



DIGIUSOS

Os Jovens e a Transição Digital:
Usos, desafios e oportunidades no
Município de Ponta Delgada

2023

Ficha técnica

DIGIUSOS

Os Jovens e a Transição Digital: Usos, desafios e oportunidades no Município de Ponta Delgada

Coordenação do projeto

Paulo Nuno Vicente

iNOVA Media Lab, ICNOVA
pnvicente@fcsh.unl.pt

Cocordenação do projeto

Catarina Duff Burnay

CECC - Centro de Estudos de Comunicação e Cultura
cburnay@ucp.pt

Investigador

José Sotero

iNOVA Media Lab, ICNOVA
a51169@campus.fcsh.unl.pt

Parceiros

Município de Ponta Delgada

Universidade dos Açores

Citação

Vicente, P.N., Burnay, C.D., Sotero, J. (2023). DIGIUSOS: Os Jovens e a Transição Digital: Usos, desafios e oportunidades no Município de Ponta Delgada. Instituto de Comunicação da NOVA. DOI: 10.5281/zenodo.7772286

Lisboa, 2023

Esta página é deixada em branco

Índice

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Nota introdutória | 6 |
| Metodologia | 8 |
| Caracterização da amostra | 8 |
| Resultados | 11 |
| Bloco A - Acesso | 12 |
| Locais de utilização | 14 |
| Dispositivos utilizados | 15 |
| Tempo de utilização | 18 |
| Bloco B - Práticas | 20 |
| Videojogos | 24 |
| Apostas | 26 |
| Redes Sociais digitais | 28 |
| Over the top services (OTT) | 32 |
| Streaming de vídeo | 32 |
| Streaming de áudio | 33 |
| Realidade Virtual e Aumentada | 34 |
| Peer to Peer (P2P) | 35 |
| Informações e notícias | 36 |
| Os Jovens e o Município | 38 |
| Pontos de Ação | 39 |

Nota introdutória

O projeto DIGIUSOS estabeleceu como principal objetivo a produção de um estudo-diagnóstico sobre o uso dos media e das tecnologias digitais (dispositivos, plataformas e conteúdos) pela população jovem (15-29 anos) da Região Autónoma dos Açores, abrangendo os contextos formal e informal. À data de lançamento do estudo, a realização desse mapeamento sistematizado de práticas e de competências digitais da população jovem não se encontrava realizado, inibindo a conceção de políticas públicas (regionais e nacionais) assentes na identificação de comunidades de prática locais, na caracterização de assimetrias sociodemográficas de acesso e de uso, no reconhecimento de desafios e de oportunidades para a capacitação digital e na consolidação das melhores práticas para a inclusão social e participação cívica sustentáveis.

O estabelecimento de parceria entre a Universidade Nova de Lisboa (Instituto de Comunicação da NOVA - ICNOVA), a Universidade Católica Portuguesa (Centro de Estudos de Comunicação e Cultura - CECC) e o Município de Ponta Delgada possibilitou a operacionalização do projeto DIGIUSOS à escala municipal, inserindo-o numa linhagem internacional de estudos dedicados a examinar as aceleradas transformações que os media digitais têm vindo a promover na experiência social da juventude contemporânea.

Ao longo da última década, a transição digital tem sido um dos temas recorrentes na agenda das instituições europeias. Os jovens, entendidos como

agentes centrais da digitalização, têm ganhado destaque na definição de objetivos e políticas, procurando-se mitigar as incertezas sobre o futuro, desencadeadas por crises sucessivas como as mudanças climáticas, as transformações tecnológicas, a exclusão social, os populismos ou a desinformação¹.

A Estratégia da União Europeia para a Juventude 2019-2027 prevê um conjunto de objetivos² dirigidos ao desenvolvimento do pleno potencial dos jovens em diversas áreas. Embora não sejam legalmente vinculativos, expõem a pertinência da reflexão-ação em torno da igualdade, da inclusão, da educação, do trabalho, do acesso e crítica à/da informação e da participação democrática, ressaltando a importância dos usos das tecnologias e das práticas digitais para estes processos.

A implementação eficaz destes objetivos exige um trabalho de diagnóstico dos contextos sociais e da população de interesse, permitindo o mapeamento de perfis, competências e desigualdades no acesso e no uso para o estabelecimento de planos de ação direcionados. A transição digital deve, assim, ser entendida como um processo adaptado a cada realidade. A Região Autónoma dos Açores tem procurado intervir na capacitação dos jovens mediante o desenvolvimento de políticas públicas nas áreas económicas de base – a agricultura, a pesca e o turismo, através da investigação e da inovação, assim como na implementação de ações para a inclusão digital dos indivíduos e das instituições.

Com uma população globalmente menos envelhecida do que a média nacional, marcada por assimetrias socioeconómicas, pelo abandono escolar, desemprego e falta de qualificações³, os jovens são um dos grandes desafios neste domínio, requerendo, para lá de intervenções isoladas, um conhecimento aprofundado da realidade para a implementação de medidas sustentáveis.

Ao nível local, o Plano Municipal de Juventude de Ponta Delgada 2022-2026⁴, elenca dezassete objetivos estratégicos, entre os quais o de reforçar o uso de novas tecnologias, e respectivas metas, de onde se destaca a criação de uma Agenda Digital da Juventude. Ao nível nacional, o atual Plano de Recuperação e Resiliência (PRR), assente nas dimensões Resiliência, Transição Climática e Transição Digital, prevê linhas de ação específicas para a Região Autónoma dos Açores que, direta e indiretamente, se relacionam com esta faixa da população, destacando-se o combate à pobreza e à exclusão social e a digitalização da educação, tendo em vista a igualdade de oportunidades no acesso à Sociedade de Informação⁵.

Dentro deste contexto, o presente estudo mostra-se relevante ao permitir enquadrar as práticas digitais dos jovens do Município e, assim, informar novas políticas públicas a implementar neste âmbito.



¹ Resolução da União Europeia e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros: Estratégia da União Europeia para a Juventude - 2019-2027, consultado em 20 de outubro de 2021.

² ibidem, consultado em 20 de outubro de 2021.

³ Retrato dos Açores 2020. Fundação Francisco Manuel dos Santos.

⁴ Plano Municipal da Juventude do Município de Ponta Delgada

⁵ PRR – Plano de Recuperação e Resiliência, consultado em 21 de outubro de 2021.

Metodologia

A recolha de dados realizada pelo projeto DIGIUSOS foi circunscrita ao município de Ponta Delgada e realizou-se em duas fases: a Fase 1, compreendida entre Fevereiro e Junho de 2022, foi constituída pela elaboração e distribuição de um inquérito por questionário junto de jovens açorianos entre os 15 e os 29 anos de idade, residentes no município de Ponta Delgada; a Fase 2, implementada em Dezembro de 2022, consistiu na realização de grupos de foco no município de Ponta Delgada, implementados em contexto de ensino profissional, secundário e superior, bem como no quadro associativo.

Os resultados são apresentados e analisados de forma isolada e em articulação quando se mostra necessário e pertinente, não obstante as diferenças inerentes aos métodos de recolha de informação usados.

Caracterização da amostra

Inquérito por questionário

A dimensão da amostra foi calculada para um intervalo de confiança de 95%, aceitando-se uma margem de erro de 0,05 e para uma proporção estimada de 0,2 e uma população finita $N=2360$ (Censos 2021). Foram registadas 360 respostas ao questionário, das quais 273 cumpriram os critérios de inclusão: consentimento afirmativo para tratamento dos dados ($=1$); progresso de respostas $\geq 50\%$ e idade compreendida entre os 15 os 29 anos.

Das 273 respostas válidas, 79,9% dos participantes eram residentes do município de Ponta Delgada (Gráfico 1), 53,8% dos inquiridos identificaram-se

como sendo do género feminino, 44,0% do género masculino (Gráfico 2), com uma idade média de 18 anos ($s = 3$) (Gráfico 3).

Grupos de foco

Realizados entre 13 e 16 de Dezembro de 2022, participaram nos grupos focais 81 jovens estudantes da Escola Secundária das Laranjeiras (45,7%), da Escola Secundária Antero de Quental (7,4%), da Escola Profissional da Santa Casa da Misericórdia de Ponta Delgada (29,6%) e da Universidade Nova dos Açores (7,4%) e, associados da Associação de Juventude Aprender a Viver (9,9%) (Gráfico 4). Dos 81 participantes, 56,8% identificaram-se como sendo do género masculino e 43,2% do género feminino (Gráfico 5), sendo a idade média 17 anos ($s = 2$) (Gráfico 6).

Gráfico 2 - Distribuição dos participantes por sexo

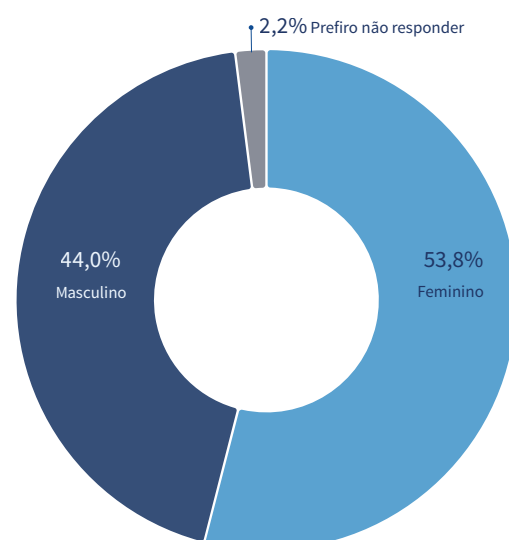


Gráfico 1 - Distribuição dos participantes por freguesia

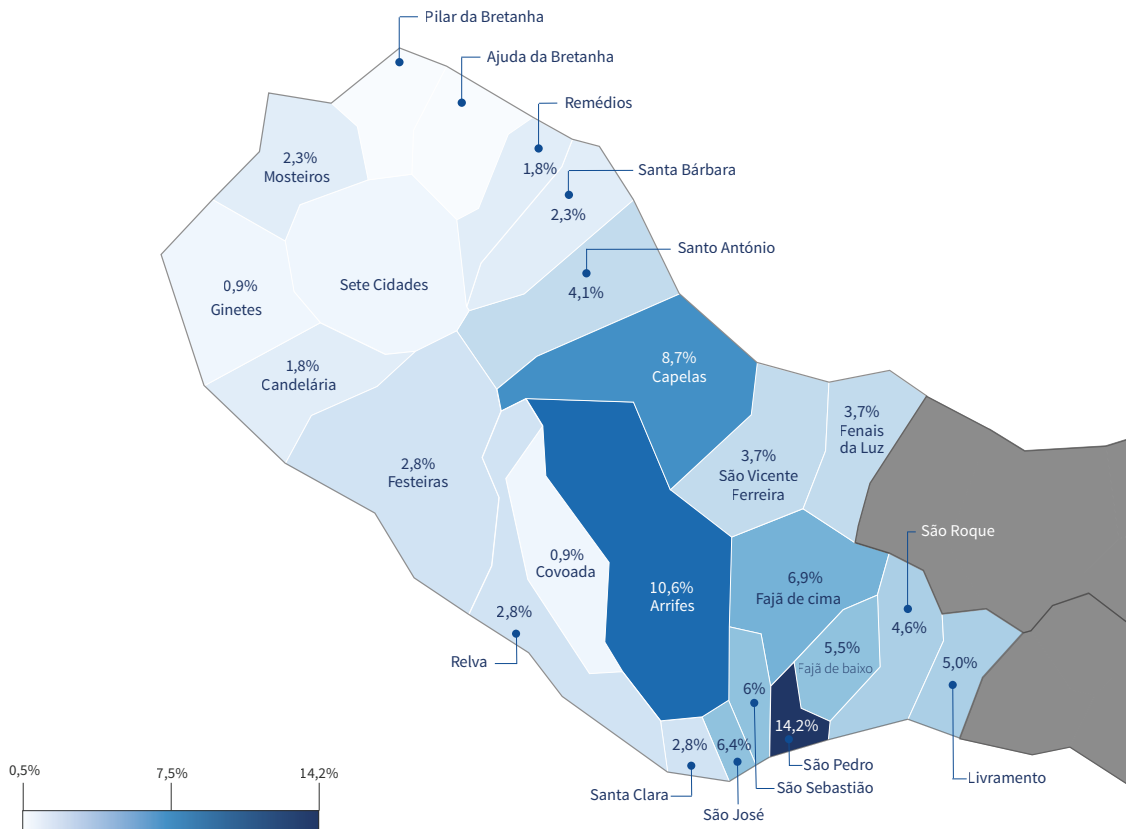


Gráfico 3 - Distribuição dos participantes por idade

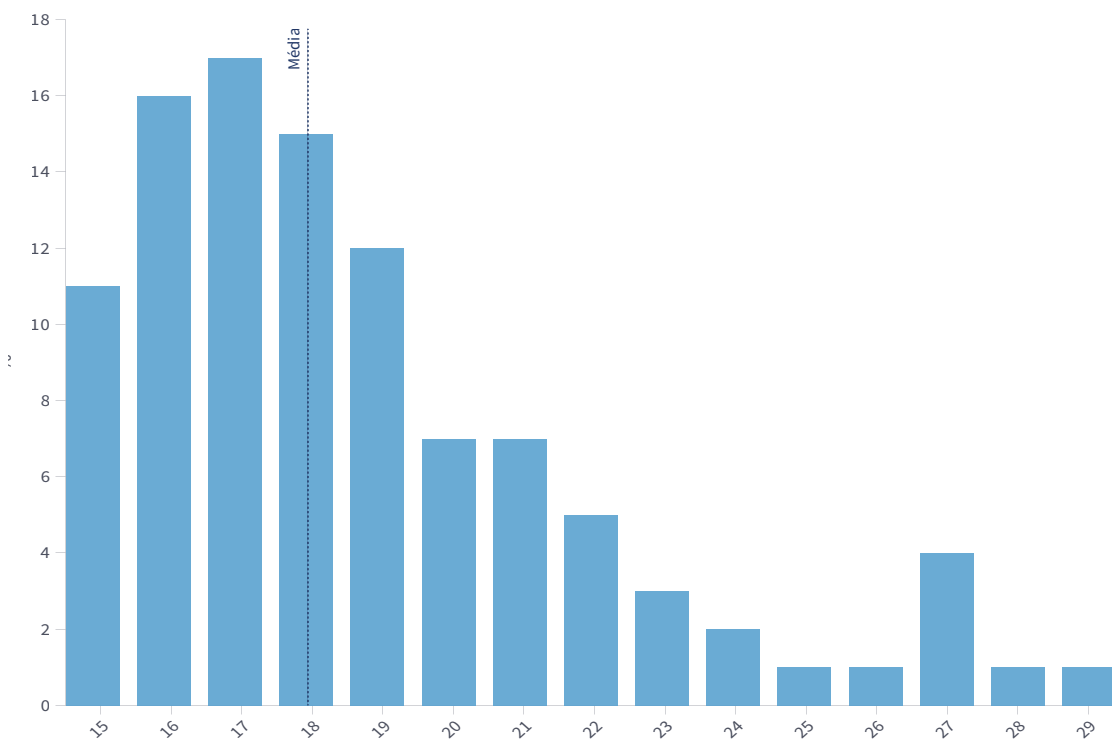


Gráfico 4 - Distribuição dos participantes dos grupos focais por entidade

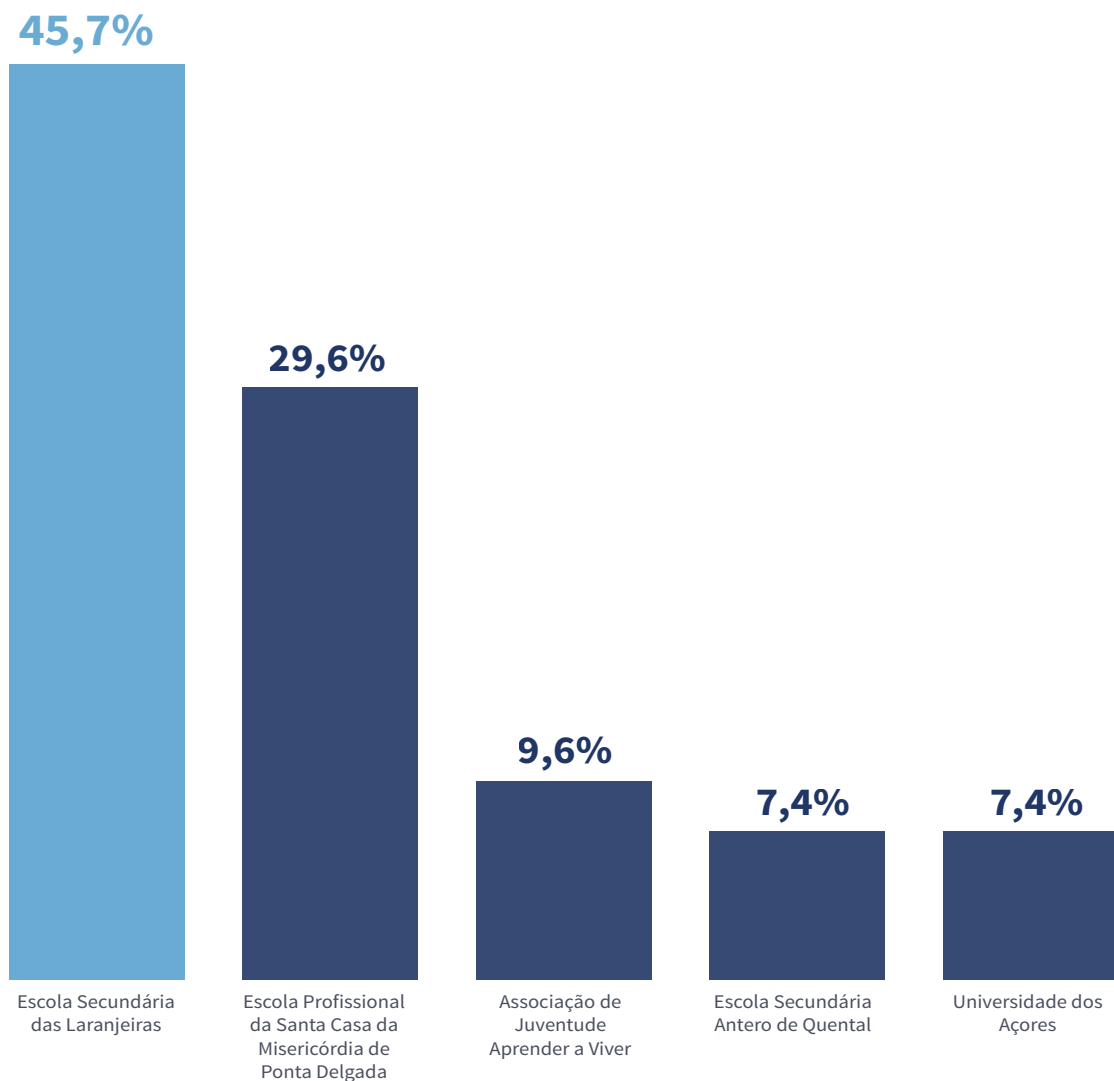


Gráfico 5 - Distribuição dos participantes dos grupos focais por sexo

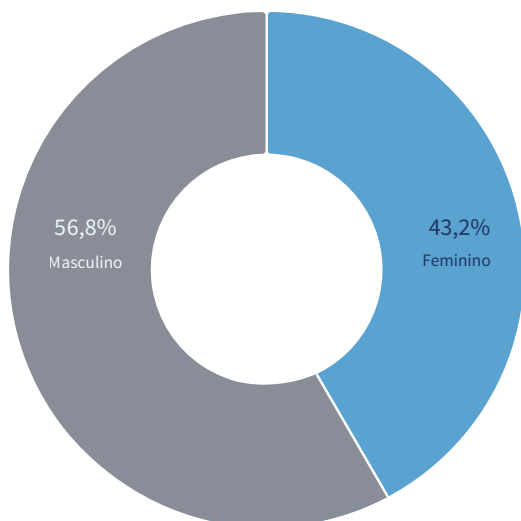
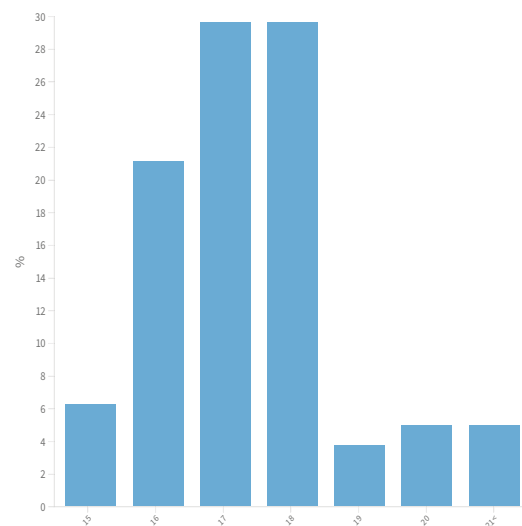


Gráfico 6 - Distribuição dos participantes dos grupos focais por idade

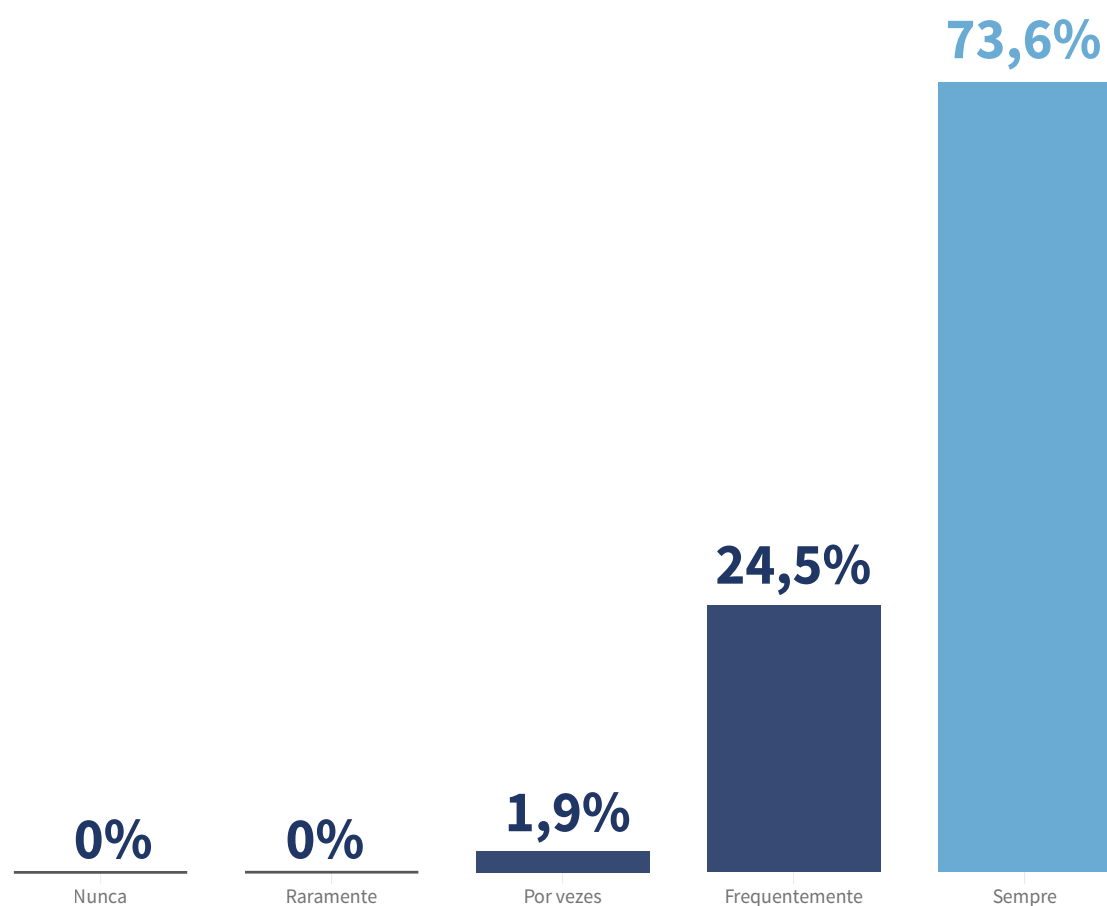


Resultados

Bloco A - Acesso

Gráfico 7 - Acesso à Internet pelos jovens (quando querem e precisam)

n = 273

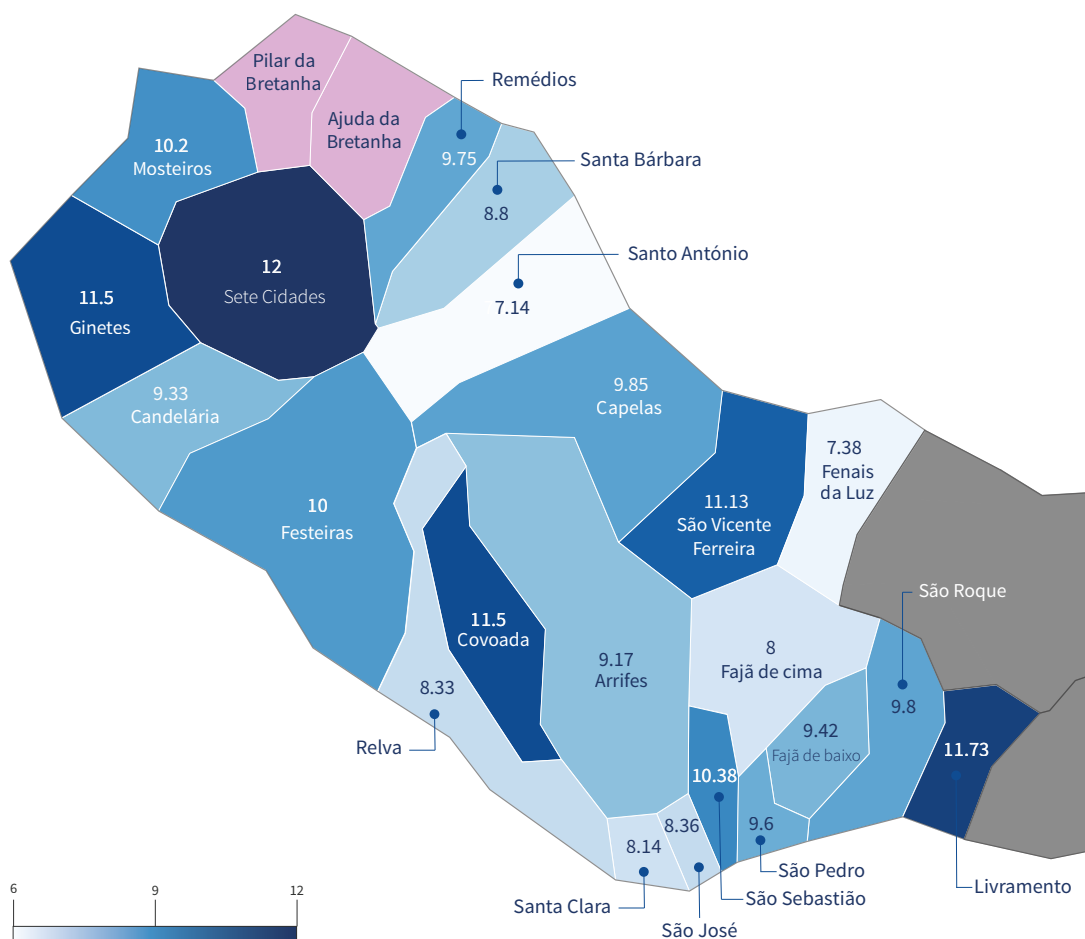


Os dados obtidos evidenciam o caráter ubíquo do acesso à Internet no cotidiano da juventude de Ponta Delgada. Os resultados apurados demonstram que a maioria dos jovens tem facilidade em suprir as suas necessidades de acesso à rede mundial. Contudo, 2% dos inquiridos, por vezes, não têm acesso à internet quando querem ou precisam.

O primeiro acesso à Internet pela juventude de Ponta Delgada realiza-se ainda durante a infância (média = 9 anos; desvio-padrão = 2). Nalguns dos casos documentados, apesar de minoritários, essa experiência inicial ocorre entre os 7 e os 8 anos de idade, sinalizando a importância de um acompanhamento da introdução dos jovens ao usos da internet pelos encarregados de educação, cuidadores e estabelecimentos de ensino.

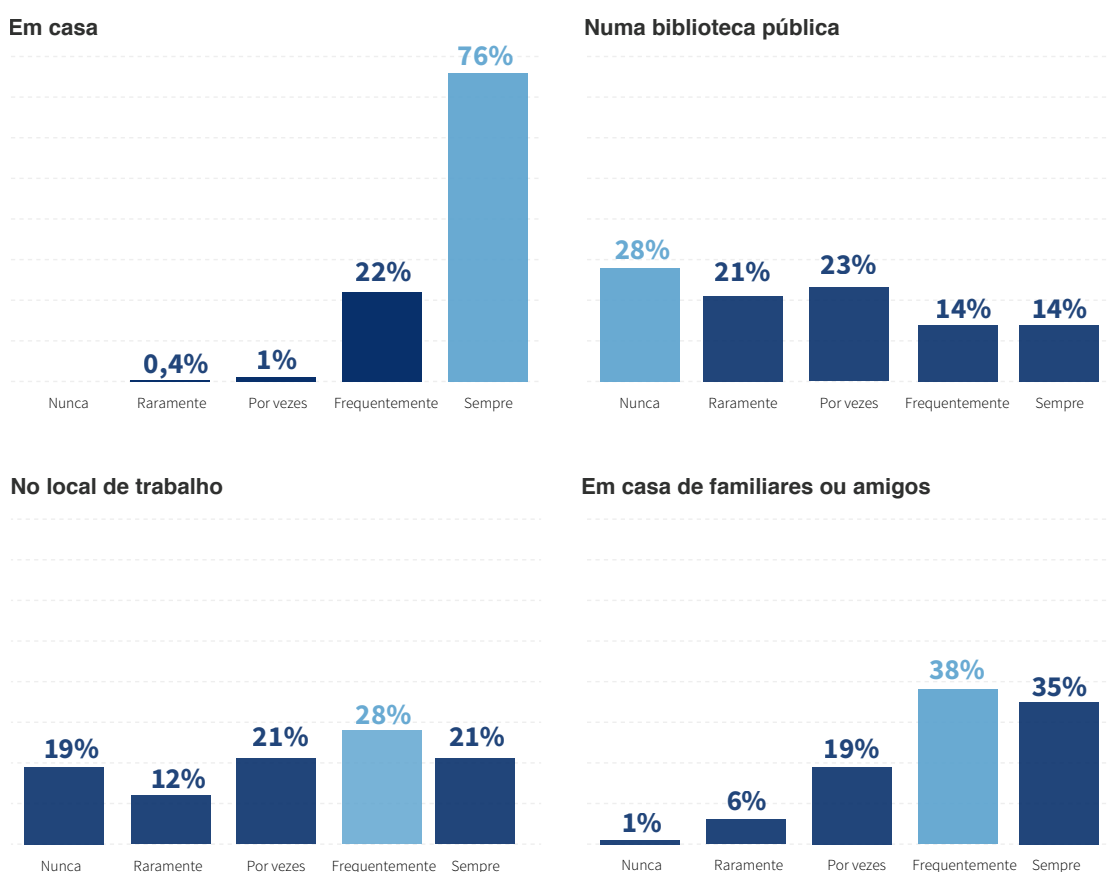


Gráfico 8 - Idade média do primeiro acesso à Internet por freguesia



Locais de utilização

Gráfico 9 - Frequência de utilização da Internet ou um equipamento digital por local
n = 273



» O ambiente doméstico é aquele em que se materializa a experiência predominante de acesso à Internet pelos jovens de Ponta Delgada. É significativa a diferença comparativa com a prática digital em locais públicos e/ou de socialização, como as bibliotecas públicas, sugestiva de um reduzido significado da experiência digital comunitária.

Dispositivos utilizados

Gráfico 10 - Posse individual de dispositivos digitais (frequências absolutas)

n = 273

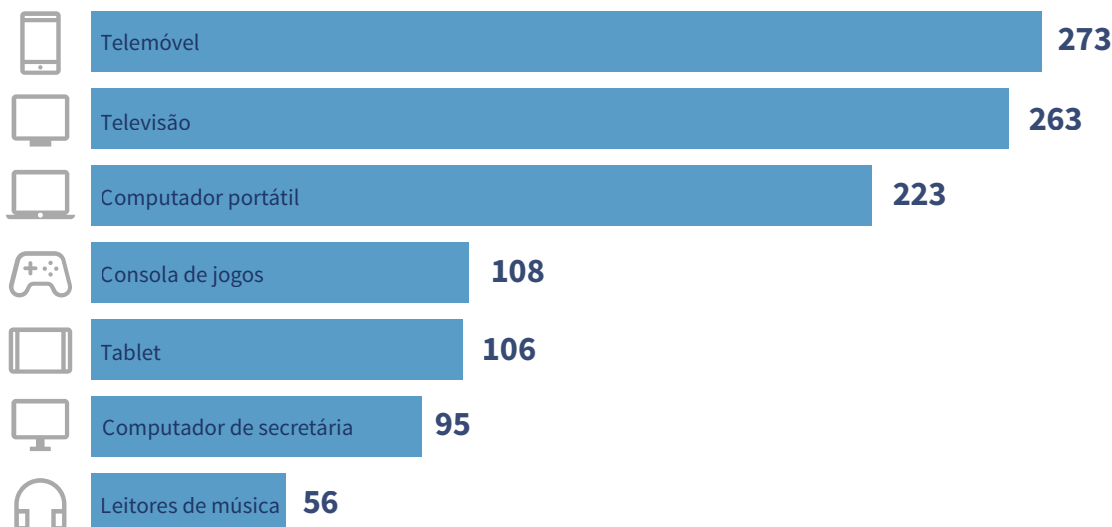


Tabela 1 - Posse individual de dispositivos digitais

n = 273

| N.º de dispositivos | Frequência | % | % acumulada |
|---------------------|------------|--------------|-------------|
| 1 | 1 | 0,4 | 0,4 |
| 2 | 13 | 5,1 | 5,5 |
| 3 | 83 | 30,4 | 35,9 |
| 4 | 78 | 28,6 | 64,5 |
| 5 | 57 | 20,9 | 85,3 |
| 6 | 31 | 11,4 | 96,7 |
| 7 | 8 | 2,9 | 99,6 |
| 8 | 1 | 0,4 | 100,0 |
| Total | 273 | 100,0 | |

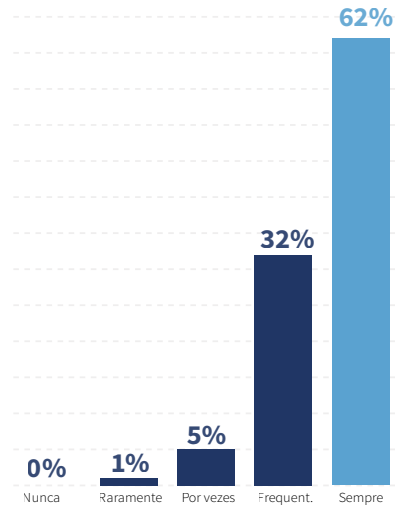
O telemóvel é o elemento constitutivo da experiência digital da juventude de Ponta Delgada. Os dados recolhidos sugerem ainda que a maioria dos jovens possui entre 3 a 5 dispositivos distintos (79,9%).



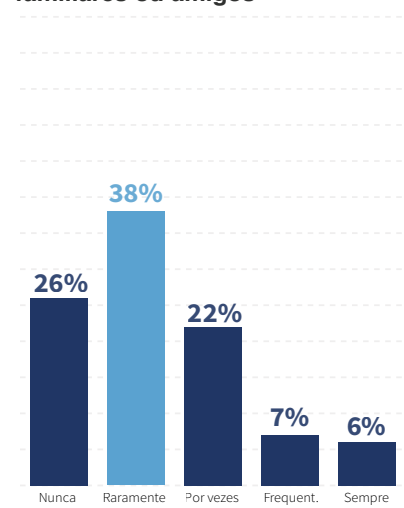
Gráfico 11 - Frequência de navegação na internet por dispositivo e local

n = 273

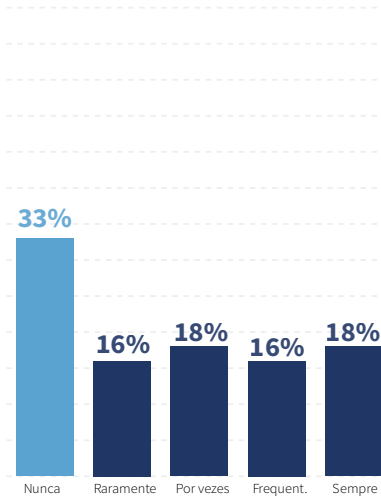
No teu telemóvel ou tablet



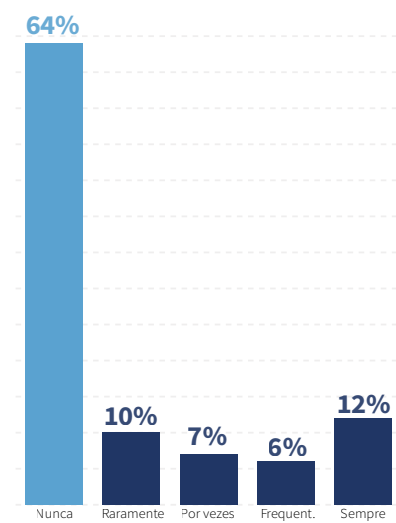
No telemóvel ou tablet dos teus familiares ou amigos



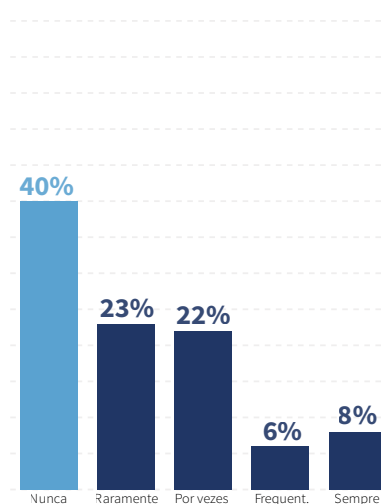
No computador (de secretária ou portátil) do meu local de trabalho



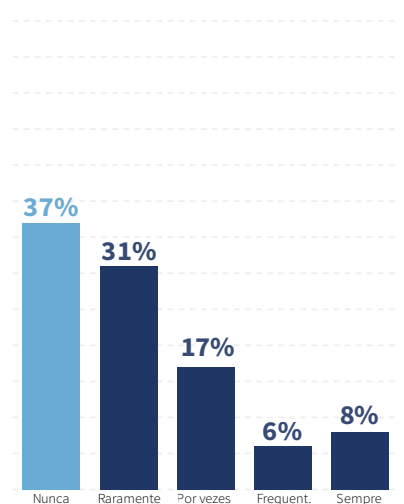
Na tua consola de jogos



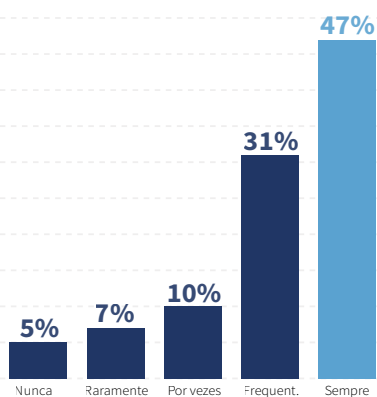
Na televisão dos teus familiares ou amigos



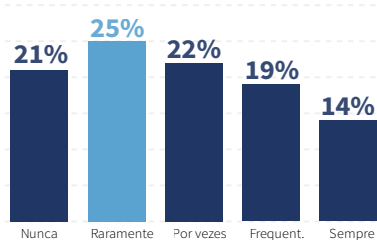
No computador dos teus familiares ou amigos



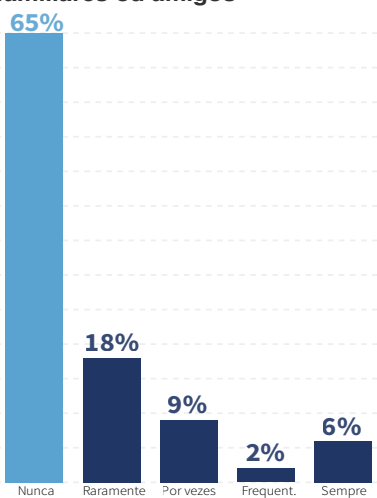
No teu computador (de secretária ou portátil)



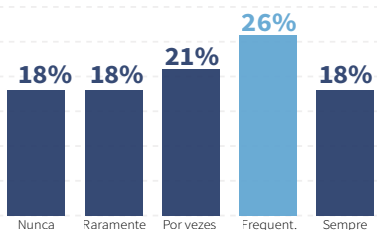
No computador (de secretária ou portátil) da escola



Na consola de jogos dos teus familiares ou amigos



Na tua televisão



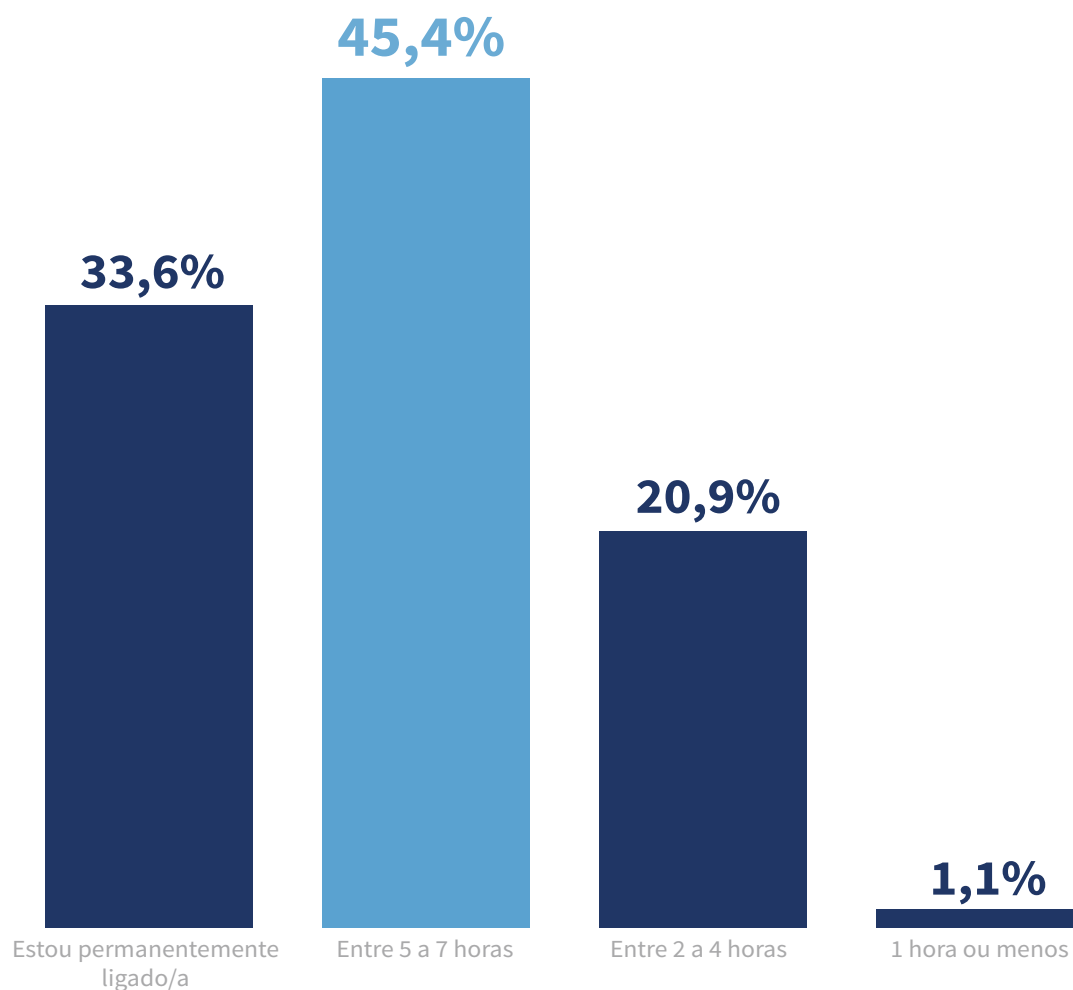
A classe de dispositivos móveis (telemóvel, tablet) concentra a experiência de utilização da Internet pelos jovens de Ponta Delgada, complementada pelo uso do computador pessoal. É expressiva a escassa experiência digital com recurso a dispositivos digitais dos estabelecimentos escolares.



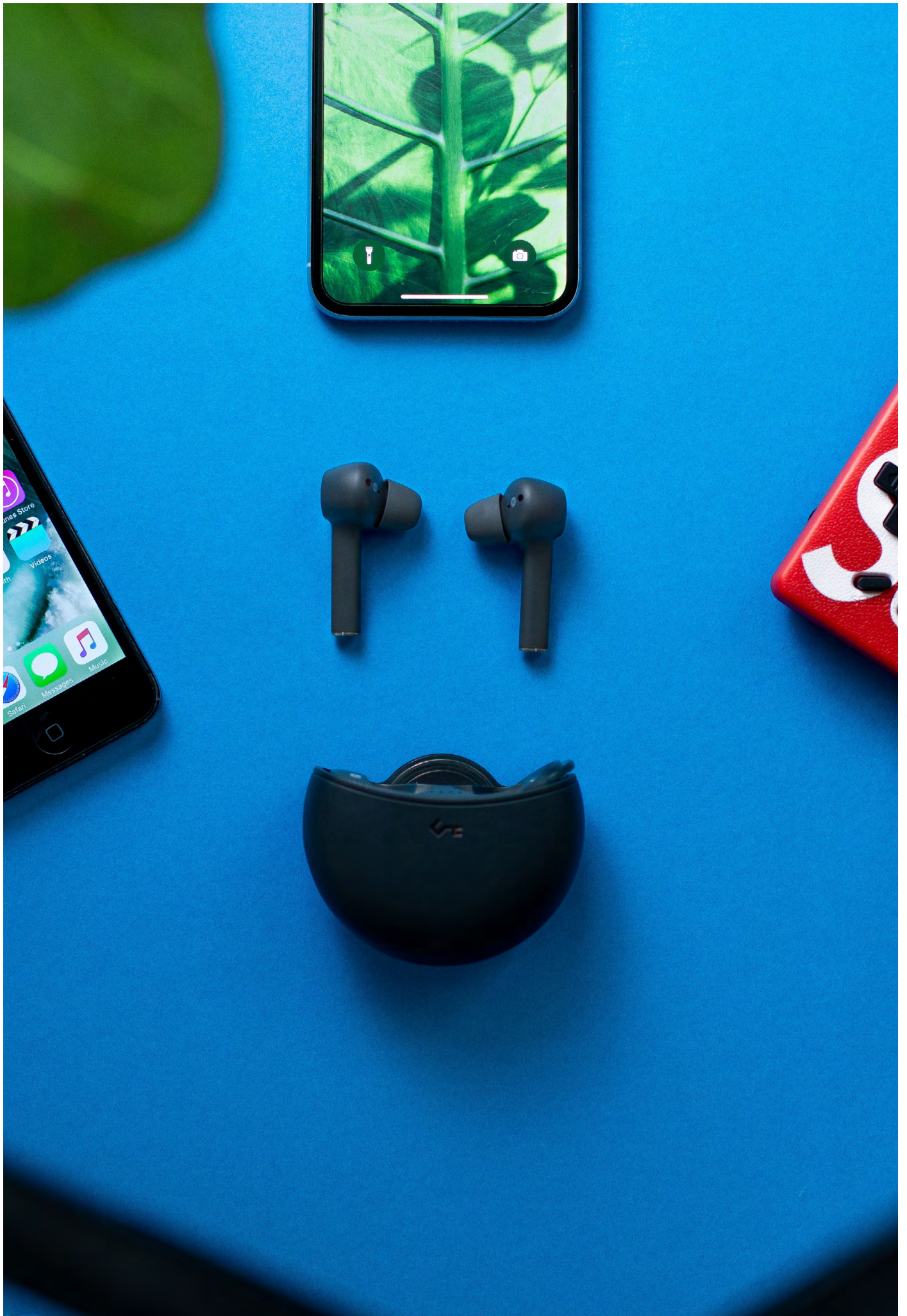
Tempo de utilização

Gráfico 12 - Tempo diário de utilização da Internet

n = 273



É inequívoca a centralidade da vivência digital no quotidiano da juventude de Ponta Delgada. Os dados obtidos indiciam um carácter monolítico no uso do tempo diário e uma falta de diversificação de atividades nas rotinas dos jovens, passadas, sobretudo, on-line.



Bloco B - Práticas

Gráfico 13 - Práticas dos jovens em ambiente digital (frequências absolutas)

n = 273



As redes sociais digitais são o ecossistema preponderante nas práticas online da juventude de Ponta Delgada. Emergem questões relacionadas com o bem-estar: um quinto dos respondentes (20,1%) teve contato direto ou indireto com as práticas de cyberbullying e 18,3% revelam sentir-se sozinhos quando não possuem o telemóvel consigo.

Grupos focais

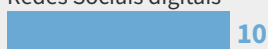
Gráfico 14 - Percepções sobre o que é o digital (frequências absolutas)

n = 81

Tecnologia



Redes Sociais digitais



Internet



Aplicações (apps)



Jogos



Música



Smartphone



O Digital é associado, de forma mais expressiva, à tecnologia e aos recursos técnicos, seguido pelo espaço virtual mais usado (redes sociais digitais) e pela internet, enquanto contexto/interface.

Gráfico 15 - Tipo de atividades digitais realizadas no dia-a-dia (frequências absolutas)

n = 81

Entretenimento



11 Serviços de streaming

Comunicação



11 Redes Sociais digitais

Informação



8 Jogos

Organização pessoal



1 Televisão

Educação



1 Compras online

O entretenimento é a atividade digital dominante dos Jovens de Ponta Delgada. Verifica-se a ausência de uma associação a práticas escolares e/ou profissionais.

Gráfico 16 - Estados mentais reportados pelos participantes quando não têm acesso ao telemóvel (frequências absolutas)

n = 81



Considerando a centralidade do telemóvel na experiência digital quotidiana da juventude de Ponta Delgada, é muito significativa a verificação de laços entre os jovens e aquele dispositivo, acompanhados pelos correspondentes estados auto-reportados de ansiedade, adição, preocupação, aborrecimento, vazio, tristeza e desconexão social.

Gráfico 17 - Percepções sobre o que são as plataformas digitais (frequências absolutas)

n = 81

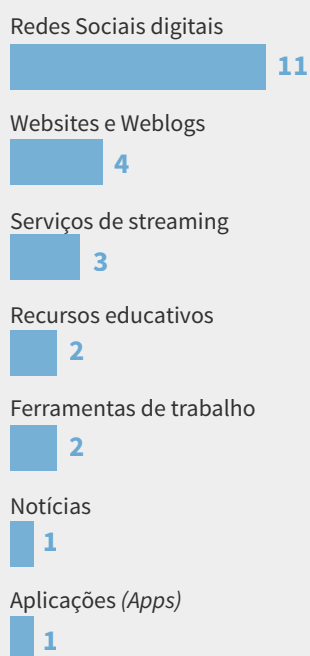
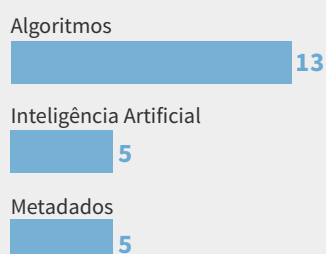


Gráfico 18 - Percepções sobre algoritmos, metadados e Inteligência Artificial (frequências absolutas)

n = 81



Considerando tratar-se da geração que, no seu percurso de vida pessoal e profissional, será confrontada com as transformações sociais e culturais motivadas pela emergência de uma Quarta Revolução Industrial, verifica-se um nível de conhecimento residual sobre as tecnologias associadas às tendências de transformação digital do mundo contemporâneo.



Videojogos

Gráfico 19 - Práticas de videojogo por dispositivo (computador, consola de jogos, telemóvel ou tablet)

n = 273

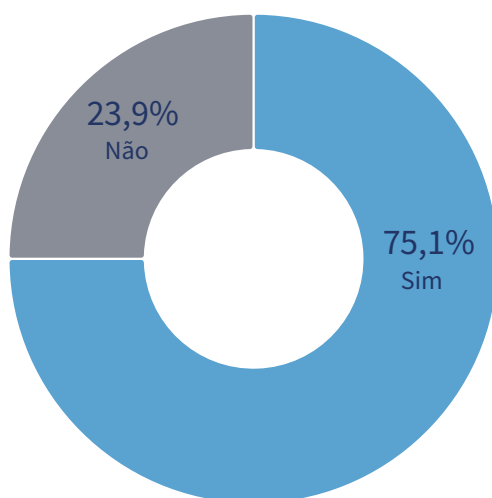


Gráfico 20 - Práticas de subscrição de plataformas de videojogos

n = 205

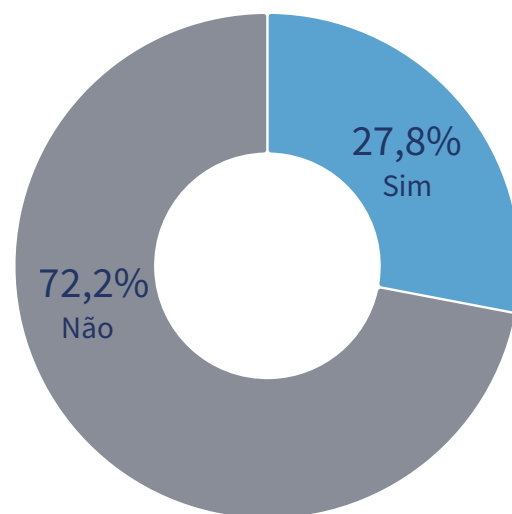
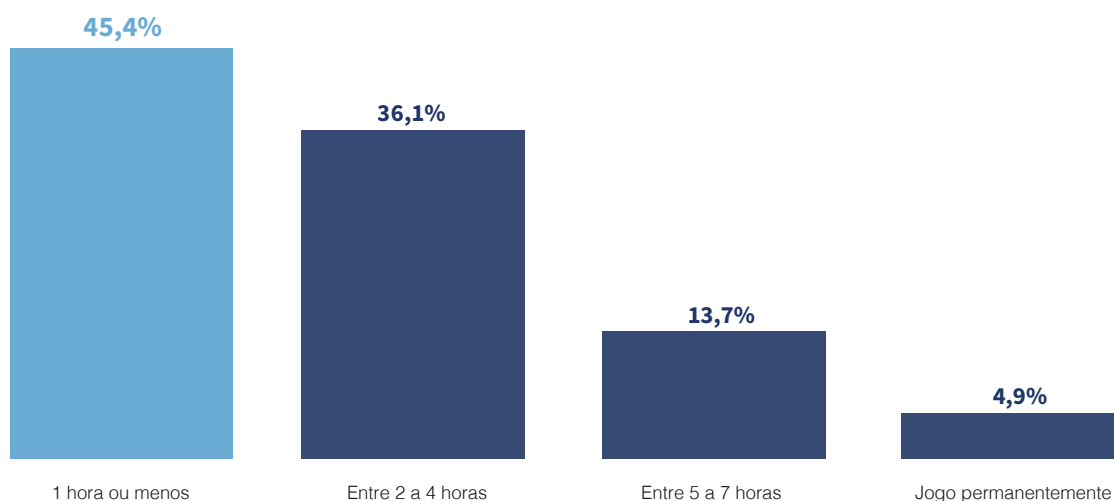


Gráfico 21 - Tempo diário de utilização de videojogos

n = 205



A prática de videojogo encontra-se generalizada na experiência quotidiana da juventude de Ponta Delgada. Não surge associada a vínculos fixos de monetização das plataformas digitais, ocorrendo, fundamentalmente, nos modos de gratuidade disponibilizados.

Gráfico 22 - Percepção dos efeitos dos videojogos nos utilizadores

n = 273

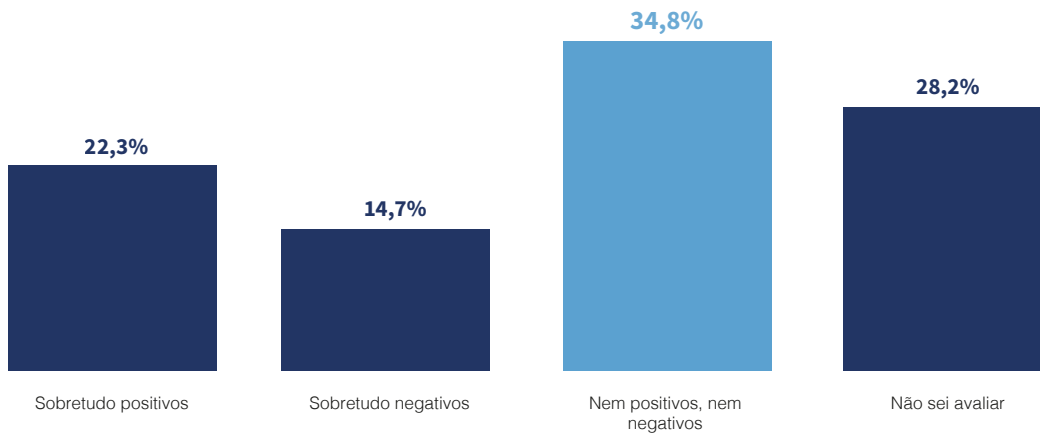


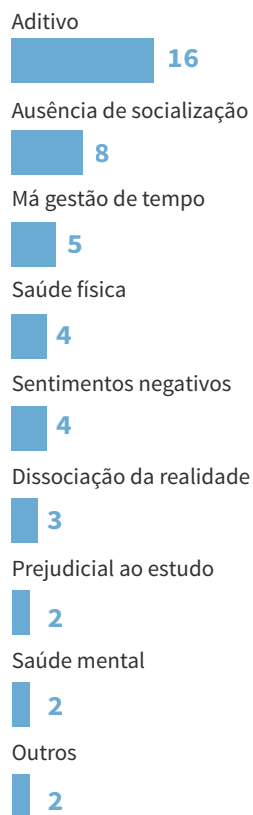
Gráfico 23 - Principais efeitos positivos percebidos pelos participantes na prática de videojogos (frequências absolutas)

n = 59



Gráfico 24 - Principais efeitos negativos percebidos pelos participantes na prática de videojogos (frequências absolutas)

n = 40



Nos efeitos positivos, os respondentes destacam a componente lúdica-didática associada aos videojogos, assim como a descontração por eles proporcionada. A consciência sobre potenciais efeitos de adição e ausência de socialização surgem no topo da auto-avaliação realizada pelos jovens de Ponta Delgada sobre as suas práticas no uso de videojogos.



Apostas

Gráfico 25 - Práticas de aposta on-line

n = 273

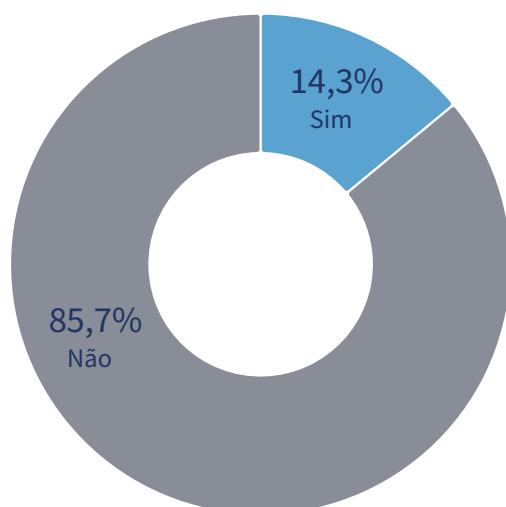


Gráfico 26 - Tempo diário de utilização de aplicações (Apps) e páginas de apostas on-line

n = 205

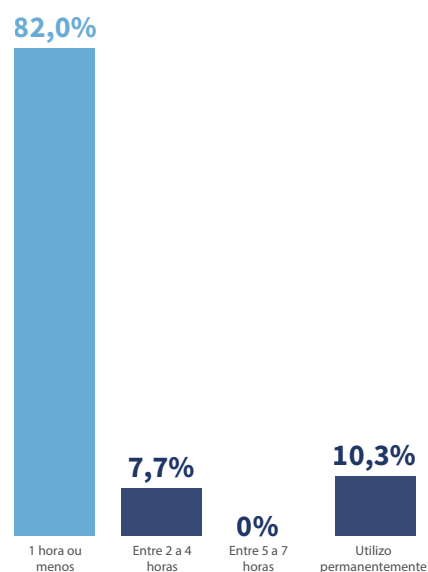
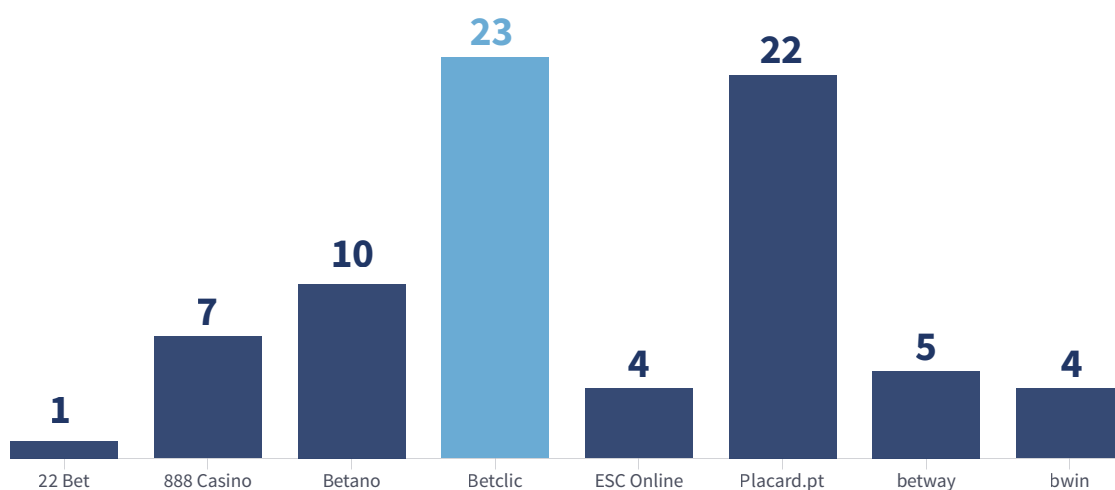


Gráfico 27 - Aplicações (Apps) ou páginas de apostas on-line utilizadas (frequências absolutas)

n = 39



Embora o uso de aplicações ou de plataformas de apostas on-line pelos jovens de Ponta Delgada não seja considerável (14,3%), é de notar que a maioria dos respondentes é menor de idade. Este uso está predominantemente associado ao acompanhamento de modalidades desportivas hegemónicas (ex. futebol).

Gráfico 28 - Perceção dos efeitos das aplicações (Apps) e páginas de apostas on-line nos seus utilizadores

n = 273

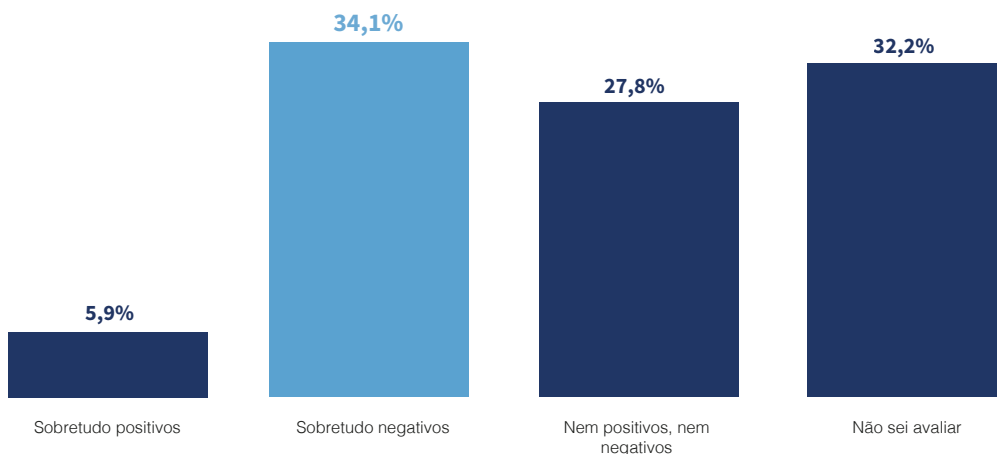


Gráfico 29 - Principais efeitos positivos do uso de aplicações (Apps) e páginas de apostas online (frequências absolutas)

n = 15

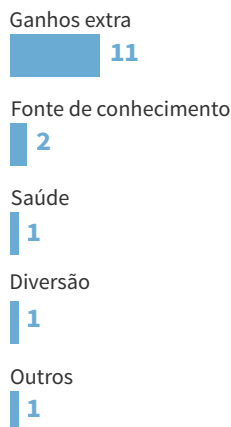
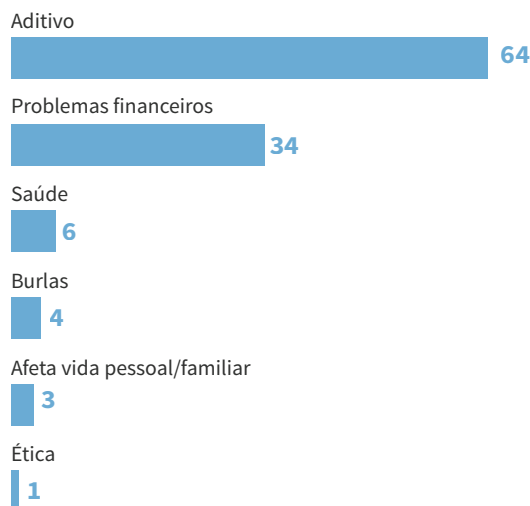


Gráfico 30 - Principais efeitos negativos do uso de aplicações (Apps) e páginas de apostas online (frequências absolutas)

n = 91



A questão financeira é mencionada tanto nos efeitos positivos como nos efeitos negativos, sendo, no primeiro caso, associada à possibilidade de obtenção de rendimentos adicionais e, no segundo caso, à possibilidade de incorrer em gastos excessivos. Em relação aos efeitos negativos, há ainda uma consciência de potencial impacto em comportamentos aditivos.



Redes Sociais digitais

Gráfico 31 - Práticas de utilização de redes sociais digitais e plataformas

n = 273

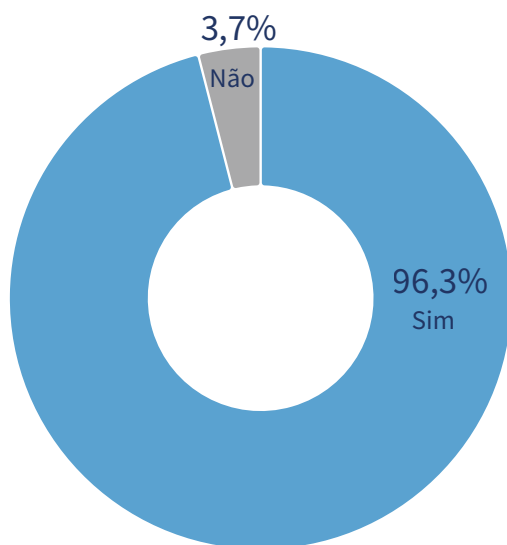


Gráfico 32 - Tempo diário de utilização de redes sociais digitais e plataformas

n = 263

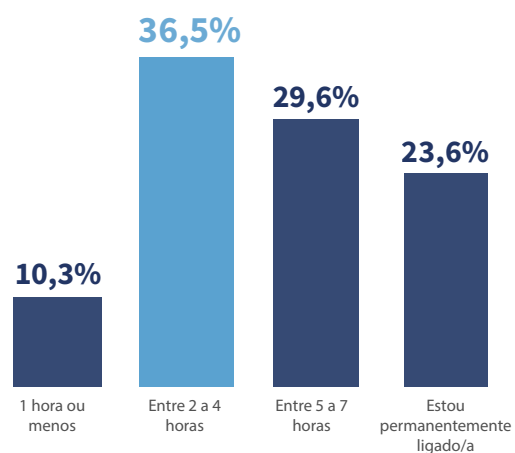


Gráfico 33 - Redes sociais digitais e plataformas utilizadas (frequências absolutas)

n = 239

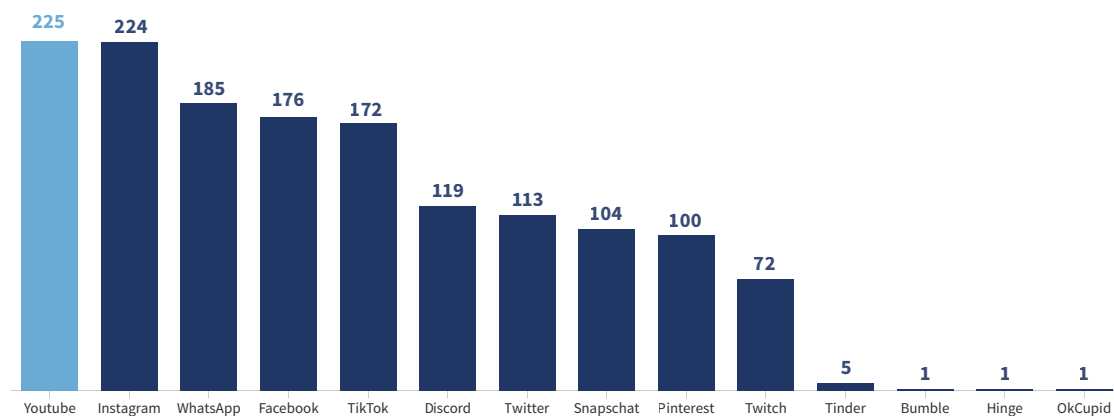


Gráfico 34 - Percepção dos efeitos das redes sociais digitais e plataformas nos utilizadores

n = 273

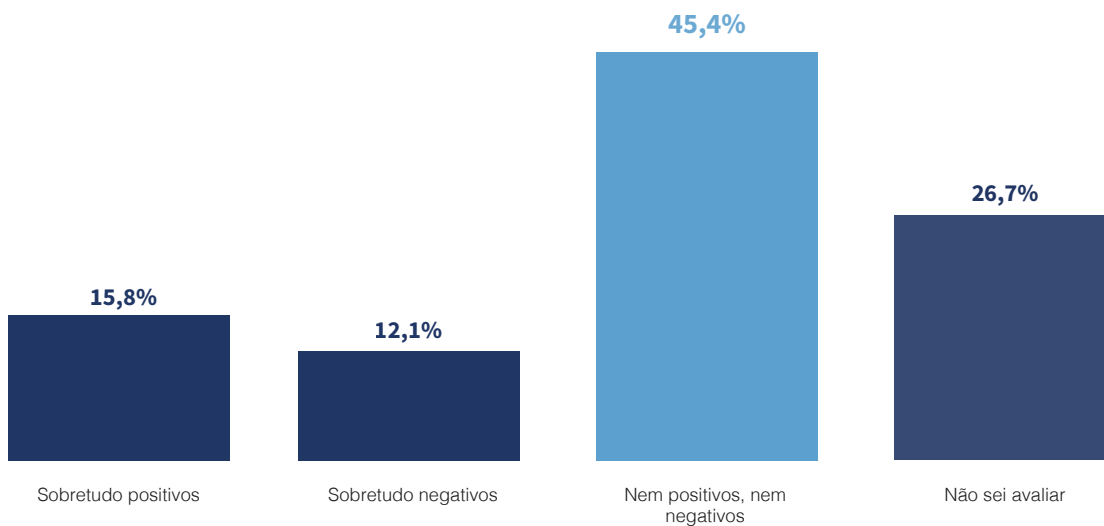


Gráfico 35 - Principais efeitos positivos da utilização de redes sociais e plataforma (frequências absolutas)

n = 40

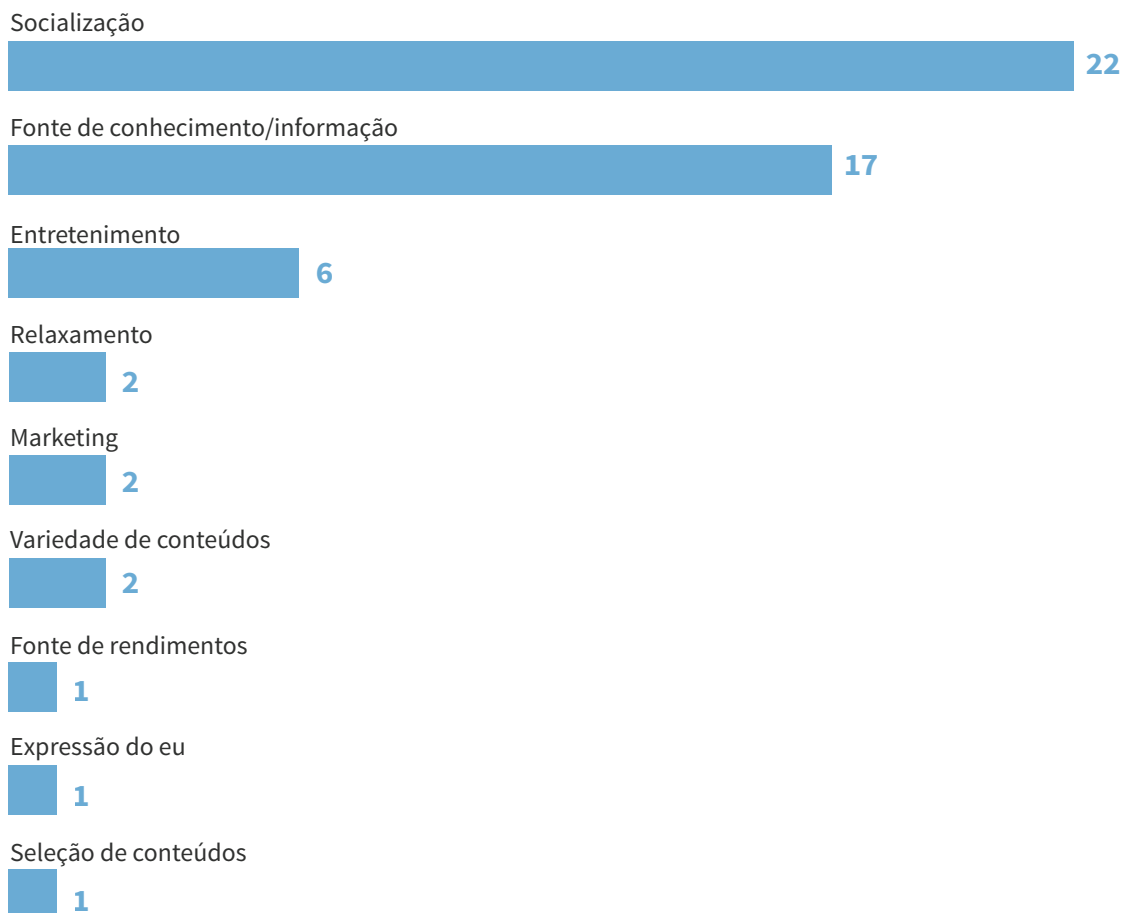
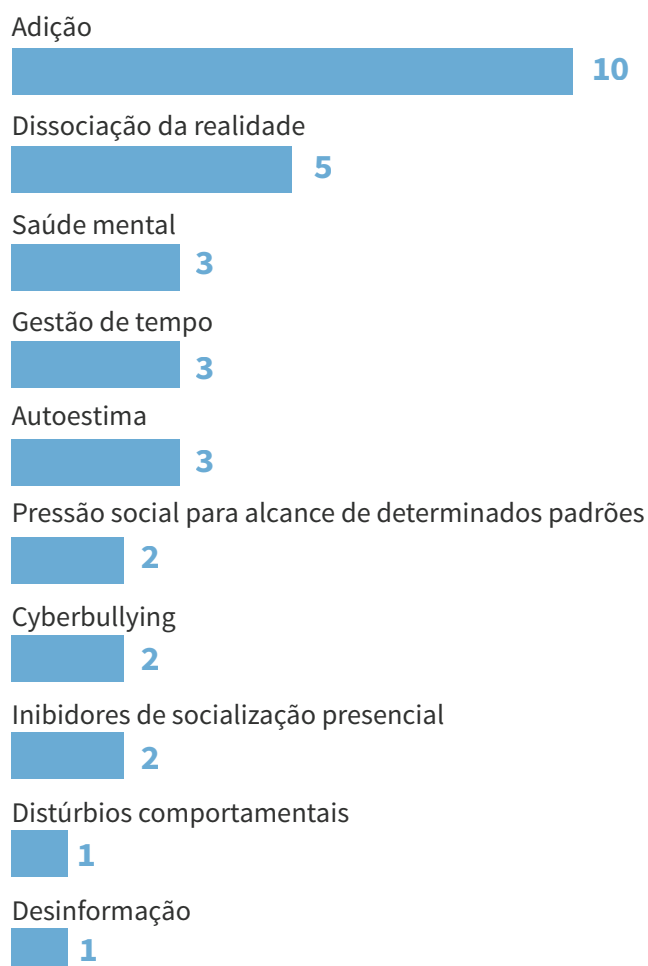


Gráfico 36 - Principais efeitos negativos da utilização de redes sociais e plataformas (frequências absolutas)

n = 40



As redes sociais digitais mais utilizadas pelos jovens de Ponta Delgada são: YouTube, Instagram, WhatsApp, Facebook e TikTok. Estas dominam o uso do tempo diário. A maioria dos participantes (45%) atribui uma natureza neutra a redes e plataformas sociais, com 27% dos respondentes a admitirem não saberem avaliar se os efeitos de utilização são sobretudo positivos ou negativos. Entre os efeitos positivos identificados, destaca-se o seu papel na socialização; em sentido contrário, a adição é identificada como o efeito negativo com maior significado.

Grupos focais

Gráfico 37 - Motivações para utilizar as redes sociais digitais (frequências absolutas)

n = 81

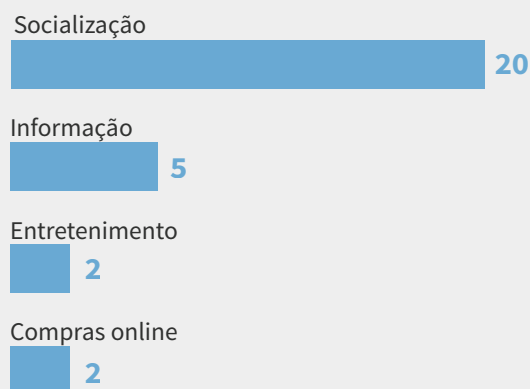


Gráfico 32 - Práticas de produção de conteúdos para redes sociais digitais (frequências absolutas)

n = 81

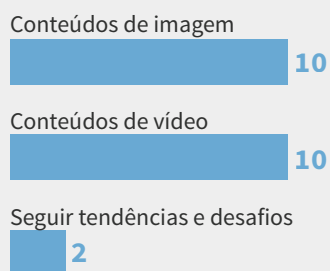
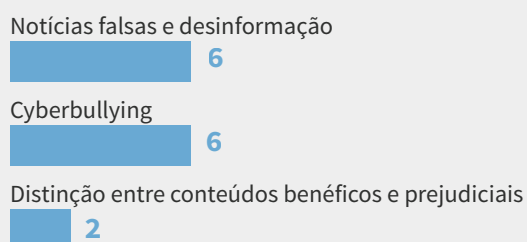


Gráfico 39 - Percepção dos riscos associados às redes sociais digitais (frequências absolutas)

n = 81



Apenas 14 em 81 participantes (17,2%) identificam explicitamente riscos associados ao uso de redes sociais digitais; desses, os mais significativos relacionam-se com a proliferação de notícias falsas (fake news), desinformação, cyberbullying e distinção entre conteúdos benéficos e prejudiciais.

Over the top services (OTT)

Streaming de vídeo

Gráfico 40 - Práticas de utilização de serviços de streaming de vídeo

n = 273

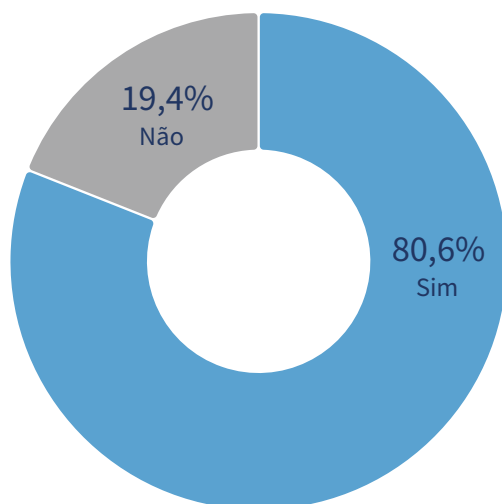


Gráfico 41 - Práticas de subscrição de serviços de streaming de vídeo

n = 273

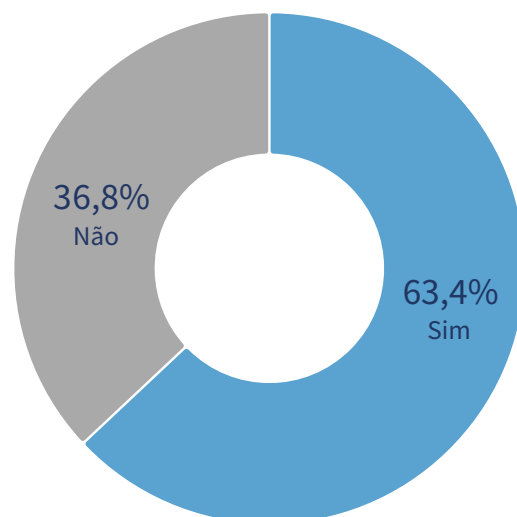
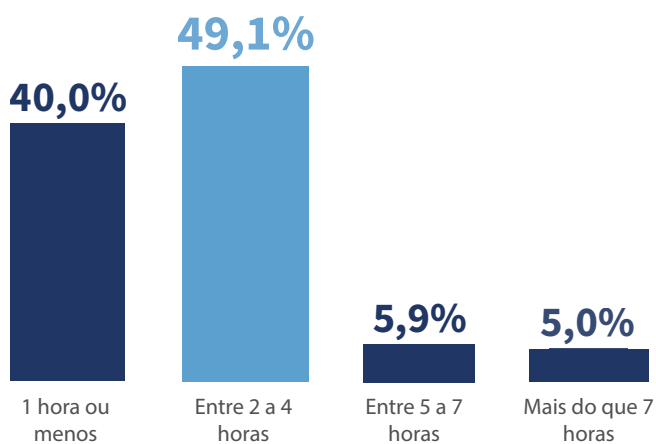


Gráfico 42 - Tempo diário de utilização de serviços de streaming de vídeo

n = 220



Streaming de áudio

Gráfico 43 - Práticas de utilização de serviços de streaming de áudio

n = 273

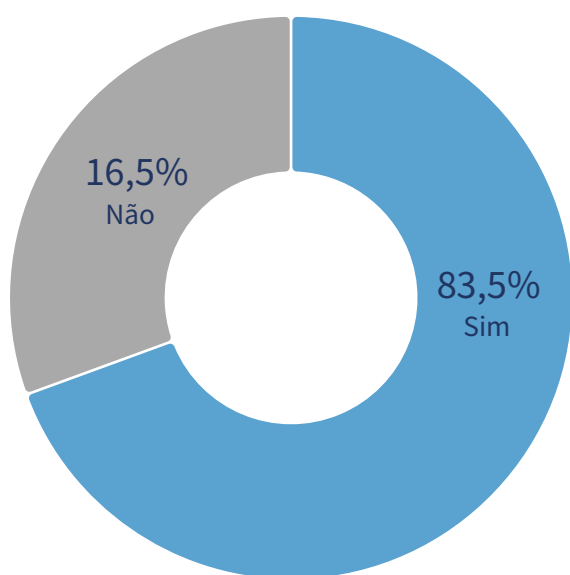
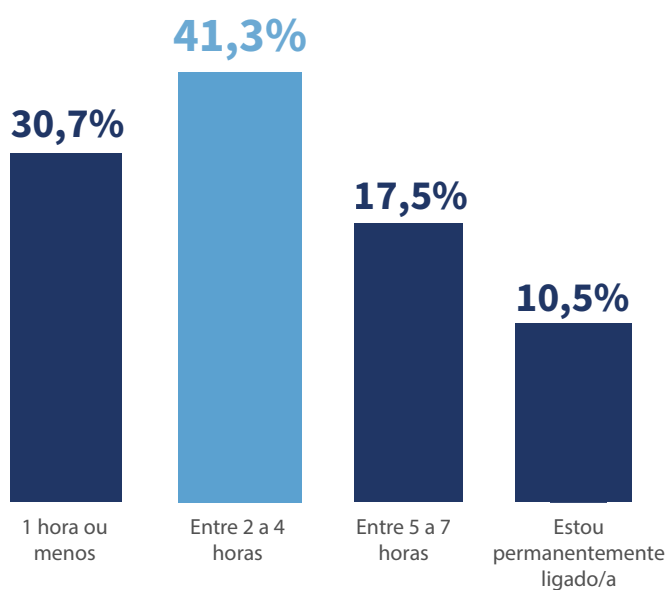


Gráfico 44 - Tempo diário de utilização de serviços de streaming de áudio

n = 228



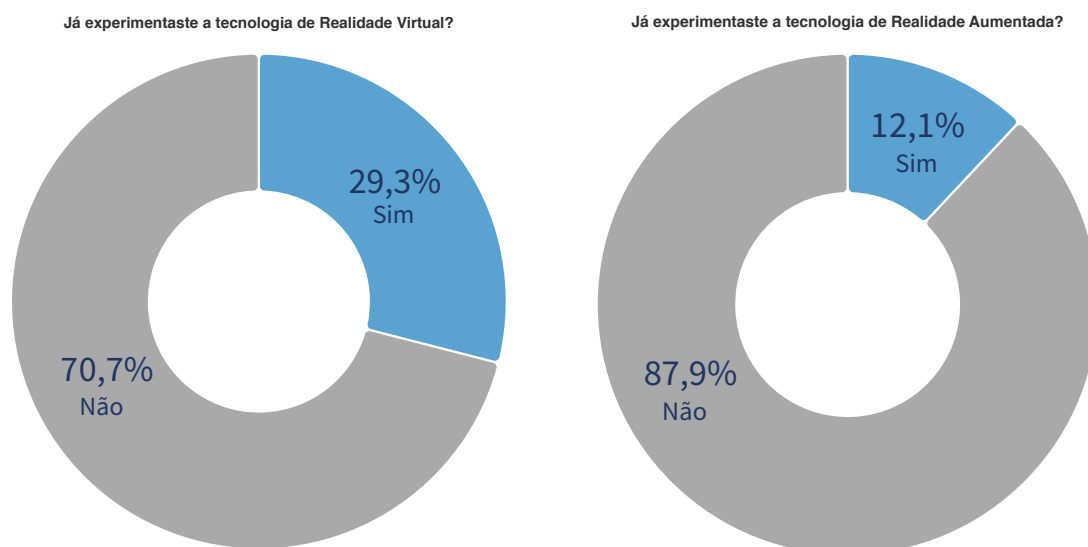
O acesso e o consumo a/de conteúdos áudio e audiovisuais pelos jovens de Ponta Delgada é significativamente protagonizado no quotidiano pelas plataformas de streaming.



Realidade Virtual e Aumentada

Gráfico 45 - Experiência de utilização de tecnologia de Realidade Virtual e Realidade Aumentada

n = 273



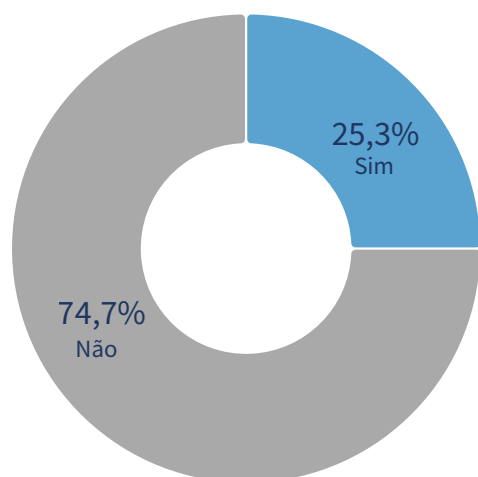
Os jovens de Ponta Delgada possuem ainda escassa experiência de utilização de duas das tecnologias emergentes no contexto da Quarta Revolução Industrial, sendo esse contacto ainda mais residual no caso da Realidade Aumentada.

Peer to Peer (P2P)

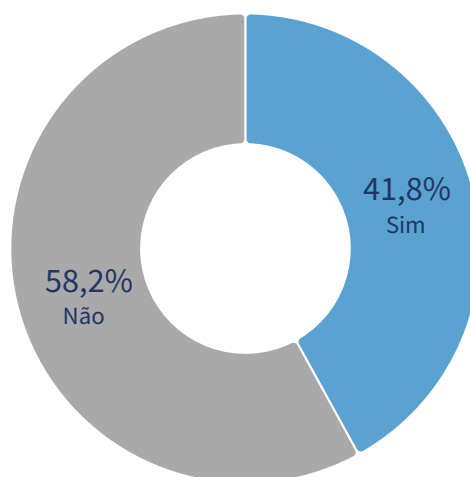
Gráfico 46 - Práticas de utilização de serviços peer-2-peer (P2P)

n = 273

Costumas utilizar torrents (ex. uTorrent, Bit Torrent) para descarregar ficheiros de música, séries, filmes ou videojogos?



Costumas partilhar ou trocar ficheiros de música, séries, filmes ou videojogos com os teus amigos ou familiares?



Entre os jovens de Ponta Delgada, é significativa a dimensão social associada à troca informal de ficheiros digitais.

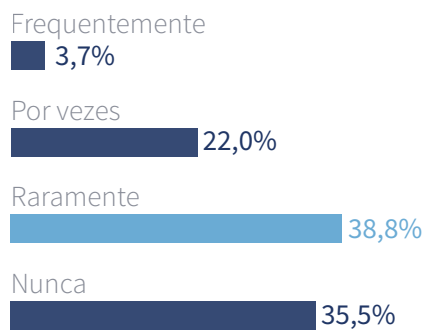


Informações e notícias

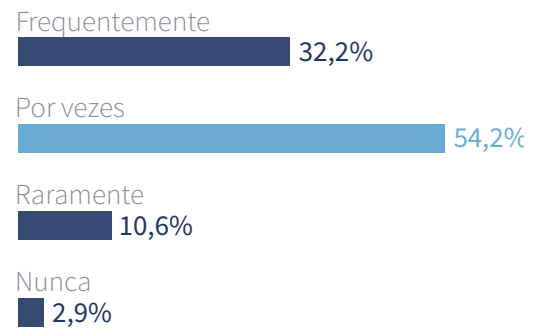
Gráfico 47 - Tempo diário de consulta de notícias

n = 273

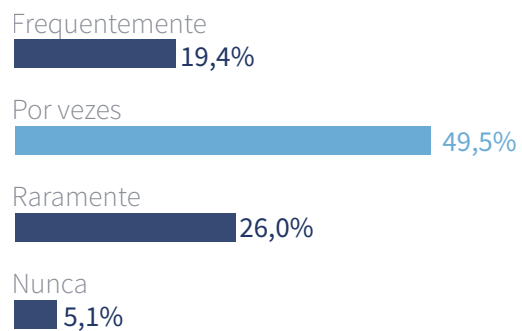
Rádio



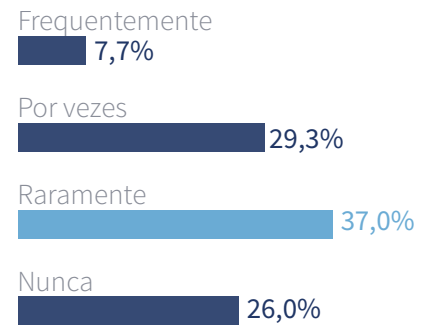
Redes Sociais digitais



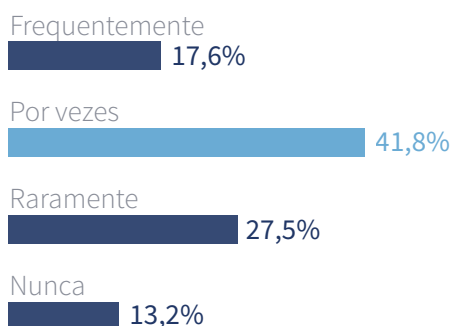
Televisão



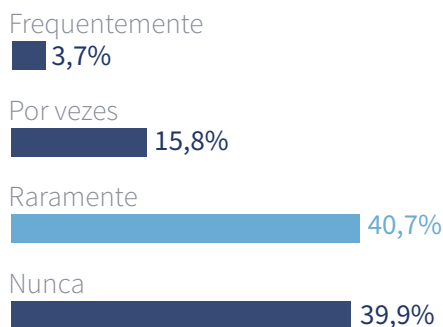
Páginas de jornais e revistas na Internet



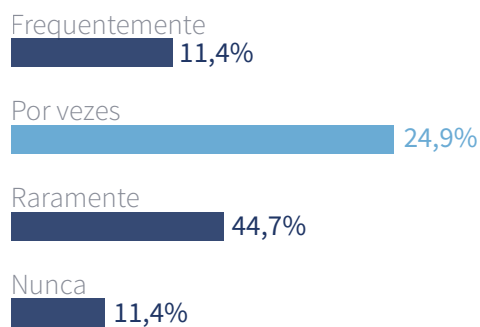
Plataformas digitais



Jornais e revistas impressas



Motores de pesquisa na Internet



As redes sociais digitais são o meio privilegiado de consulta de notícias por parte dos jovens de Ponta Delgada, seguidas pela televisão e pelos motores de pesquisa na Internet. Em contraste, jornais e revistas impressas bem como a rádio são os meios de comunicação menos utilizados.



Os Jovens e o Município

Grupos focais

Gráfico 48 - Identificação de aplicações e serviços digitais disponibilizadas pelo Município (frequências absolutas)

n = 81



Gráfico 49 - Sugestões de oferta digital para o Município (frequências absolutas)

n = 81



Entre os jovens de Ponta Delgada, o conhecimento dos serviços e aplicações digitais disponibilizadas pelo Município é diminuto (14 em 81), destacando-se a aplicação do serviço de transporte Mini BUS. Entre as sugestões dadas pelos participantes (11 em 81), destaca-se a criação de uma aplicação e/ou plataforma digital que possibilite a agregação de informações relativas a eventos culturais e desportivos no município, bem como a extensão das funcionalidades da aplicação do MiniBUS aos serviços de autocarro.

Pontos de Ação

Pontos de Ação

Considerando os resultados apresentados, identificam-se como ações relevantes a adotar:

- ① A organização de um instrumento periódico de auscultação e recolha de propostas junto dos jovens de Ponta Delgada, incentivando e reforçando a sua participação cívica na vida social do município e ancorando o sentimento de que são parte integrante fundamental da criação de políticas públicas;
- ② Promoção mais efetiva das iniciativas do Município junto da população jovem, através da criação de planos de comunicação dirigidos ao público-alvo e apostados na disseminação com recurso aos media digitais mais utilizados (redes sociais digitais);
- ③ Desenvolvimento de uma Carta Municipal para o Digital, transversal a todos os setores de ação pública, visando uma intervenção concertada e integradora das iniciativas adotadas;
- ④ A adoção de iniciativas especialmente dirigidas ao desenvolvimento de uma literacia digital junto de pais, encarregados de educação e tutores, tendo em especial atenção que o acesso aos meios digitais ocorre durante a infância e requer acompanhamento continuado;
- ⑤ A adoção de iniciativas dirigidas ao desenvolvimento de uma literacia digital e, particularmente, sobre o funcionamento algorítmico de redes sociais e plataformas, junto dos jovens, em parceria com as organizações formais e informais;
- ⑥ A dinamização de iniciativas comunitárias e intergeracionais de contacto com os meios digitais e tecnologias emergentes (ex. torneios de videojogos e de jogos tradicionais), reforçando a criação de vínculos sociais, a inclusão social e atenuando a experiência individualizada sobre a digitalização;
- ⑦ A implementação de ações de sensibilização por profissionais especializados em torno dos riscos de saúde mental e física associados ao uso indevido dos meios digitais, com particular atenção à utilização de plataformas de apostas on-line, aos riscos e medidas de mitigação do cyberbullying nas redes e plataformas digitais;
- ⑧ A realização de oficinas práticas de introdução às tecnologias digitais associadas à Quarta Revolução Industrial - tais como a Inteligência Artificial, a Realidade Virtual e a Realidade Aumentada - promovendo experiências de contacto inicial aos jovens e a sua interação com profissionais e especialistas.

