

ySKILLS

NOVA
UNIVERSIDADE NOVA
DE LISBOA

IC NOVA
INSTITUTO
DE COMUNICAÇÃO
DA NOVA

CASCAIS

CFCascais

Competências digitais

18 de outubro 2023
16h- 19h

Cristina Ponte
cristinaponte@fcsn.unl.pt

Sessão aberta ao público
Ação de formação creditada

ySKILLS (youth skills)

Objetivo

Maximizar impacto positivo a longo prazo, estimulando a resiliência pelo fortalecimento de competências digitais

1. Aumentar o conhecimento sobre processos de aquisição de competências digitais em adolescentes (13-17 anos), incluindo grupos de risco.
2. Melhorar avaliação de competências digitais pela atenção à sua evolução.
3. Traçar modelo prospetivo sobre o papel das competências digitais no uso das TIC e no bem-estar de adolescentes.

Metodologias combinadas

Análise secundária de dados

Entrevistas com especialistas (Educação, trabalho)

Questionário longitudinal (2021, 2022, 2023)

Testes de desempenho

Método da avaliação da experiência (diários)

Ressonância magnética (fMRI)

Estudos qualitativos:

Crianças socialmente desfavorecidas

Refugiados

Jovens com problemas de saúde mental derivado do ambiente online (uso excessivo, cyberbullying...)

Públicos alvo

Crianças

Adolescentes

Professores e educadores

Decisores de políticas

Investigadores



Equipa

15 parceiros

13 países



Ciências da comunicação

Ciências da educação

Direito e tecnologia

Psicologia

Sociologia



EU Horizon 2020 R&I Program
Grant Agreement no. 870612

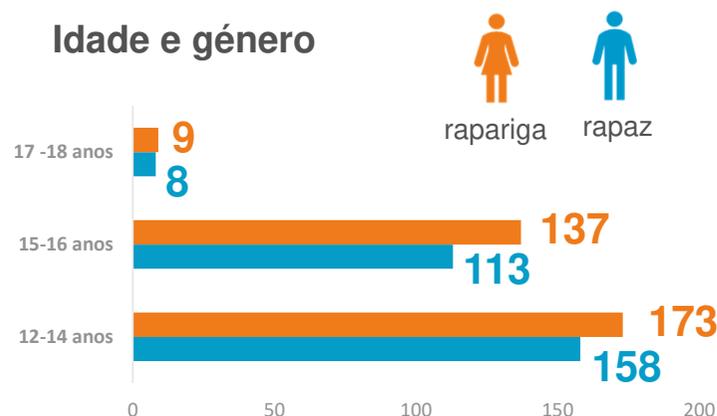


Quem participou no questionário longitudinal ySKILLS (2021-2023)?

598 adolescentes de 7 escolas.

Escolas	Alunos
Alvide	99
Carcavelos	86
Colégio Amor de Deus	106
Ibn Mucana	59
Salesianos de Manique	109
São João do Estoril	90
Cidadela	49

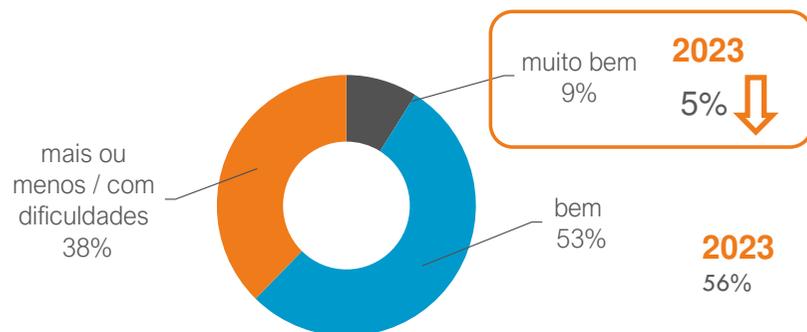
Idade e género



Português como língua materna



Conforto financeiro familiar (2021)



Sentimento de discriminação

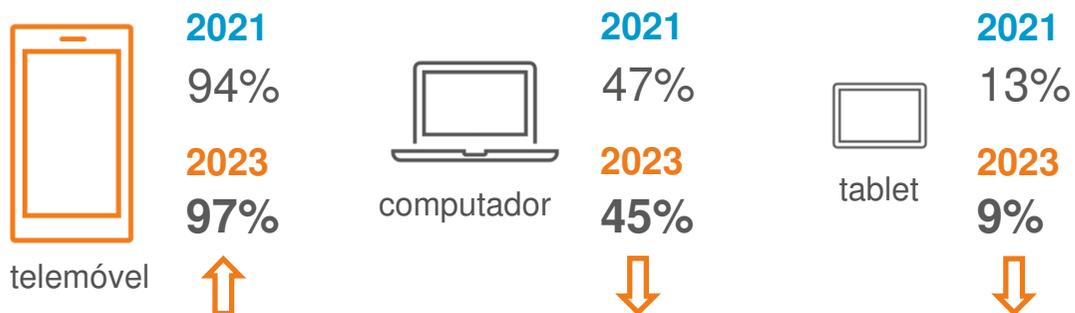
Uma vez
2021
6%
2023
5%

Mais do que uma vez
2021
8%
2023
9%



Acessos diários à internet

Por dispositivo



Estimativa do tempo médio de uso da internet num dia de escola



Quantas vezes não conseguiram usar a internet quando precisavam



Atividades diárias online mais frequentes (2021 e 2023)



2021

90%

2023

90%

comunicar
com amigos



2021

81%

2023

83%

ouvir
música e
ver
vídeos.



2021

74%

2023

80%

comunicar
com pais ou
cuidadores



2021

61%

2023

45%

jogar no
telemóvel ou
computador



Atividades diárias online menos frequentes (2021 e 2023)



2021
21%

criar e
editar
conteúdo
digital

2023
18%



2021
25%

pesquisar
notícias locais,
ambientais ou
políticas

2023
21%



2021
21%

procurar
novos amigos
e fazer novos
contactos

2023
18%



2021
20%

Pesquisar
informação
sobre saúde
física e
tratamentos

2023
16%



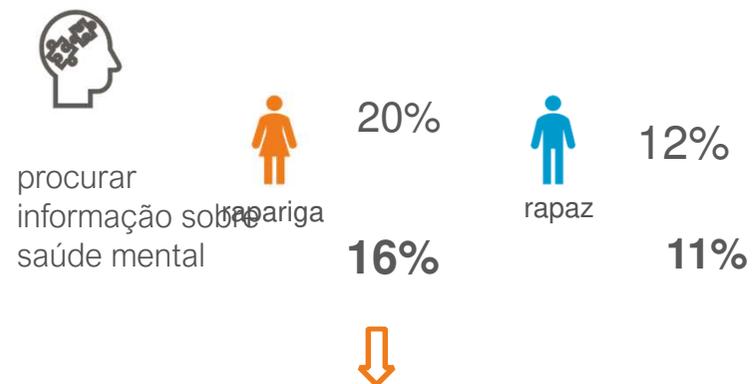
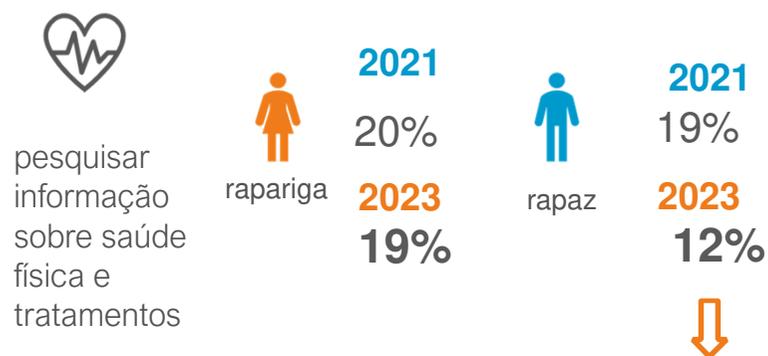
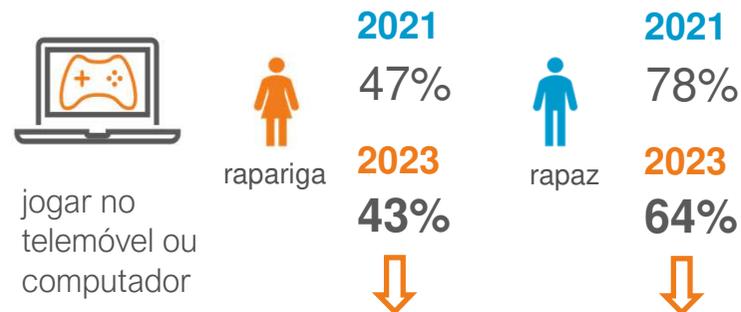
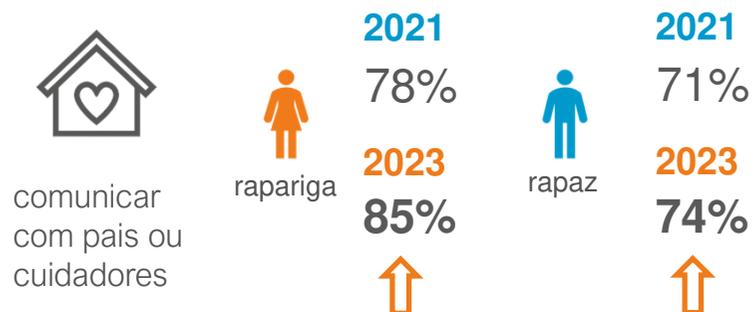
2021
17%

procurar
informação sobre
saúde mental.

2023
14%



Atividades diárias online – diferenças por género



Redes sociais e práticas de partilha

Redes sociais

Uso diário **2021**



83%

2023

90%



Perfil privado

2021

88%

2023

86%



Aceitam pedidos de amizade de **peças que não conhecem pessoalmente** ou que **nunca viram cara a cara**



2021

43%

2023

56%



Práticas de partilha

Partilham **informações pessoais** com pessoas que não conhecem cara a cara.



2021

14%

2023

20%



Partilham pelo menos uma vez **fotos ou vídeos** sobre si que podem ser vistos por pessoas que não conhecem cara-a-cara.



2021

42%

2023

50%



Partilham informação ou conteúdos de **outras pessoas sem autorização**.



2021

13%

2023

13%



Participação cívica

Pelo menos uma vez por mês

Discutem ou **comentam** questões sociais e políticas na internet.



2021

36%

2023

29%



Partilham notícias, músicas ou vídeos com **conteúdo político e social**.



2021

55%

2023

54%

Adicionam ou seguem um **grupo político** nas redes sociais.



2021

24%

2023

19%



Assinam uma **petição online**.



2021

43%

2023

35%



Competências digitais

Definição de competência digital:

Saber usar as tecnologias de informação e de comunicação de modo a:

- alcançar resultados benéficos e de alta qualidade;
- reduzir danos associados a aspetos mais negativos do envolvimento digital, tanto para si como para os outros.

4 grupos de competências digitais consideradas neste estudo.

Comunicação e interação



Técnicas e operacionais



Criação e produção de conteúdo



Navegação e informação



Qual será o grupo de competências mais reportado pelos adolescentes de Cascais? E o menos?

Quizizz: XXXXX

Sei quando devo desligar o som ou o vídeo quando estou em interação online (por exemplo em aulas online ou videoconferências).

Dimensão funcional

Sei reconhecer quando alguém está a ser alvo de bullying online.

Dimensão crítica



Resultados da evolução dos grupos de competências

Média por grupo de competências (de 0 a 5)

Comunicação e interação

2021
4,39

2023
4,62



Técnicas e operacionais

2021
4,00

2023
4,37



Criação e produção de conteúdos

2021
3,71

2023
3,99



Informação e navegação

2021
3,66

2023
3,95



Muito ligeira variação nas competências, mas estas a destacarem-se...

É bastante ou mesmo verdade que...

Sei **reconhecer** quando alguém está a ser **alvo de bullying** online

2021
75%
2023
85%
↑

Sei **desligar** a **geolocalização** dos dispositivos móveis

2021
75%
2023
85%
↑

Sei **verificar** se a **informação** que encontro online é **verdadeira**

2021
60%
2023
69%
↑

Sei **referenciar** e **usar** conteúdo coberto por direitos de autor

2021
58%
2023
62%
↑



Literacia digital =
competências digitais
+ conhecimento



Indicadores de conhecimento

Objetivo: identificar se afirmação é verdadeira ou falsa



Todos **recebem a mesma informação** quando fazem pesquisas online.

Falsa

2021

46%

2023

56%



Quando abro as redes sociais, a **primeira publicação** que vejo é a **mais recente** de um dos meus contactos.

Falsa

2021

24%

2023

33%



Indicadores de conhecimento

Identificar se a afirmação é verdadeira ou falsa



Usar # aumenta a visibilidade de um post

Verdadeira

2021

68%

2023

78%



Colocar um **Gosto** ou **partilhar** uma publicação pode ter um **impacto negativo** noutras pessoas

Verdadeira

2021

46%

2023

56%



Nativos digitais – competentes digitais?

- Cultura digital ligada a comunicação e entretenimento – menor variação de atividades quando são mais velhos
- Diferenças de género em atividades diárias
- Competências de criação de conteúdos e de navegação e pesquisa de informação abaixo das competências de comunicação e interação e tecnológicas e operacionais – um mesmo cenário europeu.
- Diferença entre considerar-se competente, por um lado, e conseguir identificar verdade ou falsidade de afirmação, por outro.
- Como favorecer ambientes críticos de aquisição de competências?

Outros estudos do projeto ySKILLS

Aprender competências digitais em contextos não formais

Objetivo: Identificar como ambientes não formais (clubes, associações...) influenciam a aprendizagem de competências digitais em adolescentes.

3 eixos de análise: organização pedagógica; ambiente de aprendizagem; via de inclusão



Moderadores e organizadores definem atividades, *software* e organização da sessão



Aprendizagem individual é a estratégia mais comum



“Portas abertas” e sessões gratuitas não são garantia de inclusão



Outros estudos do projeto ySKILLS

Saúde mental e competências digitais

Objetivo: Estudar influências das competências digitais no bem-estar de jovens que experienciam problemas de saúde mental.

Recurso construído em colaboração entre jovens e investigadores.

1.



Achamos que não ajuda quando as **redes sociais** tratam **problemas de saúde mental** como sendo algo desejável. As redes promovem **imagens corporais irrealistas** e encorajam uma cultura doentia de **comparação com os outros** – em especial quando estamos a ter um mau dia.

<https://sites.google.com/fcsh.unl.pt/saudementalcompetenciasdigital>



Recursos em português
associados
a este estudo disponíveis na plataforma
CriA.On
e no site internacional do projeto

