e da importância da gestão do tempo quanto se trata da utilização de ferramentas digitais para fins de educação e formação.

CONVIDA OS ESTADOS-MEMBROS, DE ACORDO COM AS SUAS CIRCUNSTÂNCIAS NACIONAIS E O PRINCÍPIO DA SUBSIDIARIEDADE, A:

50. Porem a tónica no reforço do bem-estar dos aprendentes e dos educadores aquando da conceção de políticas e estratégias nacionais em matéria de educação digital;
51. Promoverem a conceção de processos de ensino e aprendizagem tendo em vista o seu impacto no bem-estar dos aprendentes e, se for caso disso, incentivarem uma cooperação robusta entre os ecossistemas de educação digital e os profissionais e serviços de saúde mental e do apoio psicossocial;
52. Incentivarem processos de ensino e aprendizagem baseados numa abordagem centrada no aprendente, por exemplo, por meio da integração de tecnologias digitais avançadas, da utilização ética da IA e dos dados¹², com especial destaque para o favorecimento do bem-estar dos aprendentes desfavorecidos e dos aprendentes em situações vulneráveis, incluindo os portadores de deficiências e/ou com necessidades educativas especiais, bem como os aprendentes dotados, e na luta contra o fosso digital entre homens e mulheres;
53. Reforçarem a sensibilização dos aprendentes e dos educadores para a necessidade de assegurar um equilíbrio adequado entre o tempo passado frente ao ecrã e o tempo passado longe do ecrã e, quando possível, apoiar as escolas para desenvolver uma gestão adequada do tempo no que diz respeito às atividades de ensino e aprendizagem digitais e presenciais;
54. Explorarem formas de apoiar a conceção e a aplicação de processos de ensino e aprendizagem e a utilização das tecnologias digitais na educação e na formação, com vista a facilitar a integração dos aprendentes oriundos da migração e/ou dos aprendentes cuja língua materna é diferente da língua de ensino nos sistemas de educação e formação dos Estados-Membros, permitindo-lhes, ao mesmo tempo, manter a ligação com as suas línguas maternas e respetivas culturas;

¹² As orientações éticas sobre a utilização da inteligência artificial (IA) e dos dados no ensino e na aprendizagem para os educadores, elaboradas pela Comissão, podem ser consideradas uma fonte útil de orientação e apoio a este respeito.

55. Apoiarem¹³ a sensibilização dos aprendentes para as potenciais ameaças no mundo digital e o reforço da sua resiliência a fim de reduzir os riscos e proporcionar oportunidades seguras em linha para os jovens, promovendo simultaneamente a proteção dos dados e a privacidade em linha;
56. Explorarem formas de apoiar os educadores na promoção, junto dos aprendentes, do pensamento crítico, da literacia digital e mediática e do trabalho com dados e informações, incluindo uma abordagem fundamentada da desinformação e da informação errada¹⁴;
57. Incentivarem as escolas, quando adequado, a aplicar abordagens escolares holísticas que promovam, de forma sistemática, o bem-estar na educação digital a nível do ensino primário, do ensino secundário e do EFP, incluindo políticas flexíveis que favoreçam a prevenção e a resiliência e deem resposta a desafios como os riscos digitais, bem como procedimentos de natureza organizacional das escolas;
58. Ponderarem aproveitar as oportunidades proporcionadas pelos instrumentos existentes da UE (o Fundo Social Europeu Mais, o programa Erasmus+, o instrumento de assistência técnica, etc.) para promover políticas de educação digital centradas no bem-estar dos aprendentes e dos educadores nos ambientes de aprendizagem digital.

¹³ Por exemplo, através da rede de Centros Internet Segura existente nos Estados-Membros, cofinanciada pela UE, e da plataforma betterinternetforkids.eu, o polo pan-europeu para a segurança das crianças em linha, que contém material para professores, pais e crianças, disponível em todas as línguas oficiais da UE.

¹⁴ As orientações para professores e educadores sobre o combate à desinformação e a promoção da literacia digital através da educação e da formação, elaboradas pela Comissão, podem ser consideradas uma fonte útil de orientação e apoio a este respeito.

CONVIDA A COMISSÃO, EM CONFORMIDADE COM OS TRATADOS E NA
OBSERVÂNCIA PLENA DO PRINCÍPIO DA SUBSIDIARIEDADE, A:

59. Apoiar a investigação sobre o impacto da utilização das tecnologias digitais no bem-estar dos aprendentes e dos educadores em todos os Estados-Membros, e elaborar um estudo baseado em dados concretos sobre o ponto da situação das necessidades em matéria de bem-estar nos ambientes de educação digital. Conceber um modelo para práticas eficientes destinadas a melhorar o bem-estar nos ecossistemas de aprendizagem digital e, em última análise, critérios para um "modelo escolar de bem-estar digital" nas escolas como um possível exemplo e para uso pelos Estados-Membros a título voluntário. Aquando da conceção desse modelo, fazer o balanço dos trabalhos do grupo informal de peritos da Comissão, atualmente a ser criado, no que diz respeito a ambientes propícios à aprendizagem para grupos em risco de subdesempenho e ao favorecimento do bem-estar na escola;
60. Incentivar o desenvolvimento e a partilha de conteúdos de elevada qualidade para os educadores e outros profissionais pertinentes, a fim de continuar a melhorar os seus conhecimentos, as suas competências e aptidões, as abordagens pedagógicas centradas no aprendente e o trabalho com diversos grupos de aprendentes;
61. Ponderar promover o bem-estar na educação digital como parte da maratona de programação anual para a educação digital;

62. Sensibilizar todas as partes interessadas, por exemplo, os criadores de ferramentas e serviços digitais, como o setor da tecnologia educativa (EdTech) e os que se centram na cibersegurança, para a integração de abordagens e soluções conviviais que favoreçam o bem-estar dos aprendentes e dos educadores na educação digital. Sensibilizar todas as partes interessadas que desenvolvem conteúdos educativos digitais para a integração do aspeto do bem-estar não só nos próprios conteúdos, mas também nos processos de ensino e aprendizagem;
63. Apoiar a utilização de programas da UE, como o Erasmus+, o Fundo Social Europeu Mais, o Corpo Europeu de Solidariedade, o Horizonte Europa e o Programa Europa Digital, para promover o bem-estar dos aprendentes e dos educadores nos ambientes de aprendizagem digital e a utilização de tecnologias digitais avançadas, por exemplo, para aprendentes com deficiências e/ou necessidades educativas especiais, bem como o desenvolvimento, o teste e a utilização da ludificação, de soluções educacionais baseadas na IA e de tecnologias de realidade estendida, como a realidade aumentada/virtual, para fins pedagógicos;
64. Atender à necessidade de um ecossistema de educação digital holístico, integrado e sustentável nos Estados-Membros, que promova a qualidade e a inclusão, bem como o bem-estar na educação digital no âmbito da execução em curso do Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027 e nas próximas propostas de recomendação do Conselho sobre os fatores facilitadores da educação digital e de recomendação do Conselho sobre a melhoria da aquisição de competências digitais na educação e na formação.
-

DOCUMENTOS DE REFERÊNCIA

Conselho Europeu

- Conclusões do Conselho Europeu de 14 de dezembro de 2017 (EUCO 19/1/17 REV 1).

Conselho da União Europeia

- Conclusões do Conselho relativas à Estratégia da UE sobre os Direitos da Criança (10024/22).
- Recomendação do Conselho sobre abordagens de aprendizagem mista para um ensino primário e secundário inclusivo e de elevada qualidade (JO C 504 de 14.12.2021, p. 21).
- Recomendação (UE) 2021/1004 do Conselho, de 14 de junho de 2021, relativa à criação de uma Garantia Europeia para a Infância (JO L 223 de 22.6.2021, p. 14).
- Conclusões do Conselho sobre a equidade e a inclusão na educação e na formação a fim de promover o sucesso educativo para todos (JO C 221 de 10.6.2021, p. 3).
- Resolução do Conselho sobre um quadro estratégico para a cooperação europeia no domínio da educação e da formação rumo ao Espaço Europeu da Educação e mais além (2021-2030) (JO C 66 de 26.2.2021, p. 1).
- Recomendação do Conselho, de 24 de novembro de 2020, sobre o ensino e a formação profissionais (EFP) em prol da competitividade sustentável, da justiça social e da resiliência (JO C 417 de 2.12.2020, p. 1).
- Conclusões do Conselho sobre a educação digital nas sociedades europeias do conhecimento (JO C 415 de 1.12.2020, p. 22).

- Conclusões do Conselho sobre o combate à crise da COVID-19 na educação e formação (JO C 212 I de 26.6.2020, p. 9).
- Conclusões do Conselho sobre os professores e formadores europeus do futuro (JO C 193 de 9.6.2020, p. 11).
- Conclusões do Conselho sobre a economia do bem-estar (JO C 400 de 26.11.2019, p. 9).
- Resolução do Conselho relativa à prossecução do desenvolvimento do Espaço Europeu da Educação para apoio a sistemas de educação e formação orientados para o futuro (JO C 389 de 18.11.2019, p. 1).
- Conclusões do Conselho rumo a uma visão de um Espaço Europeu da Educação (JO C 195 de 7.6.2018, p. 7).
- Recomendação do Conselho sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida (JO C 189 de 4.6.2018, p. 1).

Declarações

- Declaração de Osnabrück sobre o ensino e formação profissionais como facilitador da recuperação e da transição justa para a economia digital e a economia verde (30 de novembro de 2020).

Comissão Europeia

- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Uma Década Digital para as crianças e os jovens: a nova Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (BIK+) (COM(2022) 212 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Plano de Ação sobre o Pilar Europeu dos Direitos Sociais (COM(2021) 102 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: União da Igualdade: Estratégia sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência 2021-2030 (COM(2021) 101 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões intitulada "Concretizar o Espaço Europeu da Educação até 2025" (COM(2020) 625 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027 – Reconfigurar a educação e a formação para a era digital (COM(2020) 624 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Agenda de Competências para a Europa em prol da competitividade sustentável, da justiça social e da resiliência (COM(2020) 274 final).

- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Uma União da Igualdade: Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025 (COM(2020) 152 final).
- Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Reforçar a identidade europeia através da educação e da cultura: Contributo da Comissão Europeia para a cimeira de Gotemburgo de 17 de novembro de 2017 (COM(2017) 673 final).

Atos interinstitucionais

- Proclamação Interinstitucional sobre o Pilar Europeu dos Direitos Sociais (JO C 428 de 13.12.2017, p. 10).

Estudos

- Riina Vuorikari, Stefano Kluzer, Yves Punie, *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2, o quadro de competências digitais para os cidadãos: com novos exemplos de conhecimentos, competências e atitudes), Serviço das Publicações da União Europeia, Luxemburgo, 2022.
- Harald Weber, Alina Elsner, Dana Wolf, Matthias Rohs e Marcella Turner-Cmuchal (edição), *Inclusive Digital Education* (Educação digital inclusiva), Agência Europeia para as Necessidades Especiais e a Educação Inclusiva, Odense, 2022.

- Comissão Europeia, Direção-Geral da Educação, da Juventude, do Desporto e da Cultura, *Monitor da Educação e da Formação de 2021: educação e bem-estar*, 2021.
- Sabrina Panesi, Stefania Bocconi e Lucia Ferlino, *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* (Promover o bem-estar e a inclusão dos alunos nas escolas por meio das tecnologias digitais: percepções dos estudantes, dos professores e dos dirigentes educativos em Itália, expressas no âmbito das atividades-piloto SELFIE), *Frontiers in Psychology* [Fronteiras na Psicologia], 2020.
- Yves Punie (edição), Christine Redecker, *Quadro Europeu para as Competências Digitais dos Educadores: DigCompEdu*, Serviço das Publicações da União Europeia, Luxemburgo, 2017.
- Carine Viac e Pablo Fraser, *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* (Bem-estar dos professores: um quadro para a recolha e análise de dados), OCDE, documento de trabalho sobre educação n.º 213, Publicações da OCDE, Paris, 2020.
- Comissão Europeia, Direção-Geral das Redes de Comunicação, Conteúdos e Tecnologias, *Orientações Éticas para uma IA de Confiança*, Serviço das Publicações, 2019.
- Janice Richardson e Elizabeth Milovidov, *Manual de Educação para a Cidadania Digital: Estar online, Bem-estar online, Os meus direitos online*, Conselho da Europa, 2019.
- OCDE, *Como Está a Vida na Era Digital?: Oportunidades e Riscos da Transformação Digital para o Bem-estar das Pessoas*, Publicações da OCDE, Paris, 2019.
- Tracey Burns e Francesca Gottschalk (edição), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* [Educação e infância no século XXI: O bem-estar emocional na era digital, Investigação e Inovação no Ensino], Publicações da OCDE, Paris, 2019).
- OCDE, *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them* (A proteção das crianças em linha: riscos que as crianças enfrentam em linha e políticas para as proteger), Documentos de trabalho da OCDE sobre a economia digital, n.º 179, Publicações da OCDE, Paris, 2011.