

Documento de análise

n.º

02

PT

Ações da UE para colmatar o défice de competências digitais



TRIBUNAL
DE CONTAS
EUROPEU

2021

Índice

	Pontos
Síntese	I-VII
Introdução	01-06
Objetivo, âmbito e método da análise	07-11
Análise	12-55
Ponto da situação	12-21
Necessidades no plano das competências digitais na UE	12-13
Nível de competências digitais na UE	14-17
Comparação dos níveis de competências digitais no mundo	18-21
Ações realizadas pela UE até 2020	22-45
Iniciativas estratégicas de apoio às competências digitais	22-33
O Erasmus+ e o FSE foram as principais fontes de financiamento das competências digitais	34-42
Impacto das medidas de resposta à COVID-19 da Comissão na programação de 2014-2020 (Erasmus, PO do FSE) relacionada com as competências digitais	43-45
Propostas da UE para o futuro (2021-2027)	46-55
Agenda de Competências para a Europa	46-47
Mecanismo de Recuperação e Resiliência	48-49
Fundo Social Europeu Mais (FSE+):	50-51
Novo programa Erasmus para 2021-2027	52
Plano de Ação para a Educação Digital	53
Recomendação do Conselho para reforçar a Garantia para a Juventude	54
Atualização do indicador de competências digitais	55
Observações finais	56-66
Principais pontos do documento de análise	56-61
Desafios futuros	62-66
Glossário, siglas e acrónimos	

Anexos

Anexo I – Medição das competências digitais

Anexo II — Coligações nacionais para a criação de competências e emprego na área digital

Anexo III – Informações financeiras sobre a execução dos programas do FSE para cada Estado-Membro no final de 2019

Equipa do TCE

Síntese

I À medida que o mundo se converte cada vez mais à digitalização, é necessário um certo nível de competências digitais tanto na vida privada, como profissional. Em 2019, um terço dos adultos da UE que estavam empregados ou à procura de emprego – ou seja, mais de 75 milhões de pessoas – não possuíam, pelo menos, competências digitais básicas ou não tinham utilizado a Internet de todo nos três meses anteriores. A percentagem era mais elevada no caso das pessoas com baixos níveis de escolaridade, das pessoas mais velhas e dos desempregados.

II O papel da UE no aumento das competências digitais consiste em apoiar as ações nacionais através de orientações e recomendações, prestando auxílio às redes de cooperação e financiando ações neste domínio. No entanto, a responsabilidade principal pelos sistemas educativos e pela formação profissional cabe aos Estados-Membros da União.

III O presente documento não resulta de uma auditoria, mas de uma análise de informações na sua maioria acessíveis ao público. Não inclui qualquer avaliação das ações empreendidas pela Comissão neste domínio nem recomendações. Apresenta a evolução recente das competências digitais básicas da população ativa entre os 25 e os 64 anos, no contexto da ação da UE neste domínio desde 2010, e em especial nos últimos 5 anos. O começo do novo período de programação da UE (2021-2027) é o momento ideal para chamar a atenção para a importância desta questão e definir, no início de 2021, potenciais desafios de alto nível para os responsáveis pela conceção de programas e seleção de projetos durante este período.

IV O documento de análise mostra que há muito que a UE reconhece a importância das competências digitais básicas para todos os cidadãos e incluiu a questão na sua Estratégia Europa 2020. Desde 2010, a União lançou uma série de iniciativas diferentes que versam sobre as competências digitais, muitas vezes no âmbito de medidas mais abrangentes. O tema é vasto, envolvendo muitas partes interessadas a vários níveis, e o resultado é uma série de ações da UE, realizadas em paralelo e parcialmente interligadas. Desde 2016, tem sido dada maior ênfase às competências digitais ou básicas, embora as ações continuem frequentemente a incidir noutras competências, níveis de competências ou grupos-alvo.

V Até 2015, as ações da UE não visavam especificamente as competências digitais básicas dos adultos. Desde então, as ações destinadas a aumentar a percentagem da população ativa com competências digitais básicas adquiriram maior destaque. A Comissão definiu um quadro de competências digitais internacionalmente reconhecido, apoiou o desenvolvimento de estratégias nacionais nesta matéria e ajudou a criar coligações nacionais para a criação de competências e emprego na área digital em quase todos os Estados-Membros. Por outro lado, em 2019 a Comissão concluiu que o número de projetos financiados pela UE para melhorar as competências dos adultos pouco qualificados não era suficiente. Embora a Agenda Digital para a Europa tenha proposto a literacia e as competências digitais como prioridade para o Fundo Social Europeu (FSE) em 2014-2020, os projetos que incidem especificamente na formação ligada às competências digitais nos Estados-Membros representaram cerca de 2% do financiamento total do FSE para o período em causa.

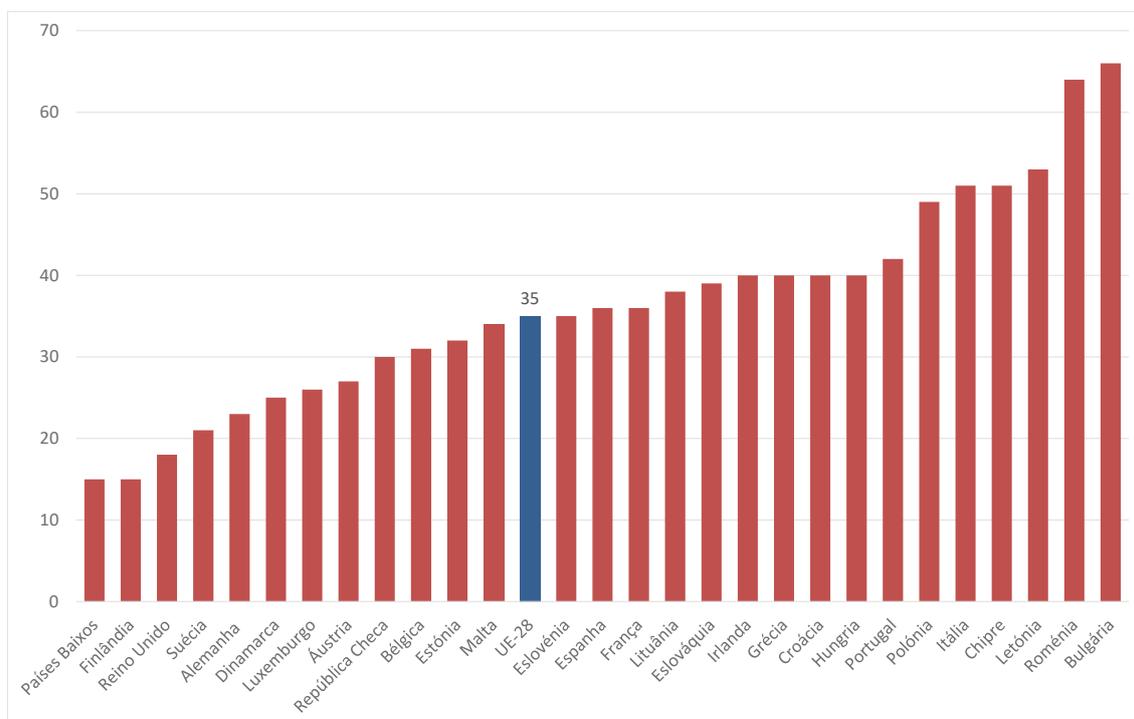
VI De acordo com os indicadores utilizados pela Comissão, nos últimos anos os Estados-Membros da UE no seu conjunto registaram poucos progressos em termos de competências digitais básicas. Embora os que têm melhor desempenho se encontrem entre o grupo de países mais avançados nesta matéria a nível global, quando há dados comparáveis, os Estados-Membros com pior desempenho não se classificam melhor do que os países terceiros no fundo da tabela. Para este último grupo de Estados-Membros, a situação agravou-se gradualmente durante o período de 2015 a 2018, o que indica que a clivagem digital não é apenas um problema entre grupos dentro de um Estado-Membro, mas também entre países com elevado e baixo desempenho neste domínio.

VII Para o novo período de 2021-2027, a Comissão estabeleceu pela primeira vez o objetivo específico de aumentar a percentagem de cidadãos com competências digitais básicas de 56% em 2019 para 70% em 2025. O Tribunal assinalou alguns desafios a superar para alcançar este objetivo, em especial a atribuição de montantes específicos dos futuros programas da UE, a definição de sub-objetivos e marcos, a identificação de projetos que visam as competências digitais básicas dos adultos e a avaliação coerente das competências digitais durante um período mais longo num ambiente digital em rápida mutação.

Introdução

01 Em 2019, 35% da população ativa da UE – ou seja, os indivíduos que trabalham ou procuram trabalho – com idades compreendidas entre os 25 e os 64 anos, representando mais de 75 milhões de pessoas, não possuíam, pelo menos, competências digitais básicas (ou as suas competências não puderam ser avaliadas, porque não utilizaram a Internet nos três meses anteriores). Na UE, há variações consideráveis entre os Estados-Membros (*figura 1*).

Figura 1 – Percentagem da população ativa que não tinha, pelo menos, competências digitais básicas em 2019



Nota: os dados referem-se à UE-28 e incluem também os cidadãos cujas competências não puderam ser avaliadas, uma vez que não utilizaram a Internet nos 3 meses anteriores.

Fonte: Eurostat.

Caixa 1

Definição de "competências digitais básicas"

Existem várias definições de competências digitais e vários termos são frequentemente utilizados como sinónimos (por exemplo, "literacia digital", "competências digitais", "competências relacionadas com as TIC" e "cibercompetências"). Na definição do Conselho da UE de maio de 2018, as 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"*.

No que diz respeito ao nível de competências digitais, o Tribunal remete principalmente para o Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos (ver ponto 09), que requer que as pessoas com um nível básico de proficiência desempenhem tarefas simples em todos os domínios mencionados pelo Conselho.

02 Em consequência desta "clivagem digital", os adultos com níveis mais baixos de competências digitais enfrentam com maior frequência dificuldades para encontrar emprego e, quando o conseguem, auferem remunerações inferiores às dos adultos com níveis mais elevados destas competências¹. A análise da OCDE mostra que a procura de competências digitais básicas aumentou na maioria dos países. Muitos trabalhadores utilizam regularmente as TIC sem possuírem competências digitais adequadas: em média, mais de 40% dos trabalhadores que utilizam *software* de escritório diariamente não têm competências suficientes para uma utilização eficaz². Em fevereiro de 2020, na sua Comunicação "Construir o futuro digital da Europa"³, a Comissão salientou que mais de 90% dos empregos já exigem, no mínimo, competências digitais básicas, mas a necessidade destas competências vai muito além do mercado de trabalho.

03 A pandemia de COVID-19 sublinhou ainda mais a importância das competências digitais básicas para os cidadãos. Em junho de 2020, a Comissão afirma: "A crise do coronavírus demonstrou quão crucial é que os cidadãos e as empresas estejam ligados e

¹ *Does having digital skills really pay off?*, Adult skills in focus, OCDE, 2015.

² *Skills for a Digital World*, 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy, Background Paper, OCDE, 2016, p. 6.

³ COM(2020) 67 final.

*possam interagir entre si em linha. Continuaremos a colaborar com os Estados-Membros para identificar os domínios em que é necessário mais investimento para que todos os europeus possam beneficiar das inovações e dos serviços digitais"*⁴.

04 A necessidade de dotar os cidadãos de competências digitais foi reconhecida pela UE há já algum tempo. A estratégia de alto nível da UE a longo prazo, a Estratégia Europa 2020, aplicada de 2010 a 2020, incluiu como uma das suas sete iniciativas emblemáticas a Agenda Digital para a Europa, que previa que a Comissão deveria envidar esforços para "promover o acesso e a adoção da Internet por todos os cidadãos europeus, nomeadamente através de ações de apoio à literacia digital e à acessibilidade". As competências digitais eram referidas como um aspeto que os Estados-Membros deviam promover⁵. Desde o lançamento da estratégia, em 2010, a UE desenvolveu uma série de iniciativas que abrangem, em diferentes graus, as competências digitais, tal como indicado no presente documento.

05 Os Estados-Membros são os principais responsáveis pelos sistemas de ensino e formação profissional. A política da União nestes domínios destina-se a apoiar as ações empreendidas a nível nacional⁶. Por conseguinte, a UE desempenha também um papel que consiste em ajudar os Estados-Membros a enfrentarem desafios comuns, como o envelhecimento das sociedades, os défices de competências, a evolução tecnológica e a concorrência no plano global.

06 Neste contexto, para além de apoiar reformas estruturais e projetos específicos com os seus fundos, a UE pode também adotar orientações e recomendações e prestar apoio às redes de cooperação. Contudo, uma vez que as iniciativas da UE em matéria de competências digitais básicas para adultos estão normalmente integradas em iniciativas mais abrangentes, em geral não é possível determinar o montante total dos fundos da União despendidos neste domínio específico.

⁴ Ver [Comunicado de imprensa da Comissão de 11 de junho de 2020](#), Bruxelas.

⁵ Europa 2020: Estratégia para um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo, COM(2010) 2020 final.

⁶ Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, artigo 165º e artigo 166º.

Objetivo, âmbito e método da análise

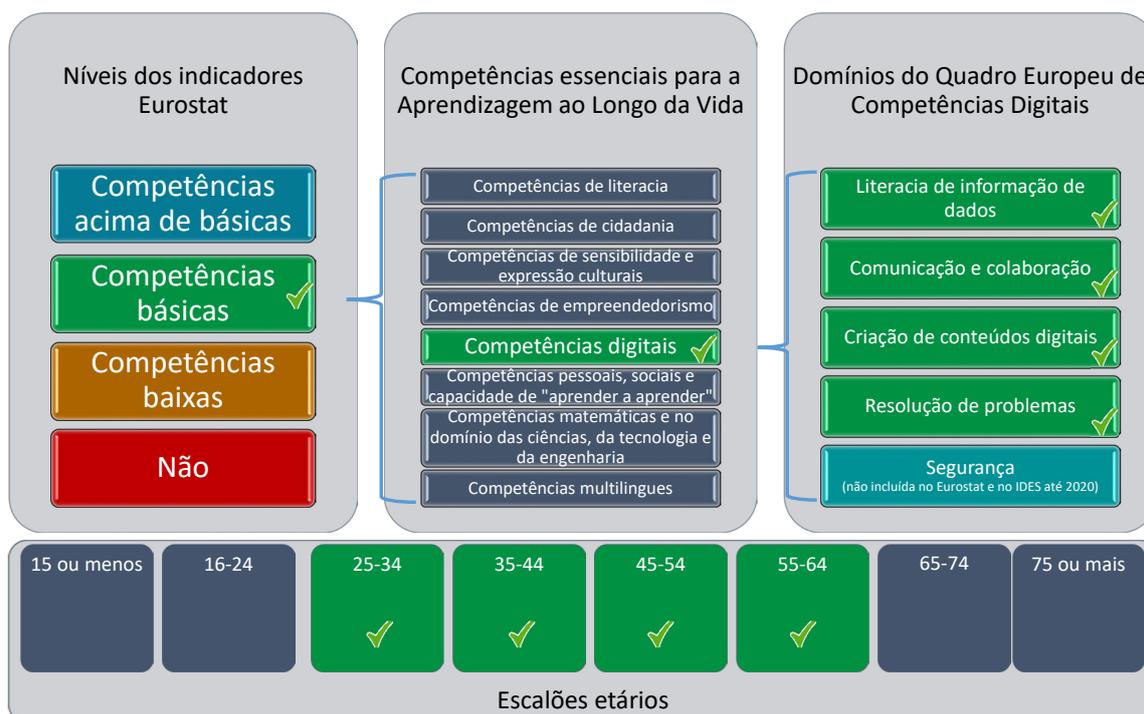
07 Dada a importância das competências digitais básicas em muitos setores da economia e o elevado número de adultos que não possuem estas competências, o presente documento tem por objetivo fornecer uma visão de conjunto e uma análise das diferentes formas como a UE apoia os esforços dos Estados-Membros para melhorar esta situação (ver *figura 2*). Partindo dos seus relatórios anteriores neste domínio⁷, o Tribunal examina as ações realizadas desde 2010, bem como as intenções da Comissão para o próximo período de programação (2021-2027). O seu objetivo é chamar a atenção para a importância desta questão e definir, no começo de 2021, início do novo período de programação, potenciais desafios de alto nível para os responsáveis pela conceção de programas e seleção de projetos durante o período.

08 O TCE participa no grupo de projeto cooperativo da EUROSAI "Workforce 2030 – Challenges and opportunities"⁸, que analisa as alterações globais, tecnológicas e demográficas que o mundo enfrentará no futuro e os seus efeitos na força de trabalho. As ISC lançaram várias auditorias paralelas e a presente análise fará parte do relatório final do grupo de trabalho.

⁷ Relatórios Especiais 22/2018, 05/2017 e 03/2015 do TCE.

⁸ Participam neste grupo de projeto as Instituições Superiores de Controlo da Bulgária, da Finlândia, de Israel, de Itália, da Polónia, da República da Coreia, da República da Macedónia do Norte e o TCE.

Figura 2 – Âmbito do documento de análise



Nota: o sombreado verde com um visto corresponde ao âmbito desta análise.

Fonte: TCE.

09 Em 2013, a Comissão publicou o Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos (DigComp)⁹, que proporciona uma referência para o que significa ser "competente em termos digitais". A versão mais recente do DigComp¹⁰ apresenta uma descrição pormenorizada dos conhecimentos, aptidões e atitudes de que as pessoas necessitam em cinco domínios de competências: literacia de informação e de dados; comunicação e colaboração; criação de conteúdos digitais; resolução de problemas; segurança. Com base na estrutura e no vocabulário do Quadro Europeu de Qualificações (QEQ), o DigComp estabelece também oito níveis diferentes de proficiência, que vão de "básico" a "altamente especializado".

⁹ Ferrari, A., *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, JRC, 2013.

¹⁰ Carretero, S.; Vuorikari, R. e Punie, Y. (2017), *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842.

10 Desde 2015, o Eurostat tem publicado todos os anos (à exceção de 2018) um indicador compósito que mede as competências digitais em quatro domínios (conhecido como "indicador de competências digitais"), que correspondem aos cinco domínios de competências do DigComp, com exceção da segurança (até 2020). Os dados do Eurostat classificam as pessoas segundo o seu nível de competências: sem competências, competências baixas, competências básicas e competências acima de básicas (ou as competências não puderam ser avaliadas). O presente documento de análise centra-se nas ações da UE destinadas a melhorar as competências digitais dos adultos para passarem do nível "sem competências" ou "competências baixas" para o nível "competências básicas" ou "competências acima de básicas". Estas medidas estão frequentemente integradas em iniciativas mais abrangentes que visam as competências básicas, as competências digitais ou a aprendizagem ao longo da vida. Outros instrumentos de medição das competências digitais analisados no presente documento incluem o índice de digitalidade da economia e da sociedade (IDES), a versão internacional do IDES e o inquérito sobre competências realizado no âmbito do Programa da OCDE para a Avaliação Internacional das Competências dos Adultos. Estes diferentes indicadores não fornecem os mesmos resultados e nem sempre são comparáveis, devido às suas diferenças metodológicas. No *anexo II* é apresentada uma descrição pormenorizada dos indicadores e das respetivas metodologias.

11 Uma vez que não é um relatório de auditoria, mas uma análise, o presente documento baseia-se principalmente em material ou informações de acesso público especificamente reunidos para o efeito em cooperação com várias Direções-Gerais (DG) da Comissão: EMPL, CNECT, EAC, Eurostat e GROW (ver o glossário para os nomes completos destas DG). Estas informações incluem documentos públicos relacionados com competências digitais básicas, uma análise da dotação orçamental da UE e as despesas da UE destinadas a melhorar as competências digitais dos adultos para, pelo menos, o nível básico. No que diz respeito ao FSE, o Tribunal analisou a utilização do objetivo temático da educação e formação para as competências digitais básicas com vista a ilustrar a forma como os programas operacionais concretizaram as iniciativas da UE e visam as competências digitais básicas. Examinou, igualmente, os diferentes métodos de avaliar e medir as competências digitais pela Comissão Europeia e pela OCDE.

Análise

Ponto da situação

Necessidades no plano das competências digitais na UE

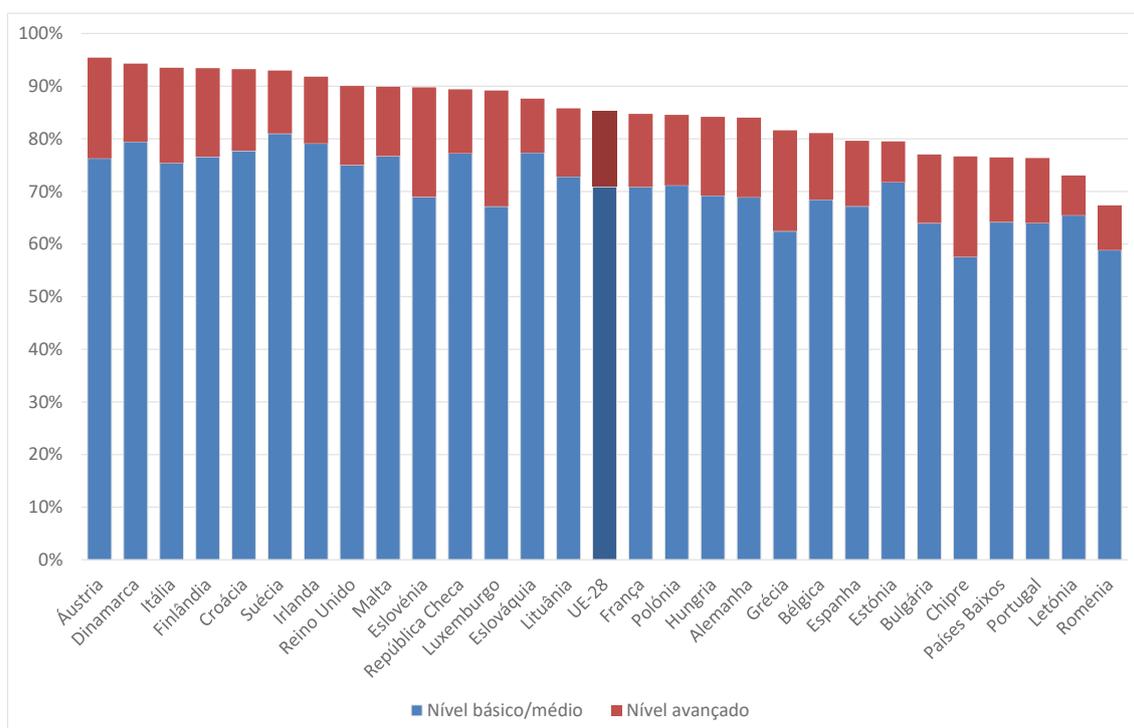
12 No mercado de trabalho, o crescimento da digitalização resultou num aumento da procura de competências digitais nos últimos anos, prevendo-se que esta tendência prossiga no futuro. Segundo o European Digital Skills Survey de 2017¹¹, em algumas categorias profissionais mais de 90% dos empregos exigem tipos específicos de competências digitais e as competências digitais básicas são as mais frequentemente procuradas em todas as profissões. Este inquérito revelou que a necessidade de competências digitais ia muito além do típico trabalho de secretária, abrangendo, por exemplo, profissões técnicas e trabalhadores agrícolas qualificados. As competências digitais especializadas eram necessárias em muito menor grau e relacionavam-se com setores específicos. Segundo um inquérito europeu de 2014 sobre as competências e o emprego¹², mais de 70% dos trabalhadores da UE declararam necessitar de competências de nível básico (19%) ou médio (52%) no domínio das TIC para desempenharem as suas funções¹³. A **figura 3** mostra a situação de cada um dos Estados-Membros da UE.

¹¹ *ICT for work: Digital skills in the workplace*, relatório final, 2017, ISBN 978-92.79.67761-8.

¹² *European skills and jobs survey (ESJS)*, Cedefop.

¹³ Cedefop (2016), "*The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce*", #ESJSurvey Insights, No 9, Salónica, Grécia.

Figura 3 – Nível de competências em TIC necessário para a atividade profissional



Nota: os níveis de competências em TIC foram definidos da seguinte forma: nível **básico** (utilizar um computador, *tablet* ou dispositivo móvel para enviar emails ou navegar na Internet); nível **médio** (utilizar programas de processamento de texto ou criar documentos e/ou folhas de cálculo); nível **avançado** (desenvolver *software*, aplicações ou programar e utilizar sintaxe de computador ou pacotes de análise estatística).

Fonte: Cedefop, *European skills and jobs survey*, 2014.

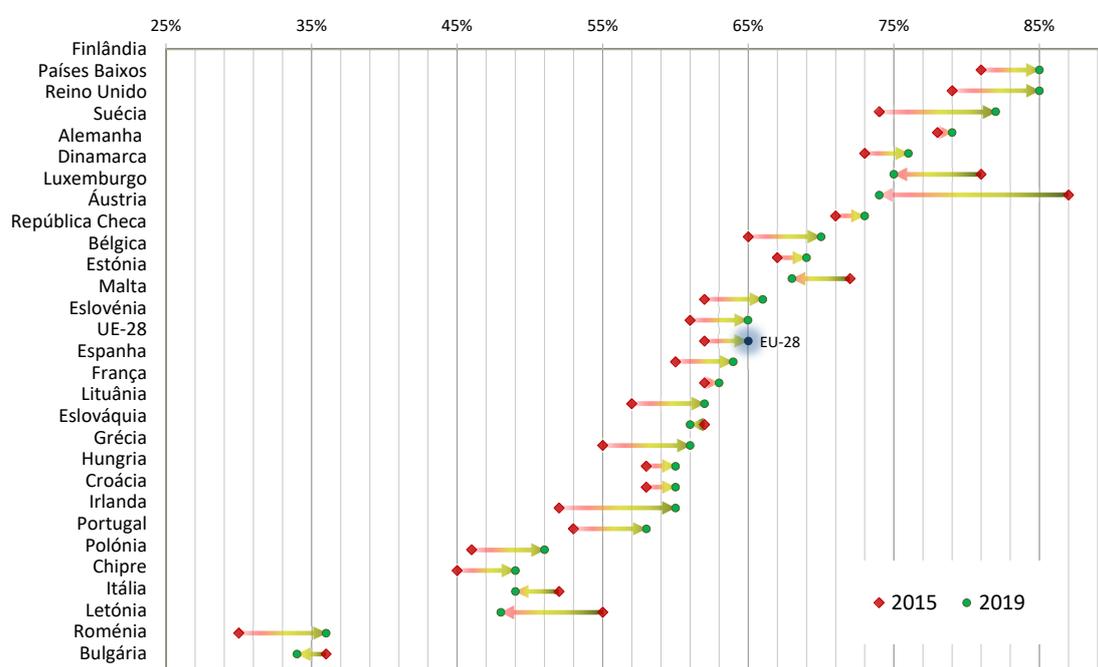
13 O inquérito europeu sobre as competências digitais concluiu igualmente que, em 15% dos locais de trabalho da UE, as competências digitais do pessoal eram deficitárias. As lacunas relacionadas com as competências básicas concentravam-se mais nas profissões técnicas (22%) e elementares (21%), nos vendedores (20%) e nos empregados administrativos (17%)¹⁴, o que ilustra a importância das competências digitais básicas para uma vasta gama de profissões.

¹⁴ Curtarelli, M. e Gualtieri, V. com Shater Jannati, M. e Donlevy, V., *ICT for work: Digital skills in the workplace*, relatório final, 2016, pp. 8 e 95.

Nível de competências digitais na UE

14 De acordo com o indicador composto do Eurostat, nos últimos anos o nível de competências digitais básicas tem vindo a aumentar gradualmente a nível da UE e na maioria dos Estados-Membros. A [figura 4](#) ilustra a evolução das competências digitais¹⁵ na população ativa adulta entre 2015 e 2019 em todos os Estados-Membros. Em sete Estados-Membros, a percentagem de adultos que possuem, no mínimo, competências digitais básicas diminuiu ligeiramente entre 2015 e 2019.

Figura 4 – Percentagem da população ativa entre os 25 e os 64 anos com, pelo menos, competências digitais básicas



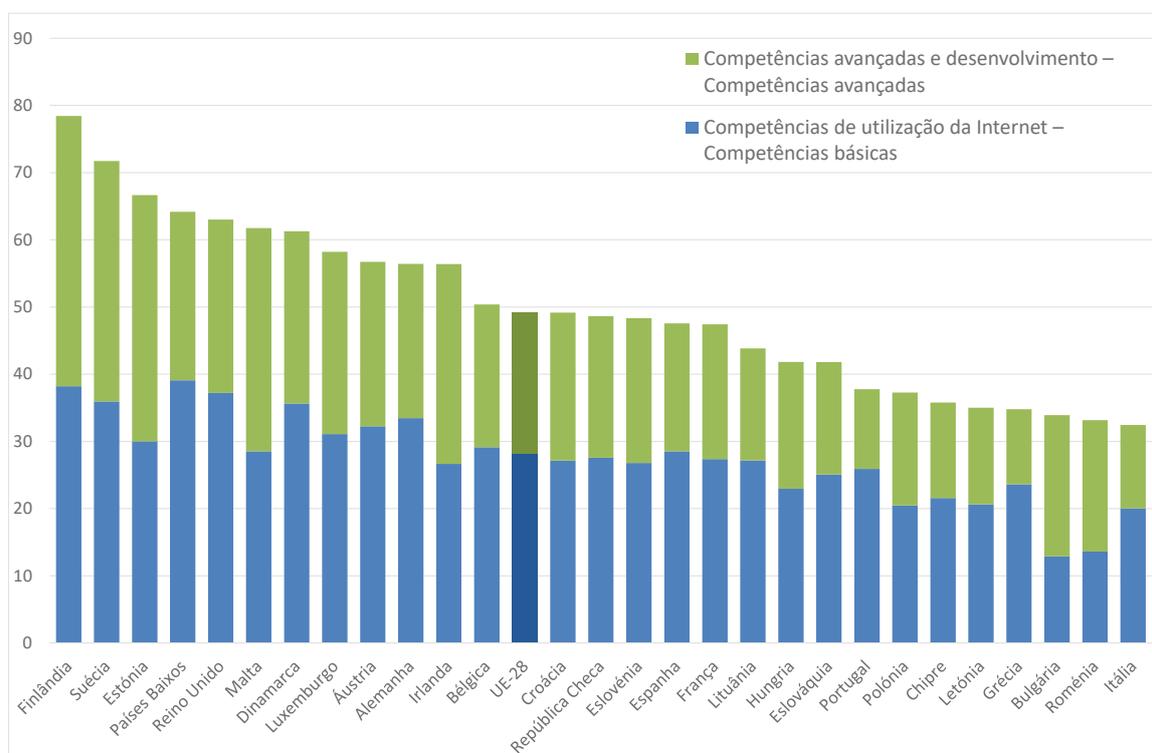
Nota: De acordo com o Eurostat, o método de recolha de dados para a República Checa, a Itália, a Letónia e o Luxemburgo mudou entre 2015 e 2019. Para a Suécia, os dados relativos a 2019 são pouco fiáveis.

Fonte: Eurostat.

15 Em 2014, a Comissão introduziu o Índice de Digitalidade da Economia e da Sociedade (IDES), um índice composto que sintetiza os indicadores pertinentes sobre o desempenho digital da Europa e acompanha os progressos dos Estados-Membros em matéria de competitividade digital. Uma das cinco dimensões do IDES é o "capital humano", que tem em conta tanto as competências digitais básicas como as avançadas, uma vez que ambas são essenciais para a economia europeia. A [figura 5](#) mostra a classificação dos Estados-Membros no que se refere a esta dimensão de capital humano do IDES. Os níveis básico e avançado de competências digitais não são iguais.

¹⁵ Ver [anexo I](#).

Figura 5 – Dimensão de capital humano do IDES em 2019 – competências básicas e avançadas



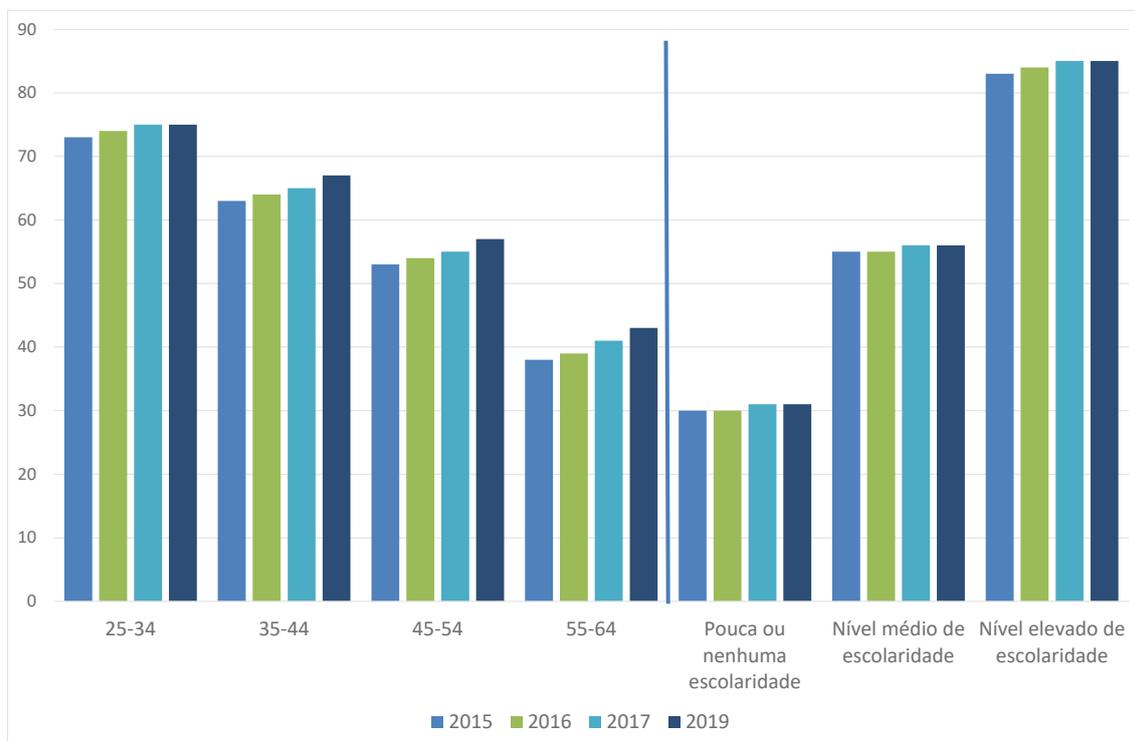
Nota: para efeitos desta análise, o Tribunal tratou as categorias IDES "competências de utilização da Internet" e "competências avançadas e desenvolvimento" como equivalentes a "competências básicas" e "competências avançadas", respetivamente.

Fonte: DG CNECT.

16 Vários fatores contribuem para o nível de competências digitais, incluindo a infraestrutura física, ou seja, a disponibilidade de computadores e de uma boa ligação à Internet. A análise da OCDE¹⁶ mostra que, embora as diferenças entre homens e mulheres não sejam particularmente acentuadas, o nível de escolaridade e a idade influenciam as competências digitais. Na maioria dos países, muitos adultos com baixos níveis de escolaridade careciam de competências básicas de utilização de TIC, ao passo que quase todos os adultos com ensino superior as possuíam. Em termos de idade, as competências em TIC das pessoas com mais de 30 anos incluídas na amostra diminuem progressivamente. Os dados do Eurostat confirmam estas tendências (*figura 6*).

¹⁶ Resultados da publicação: OCDE (2019), *Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills*, OECD Skills Studies, publicações OCDE, Paris.

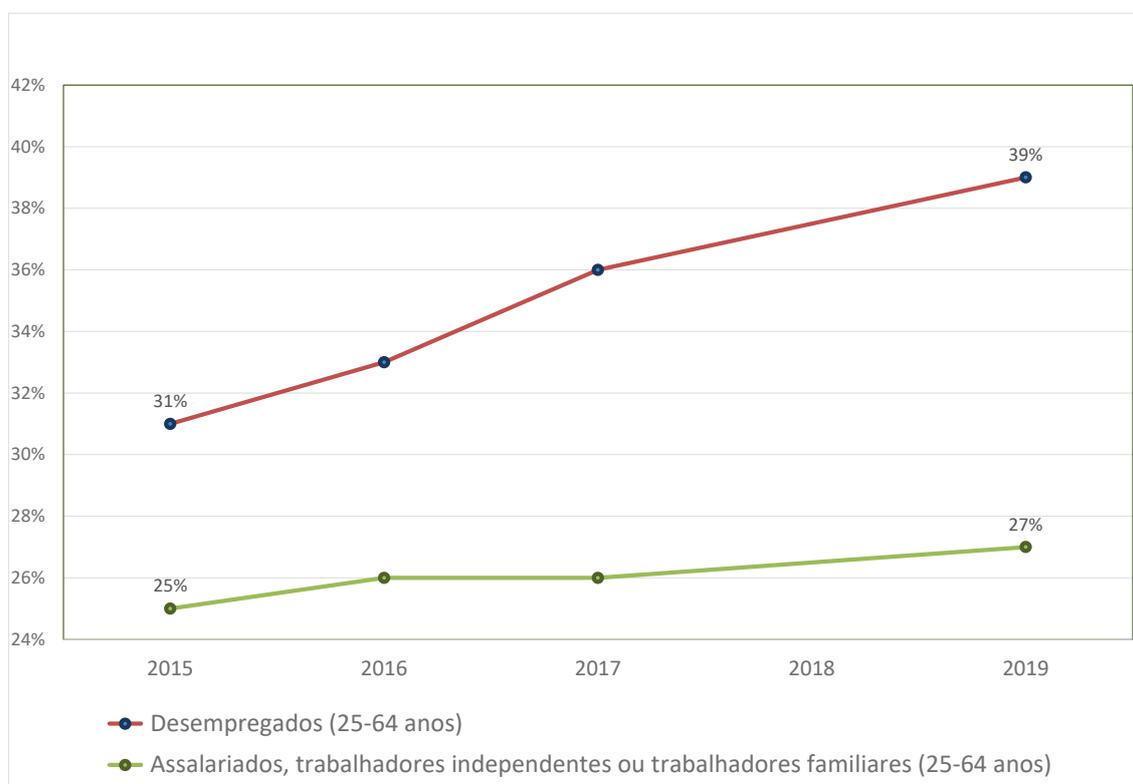
Figura 6 – Percentagem de pessoas na UE com, pelo menos, competências digitais básicas, por idade e nível de escolaridade



Fonte: Eurostat.

17 A *figura 7* ilustra os diferentes níveis de competências da população ativa numa perspetiva diferente. Mostra que existe uma clivagem manifesta e crescente entre os níveis de competências digitais dos trabalhadores ativos e dos desempregados. Por conseguinte, é muito importante que os desempregados não sejam excluídos dos esforços destinados a aumentar os níveis de competências digitais, a fim de maximizar as suas hipóteses de conseguir (re)ingressar no mercado de trabalho.

Figura 7 – Percentagem de pessoas com poucas ou nenhuma competências digitais na UE, segundo a sua situação face ao emprego



Nota: este gráfico não inclui as pessoas cujas competências digitais não puderam ser avaliadas.

Fonte: Eurostat.

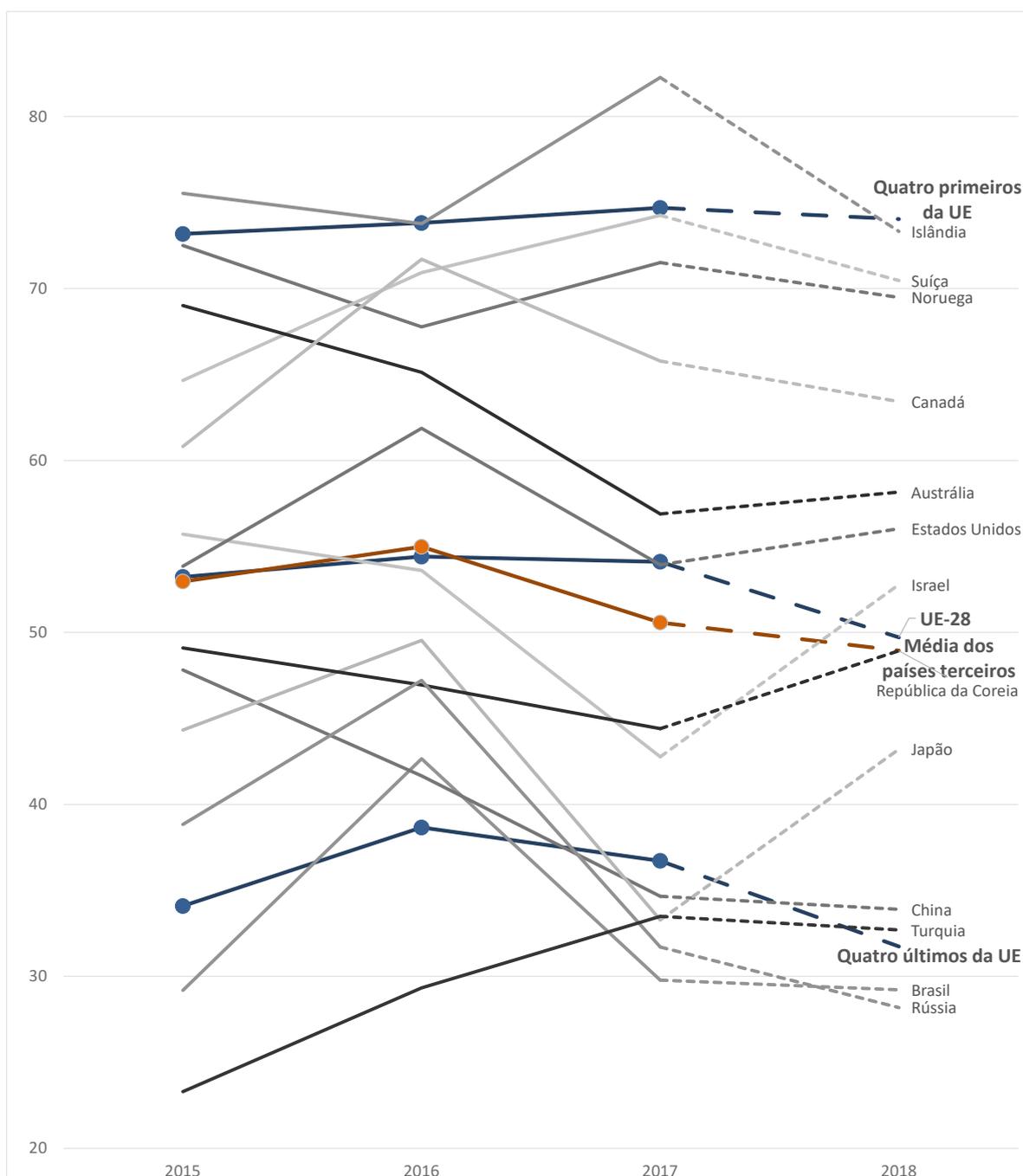
Comparação dos níveis de competências digitais no mundo

18 A versão internacional do IDES (I-IDES) proporciona uma avaliação global da posição da UE em relação a algumas economias externas¹⁷. O I-IDES alarga os resultados do IDES a países terceiros através da utilização de indicadores que medem variáveis semelhantes. Ao contrário do que acontece com o IDES, que utiliza fontes primárias, o I-IDES baseia-se numa série de fontes secundárias de elementos de prova. É um indicador menos sofisticado do que o IDES, mas permite uma comparação geral entre os países.

¹⁷ Ver *I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?* (Países abrangidos: UE-28, Austrália, Brasil, Canadá, Chile, China, Islândia, Israel, Japão, México, Nova Zelândia, Noruega, República da Coreia, Rússia, Sérvia, Suíça, Turquia e Estados Unidos da América).

19 A *figura 8* apresenta uma visão geral da classificação dos Estados-Membros da UE no seu conjunto, em comparação com os países terceiros, em termos de competências digitais básicas no período de 2015-2018, mostrando também os quatro primeiros e os quatro últimos. Globalmente, as avaliações dos Estados-Membros estão em sintonia com as de outros países: as médias destes dois grupos foram muito próximas em 2018 e, durante este período, as classificações dos quatro primeiros Estados-Membros e dos quatro últimos foram consentâneas com as dos países terceiros com melhor e pior desempenho usados como termo de comparação. De acordo com o I-IDES, alguns países (nove dos 28 Estados-Membros da UE e cinco dos 17 países terceiros) obtiveram uma pontuação mais baixa em 2018 do que nos anos anteriores.

Figura 8 – I-IDES: comparação internacional das populações com, pelo menos, competências digitais básicas em 2015-2018

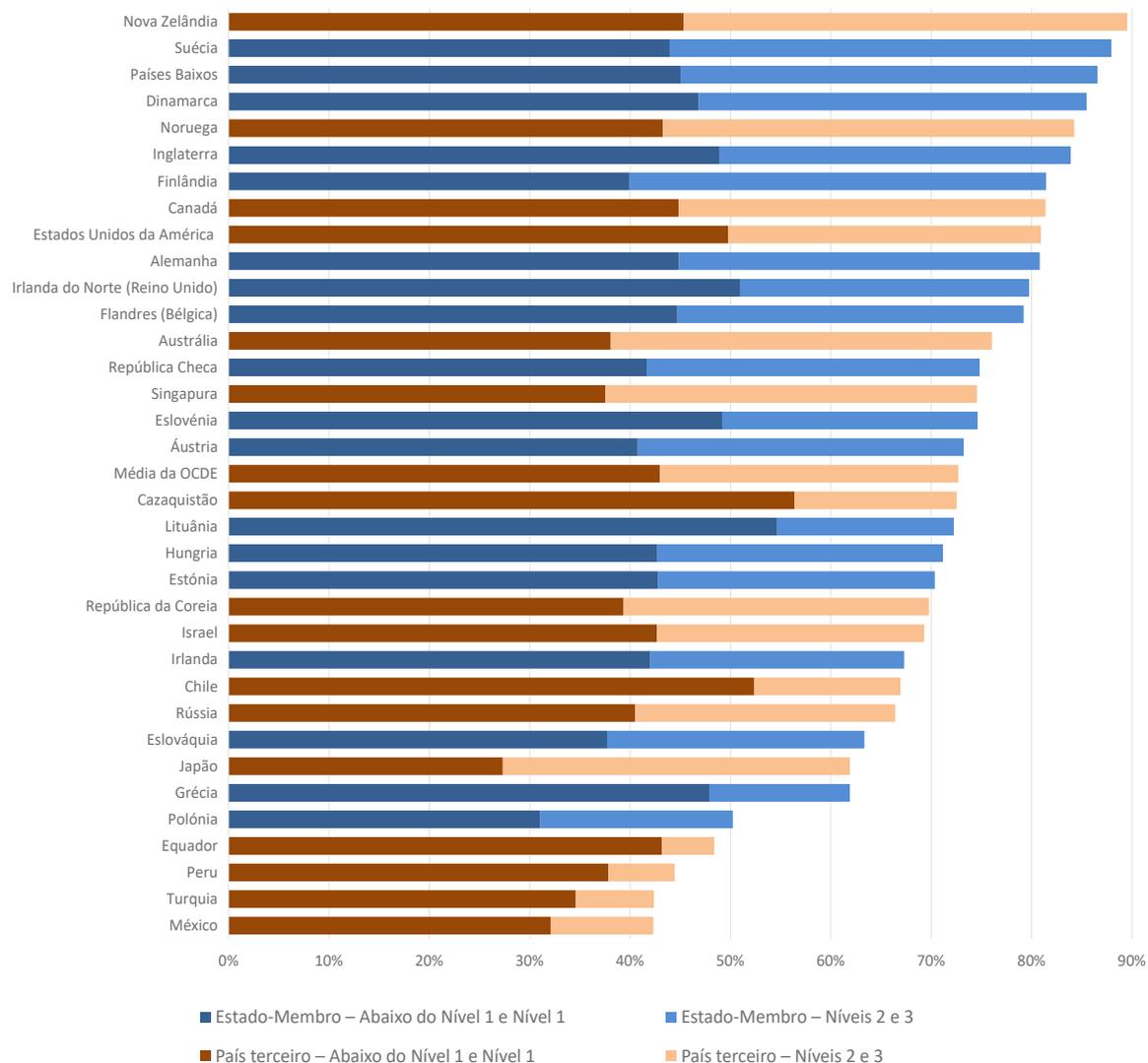


Nota: o indicador I-IDES para as competências digitais básicas baseia-se em indicadores e cálculos da OCDE. Para mais pormenores, ver [anexo I](#). Os países com os quatro melhores e os quatro piores resultados variam todos os anos. De acordo com o contratante, os dados relativos a 2018 são estimados com base nos melhores métodos disponíveis de imputação dos valores em falta.

Fonte: TCE, com base no conjunto de dados do relatório I-IDES de 2020.

20 Outra fonte de dados sobre os níveis de competências digitais dos países é o Programa da OCDE para a Avaliação Internacional das Competências dos Adultos. Esta avaliação baseia-se num inquérito que afere a proficiência dos adultos em competências essenciais relacionadas com o processamento da informação – literacia, numeracia e resolução de problemas (ou seja, competências digitais) – e a forma como utilizam estas competências em casa, no trabalho e na sociedade em geral para resolver os tipos de problemas que habitualmente enfrentam enquanto utilizadores das TIC nas sociedades modernas. As dimensões cognitivas da resolução de problemas são o objetivo central da avaliação, ocupando a utilização de TIC uma posição secundária. Ao contrário do IDES, esta avaliação envolve um teste e não uma autoavaliação, pelo que pode proporcionar um resultado mais objetivo. Dos 21 Estados-Membros da UE (ou regiões dos Estados-Membros) que participaram, 17 realizaram a parte relativa às competências digitais (*figura 9*).

Figura 9 – Proficiência dos adultos na resolução de problemas, em percentagem da população



Notas: O inquérito foi realizado em três fases: 2011-2012, 2013-2014 e 2017 (anexo I).

Chipre, França, Itália e Espanha participaram nos testes de numeracia e literacia, mas optaram por não participar no teste de resolução de problemas.

O nível 1 e o nível abaixo do 1 correspondem, em geral, a competências digitais básicas.

Fonte: Gráfico do TCE, com base em dados da OCDE.

21 Os resultados do inquérito da OCDE estão largamente em consonância com o IDES, mostrando que os países nórdicos têm, em geral, o melhor desempenho em termos de competências digitais e que os cinco países da UE com melhor desempenho estão entre os melhores do mundo. Do mesmo modo, os Estados-Membros com uma pontuação mais baixa no IDES também estão classificados abaixo da média da OCDE nesta avaliação.

Ações realizadas pela UE até 2020

Iniciativas estratégicas de apoio às competências digitais

22 A UE reconheceu o défice de competências no domínio das TIC há quase duas décadas¹⁸. Neste contexto, as conclusões do Conselho de 12 de maio de 2009¹⁹ estabeleceram um quadro estratégico para a cooperação europeia no domínio da educação e da formação (designado por "EF 2020") e, em 2010, a Estratégia Europa 2020²⁰ introduziu uma vertente de competências digitais através da Agenda Digital para a Europa (ponto 04). Esta Estratégia continha também uma "Agenda para Novas Qualificações e Novos Empregos", destinada a modernizar os mercados de trabalho e a capacitar as pessoas desenvolvendo as suas qualificações ao longo da vida, com vista a aumentar a participação no mercado laboral e a estabelecer uma melhor correspondência entre a oferta e a procura de mão-de-obra, nomeadamente através de uma maior mobilidade dos trabalhadores.

¹⁸ Ver eEurope 2002: Impacto e prioridades – Comunicação ao Conselho Europeu da Primavera, em Estocolmo, de 23 a 24 de março de 2001 (COM(2001) 140 final) ou a Declaração Ministerial de 11 de junho de 2006, Letónia.

¹⁹ Conclusões do Conselho de 12 de maio de 2009 sobre um quadro estratégico para a cooperação europeia no domínio da educação e da formação ("EF 2020").

²⁰ Comunicação da Comissão: EUROPA 2020 – Estratégia para um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo, COM(2010) 2020 final.

23 Desde 2010, a União lançou diferentes iniciativas visando as competências digitais, muitas vezes no âmbito de medidas mais abrangentes. Trata-se de uma questão vasta, que envolve muitas partes interessadas a vários níveis: uma grande fatia da população, diferentes camadas do governo, o setor da educação e a indústria, por exemplo. O resultado é uma série de ações da UE, realizadas em paralelo e parcialmente interligadas. O **quadro 1** apresenta uma síntese das ações descritas nas secções seguintes, juntamente com a recomendação do Conselho de 2018 sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida (**caixa 1**) e a última versão do DigComp (ponto **09**). O quadro mostra também que, desde 2016, tem sido dada maior ênfase às competências digitais ou básicas, embora as ações continuem frequentemente a incidir noutras competências, níveis de competências ou grupos-alvo em vez de se centrarem especificamente nas competências digitais básicas dos adultos.

Quadro 1 – Ações em curso na UE e respetivos domínios de competências, níveis de competências e grupos etários

Ação da UE	Domínio de competências	Nível de competências	Grupo etário
Agenda Digital para a Europa (2010)	Sete domínios prioritários, incluindo as competências digitais e a inclusão	Todos os níveis	Dos 16 aos 74 anos
Quadro de Competências Digitais para os Cidadãos (2013)	Competências digitais	Todos os níveis de competências	Todos os escalões etários
Estratégia para o Mercado Único Digital (2015)	Competências e conhecimentos especializados na área digital referidos especificamente, mas abrangendo também outros domínios	Todos os níveis, mas as competências básicas são referidas especificamente	Todos os escalões etários
Digitalização da Indústria Europeia (2016)	Foco na digitalização	Todos os níveis	Todos os escalões etários
Percursos de melhoria de competências (2016)	Todos os domínios de competências	Nível básico ¹	Adultos ²
Coligação para a criação de competências e emprego na área digital (2016)	Competências digitais	Todos os níveis de competências	Jovens e adultos
Recomendação do Conselho sobre as competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida (2018)	Oito competências, incluindo a competência digital	Ênfase nas competências básicas	Todos os escalões etários

¹ O objetivo é proporcionar aos adultos a oportunidade de atingir o nível 3 ou 4 do QEQ (nível do ensino secundário completo).

² Não elegíveis para apoio ao abrigo da Garantia para a Juventude.

Período de 2010 – 2015: nenhuma ação especificamente orientada para as competências digitais básicas dos adultos

24 Um dos objetivos do quadro "EF 2020" consistia em reforçar a criatividade e a inovação em todos os níveis da educação e da formação e referia a aquisição por todos os cidadãos de competências gerais, como as competências digitais. O Relatório Conjunto de 2015 do Conselho e da Comissão sobre a aplicação do quadro estratégico "EF 2020"²¹ afirmava que o quadro deveria prestar um melhor apoio aos desafios a longo prazo, como a adaptação à era digital.

25 A Agenda Digital para a Europa²² visava principalmente acelerar a implantação da Internet de alta velocidade e que as famílias e empresas pudessem tirar partido dos benefícios de um mercado único digital. Os seus objetivos gerais, estabelecidos para 2015, eram aumentar a utilização regular da Internet de 60% para 75% (sendo esta percentagem de 41% para 60% no caso das pessoas desfavorecidas) e reduzir para metade (15%) a percentagem de população que nunca tinham usado a Internet. Ambos os objetivos foram cumpridos. A Agenda Digital para a Europa reconheceu igualmente o défice de literacia digital, tendo proposto a literacia e as competências em matéria digital como prioridade para o Regulamento relativo ao Fundo Social Europeu (2014-2020) e que se desenvolvessem, até 2012, ferramentas para identificar e reconhecer as competências dos profissionais e dos utilizadores das TIC.

26 A Agenda para Novas Competências e Empregos²³ tinha quatro prioridades políticas fundamentais, centrando-se uma delas na aprendizagem global ao longo da vida. O seu objetivo era, até 2012, propor uma abordagem e instrumentos à escala da UE para ajudar os Estados-Membros a integrarem as competências das TIC e a literacia digital nas políticas fundamentais de aprendizagem ao longo da vida. Não foi feita qualquer referência específica às competências digitais básicas nas ações prioritárias da Agenda.

²¹ [Jornal Oficial C 417 de 15.12.2015.](#)

²² Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Uma Agenda Digital para a Europa, [COM\(2010\) 245 final](#).

²³ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões – Agenda para Novas Competências e Empregos: um contributo europeu para o pleno emprego, [COM\(2010\) 682 final](#).

A Comissão reconheceu que as exigências do mercado de trabalho estavam a aumentar e reforçou a ênfase nas competências digitais básicas

27 Na sequência de um ponto da situação quanto aos progressos realizados no âmbito da Estratégia Europa 2020²⁴, em 2015 a Comissão publicou a Estratégia para o Mercado Único Digital²⁵. Esta estratégia sublinhava que a responsabilidade pelos programas de ensino incumbe principalmente aos Estados-Membros, mas que "a Comissão abordará a questão das aptidões e competências digitais como uma componente-chave das suas futuras iniciativas no domínio das competências e da formação". Reconhecia igualmente que, apesar de a percentagem de cidadãos com competências digitais básicas ter aumentado, havia ainda um longo caminho a percorrer para atingir o nível necessário de população com estas competências (pontos **01** e **14**).

28 Em 2016, a iniciativa Digitalização da Indústria Europeia²⁶ afirmou a importância crucial das competências digitais para a realização do mercado único digital, salientando a existência também de uma procura crescente de outras competências complementares, como as competências empresariais, de liderança e de engenharia. Uma das suas principais ações para continuar a desenvolver estas competências foi basear-se no sucesso da Grande Coligação para a Criação de Empregos na Área Digital, uma iniciativa anterior lançada em 2013.

29 Na sequência da iniciativa Digitalização da Indústria Europeia, a Nova Agenda de Competências para a Europa de 2016²⁷ reconheceu a necessidade de todos os cidadãos possuírem, no mínimo, competências básicas, incluindo competências digitais, e definiu ações específicas para aumentar as competências digitais na Europa. As principais ações desta Nova Agenda que visam as competências digitais básicas foram a iniciativa relativa

²⁴ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Estado atual da estratégia Europa 2020 para um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo, [COM\(2014\) 130 final](#).

²⁵ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Estratégia para o Mercado Único Digital na Europa, [COM\(2015\) 192 final](#).

²⁶ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Digitalização da Indústria Europeia – Usufruir de todos os benefícios do Mercado Único Digital, [COM\(2016\) 180 final](#).

²⁷ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões: Uma Nova Agenda de Competências para a Europa, [COM\(2016\) 381 final](#) e [Resolução do Conselho sobre Uma Nova Agenda de Competências para uma Europa Inclusiva e Competitiva](#).

aos percursos de melhoria de competências e a coligação para a criação de competências e emprego na área digital. Ao mesmo tempo, a Comissão continuou a trabalhar com as partes interessadas para desenvolver instrumentos de avaliação e validação de competências, a fim de ajudar os organismos públicos e privados a melhorarem os serviços de orientação, formação e orientação que oferecem.

30 A iniciativa relativa aos percursos de melhoria de competências dirige-se aos adultos com um baixo nível de competências e visa ajudá-los a adquirirem um nível mínimo de literacia, numeracia e competências digitais. Este programa pode ser apoiado por fundos da UE, incluindo o FSE, o Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER) e o Erasmus+, embora não tenham sido especificamente atribuídos fundos às competências digitais básicas. Um relatório de execução de fevereiro de 2019²⁸ constatou que vários Estados-Membros tinham dado prioridade às competências digitais e estavam a utilizar o FSE para apoiar medidas. Porém, o relatório também indicava que o número de ações não correspondia à dimensão do desafio, uma vez que as medidas visavam apenas alguns milhares de pessoas, de uma população-alvo de adultos pouco qualificados de cerca de 61 milhões. Além disso, apesar da ênfase crescente nas competências digitais, as ações cofinanciadas pela UE tenderam a centrar-se mais nas competências profissionais e no emprego do que nas competências digitais, que podem contudo ser integradas na formação profissional. Na sequência deste relatório, o Conselho²⁹ manifestou a continuação do seu apoio aos percursos de melhoria de competências e convidou a Comissão a apoiar a execução dos mesmos através de convites à apresentação de propostas específicos.

31 A coligação para a criação de competências e emprego na área digital ("a coligação") reúne Estados-Membros, empresas, parceiros sociais, organizações sem fins lucrativos e prestadores de serviços educativos para combater a falta de competências digitais em quatro domínios: competências digitais para todos os cidadãos, competências digitais para os trabalhadores em geral, competências digitais para os profissionais de TIC e competências digitais no ensino. Para além do objetivo de apoiar o desenvolvimento, nos Estados-Membros, de estratégias nacionais abrangentes em

²⁸ Documento de trabalho dos serviços da Comissão, *Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures*, SWD(2019) 89 final.

²⁹ Conclusões do Conselho sobre a execução da Recomendação do Conselho sobre percursos de melhoria de competências: novas oportunidades para adultos (2019/C 189/04).

matéria de competências digitais até meados de 2017, a coligação tinha os seguintes objetivos a atingir até 2020:

- o formar 1 milhão de jovens desempregados para empregos disponíveis na área digital;
- o apoiar a melhoria das competências e a reconversão dos trabalhadores e, em especial, tomar medidas concretas para apoiar as pequenas e médias empresas (PME);
- o modernizar a educação e a formação, a fim de proporcionar a todos os estudantes e professores a oportunidade de utilizarem ferramentas e materiais digitais nas suas atividades de ensino e aprendizagem;
- o reorientar e utilizar o financiamento disponível para apoiar as competências digitais e sensibilizar para a importância destas competências.

32 Segundo a Comissão, até junho de 2019 quase todos os Estados-Membros tinham uma estratégia nacional que abrangia as competências digitais e 25 Estados-Membros tinham criado coligações nacionais até meados de 2020. No início de 2021, a coligação conta com mais de 550 membros, os quais, entre dezembro de 2016 e julho de 2018, ofereceram a quase 11 milhões de europeus de todos os escalões etários (dos quais cerca de metade eram estudantes do ensino básico e secundário) uma oportunidade para melhorarem as suas competências digitais³⁰. O *anexo II* apresenta uma síntese dos progressos realizados nas estratégias nacionais e das atividades das coligações nacionais para os quatro grupos-alvo³¹. No entanto, não existem dados sobre a extensão das atividades que visam as competências digitais básicas dos adultos. A Comissão acompanha os compromissos assumidos pelos membros da coligação através de um instrumento especial³², mas não dispõe de um sistema de acompanhamento dos objetivos específicos da coligação.

Acompanhamento das competências digitais no âmbito do Semestre Europeu

33 A Comissão também acompanha o nível de competências digitais nos Estados-Membros da UE no âmbito do Semestre Europeu. O *quadro 2* mostra que, desde 2017, as referências e recomendações relacionadas com as competências digitais aumentaram em geral. Em 2020, foram mencionadas competências para todos os

³⁰ Ver [página sobre a Coligação no sítio Internet da Comissão Europeia](#).

³¹ Ver [fichas informativas sobre as coligações nacionais](#) (situação em 30 de outubro de 2020).

³² [Pledge Viewer](#) da Coligação.

Estados-Membros e nove deles receberam recomendações relacionadas com as competências digitais³³; no entanto, nenhuma das recomendações estava especificamente relacionada com as competências digitais básicas. A *caixa 2* apresenta a resposta de um Estado-Membro a uma recomendação recente no âmbito do Semestre Europeu.

Quadro 2 — Número de Estados-Membros que receberam recomendações específicas por país no âmbito do Semestre Europeu

Recomendações específicas por país	2017	2018	2019	2020
Estados-Membros que receberam recomendações em que se mencionavam competências	27	27	28	28
Estados-Membros que receberam recomendações relativas a competências	5	9	18	10
Estados-Membros que receberam recomendações relativas a competências digitais	0	3	6	9

Fonte: TCE, com base em [publicações da UE no âmbito do Semestre Europeu](#).

³³ Áustria, Chipre, Dinamarca, Estónia, Finlândia, Hungria, Luxemburgo, Portugal e Reino Unido.

Caixa 2

Resposta da Finlândia a uma recomendação no âmbito do Semestre Europeu

A Finlândia tem uma pontuação elevada em matéria de competências digitais básicas tanto no IDES como nos indicadores da OCDE. Não possui uma estratégia especificamente orientada para estas competências, tendo optado por adotar uma metodologia mais holística.

Em 2018, reformou o seu sistema de ensino e formação profissionais (EFP), criando um percurso comum, acessível a jovens e adultos, independentemente da sua idade e da sua história de aprendizagem anterior. Em resposta a uma recomendação do Semestre Europeu de 2019³⁴ no sentido de "reforçar as qualificações e a inclusão ativa, nomeadamente garantindo a prestação de serviços bem integrados às pessoas desempregadas ou inativas", o governo finlandês está a preparar uma reforma do quadro de aprendizagem contínua com o objetivo de aumentar o número de cidadãos com habilitações de nível secundário e superior.

O Erasmus+ e o FSE foram as principais fontes de financiamento das competências digitais

34 A UE não atribuiu fundos específicos às iniciativas descritas na secção anterior, que foram integradas nas fontes de financiamento existentes. A Comissão não afeta verbas específicas às competências digitais básicas, em consonância com o seu objetivo de apoiar os sistemas de ensino e formação, que se centram em diferentes grupos-alvo e competências, incluindo as competências digitais, a par, por exemplo, da formação profissional, da criatividade e do espírito crítico. Segundo a Comissão, devido à multiplicidade de objetivos dos programas, a afetação de montantes específicos não seria suficientemente flexível para permitir que os programas se adaptassem às necessidades locais.

³⁴ Recomendação de Recomendação do Conselho relativa ao Programa Nacional de Reformas da Finlândia de 2019 e que emite um parecer do Conselho sobre o Programa de Estabilidade da Finlândia de 2019, [COM/2019/526 final](#).

35 O Tribunal analisou os fundos utilizados para as competências digitais básicas no contexto da educação e formação de adultos. As principais fontes de financiamento são o programa Erasmus+ (gerido a nível da UE pela Comissão e pela sua [Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura](#)) e o FSE, em regime de gestão partilhada. A [caixa 3](#) fornece mais pormenores no que se refere ao programa COSME.

Caixa 3

COSME – um programa para as PME

O **COSME** é o programa de gestão direta da UE para as PME, com um orçamento de 2,3 mil milhões de euros para o período de 2014-2020. As PME são uma parte essencial das economias da União: nove em cada 10 empresas são PME e estas empresas geram dois terços dos empregos na Europa. O programa COSME não tem qualquer projeto que verse especificamente sobre as competências digitais básicas. Os seus projetos tendem a focar-se nas competências digitais dos profissionais especializados em TIC.

36 O **Erasmus+** apoia ações nos domínios da educação, da formação, da juventude e do desporto, com um orçamento total de 16,45 mil milhões de euros para o período de 2014-2020. Proporciona oportunidades de mobilidade para fins de aprendizagem a estudantes, formadores e professores e visa melhorar a qualidade do ensino e promover a inovação, através da cooperação e do apoio à reforma de políticas. Do seu orçamento, 17% foram afetados ao EFP e 3,9% à educação de adultos³⁵. A legislação relativa ao Erasmus+ não menciona especificamente as competências digitais, mas estabelece a necessidade de melhorar o nível de competências e aptidões essenciais no que diz respeito, "*em especial, à sua relevância para o mercado de trabalho e ao seu contributo para uma sociedade coesa, nomeadamente através de mais oportunidades de mobilidade para fins de aprendizagem e do reforço da cooperação entre o mundo da educação e formação e o mundo do trabalho*"³⁶. Tem havido uma referência às competências digitais em todos os programas de trabalho anuais nos últimos sete anos.

³⁵ Regulamento (UE) nº 1288/2013 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de dezembro de 2013, que cria o Programa "Erasmus+", o programa da União para o ensino, a formação, a juventude e o desporto, artigo 18º.

³⁶ Regulamento (UE) nº 1288/2013, artigo 5º, nº 1, alínea a).

37 Todavia, os relatórios anuais de execução e o relatório intercalar não mencionam especificamente as competências digitais (básicas ou avançadas), uma vez que não existe um indicador específico de realizações/resultados para as competências digitais. O indicador mais aproximado para a avaliação do programa no respeitante às competências digitais é a "*percentagem de participantes que declaram terem melhorado as suas competências fundamentais*"³⁷; trata-se de uma medida subjetiva, uma vez que "*se baseia essencialmente nas perceções comunicadas por cada participante*"³⁸ no âmbito de entrevistas e inquéritos. De acordo com a avaliação intercalar do programa Erasmus+, 89% de todos os formandos do EFP consideram ter melhorado as suas competências profissionais³⁹.

38 No âmbito do Erasmus+, no final de 2019 existiam cerca de 16 000 projetos relacionados com as "TIC – novas tecnologias – competências digitais", incluindo cerca de 4 300 para a educação de adultos e EFP⁴⁰. A maioria destes projetos contribui para a aquisição de muitas competências diferentes, incluindo competências digitais básicas, para todos os escalões etários. Por exemplo, um projeto sobre novas tecnologias no domínio do ensino de línguas estrangeiras não aborda o problema das baixas competências digitais, mas introduz métodos digitais no ensino. A análise do Tribunal mostra que 133 destes projetos eram exclusivamente dedicados às competências digitais e apenas 18 à aquisição de competências digitais básicas por adultos. Outros projetos envolveram, por exemplo, a aquisição de competências especializadas em TIC ou novos métodos de ensino, como as plataformas de aprendizagem em linha, o que significa que, dos projetos Erasmus+ que apoiam apenas competências digitais, cerca de 14% dizem respeito à aquisição de competências digitais básicas pela população adulta. No conjunto dos projetos apoiados pelo Erasmus+, a percentagem é inferior a 0,1%. A **caixa 4** apresenta exemplos de duas formas diferentes de apoiar as competências digitais básicas.

³⁷ Regulamento (UE) nº 1288/2013, Anexo I "Indicadores para a avaliação do programa".

³⁸ Relatório Especial 22/2018 do Tribunal, "Mobilidade no quadro do Erasmus+: milhões de participantes e valor acrescentado europeu multifacetado, mas a medição do desempenho necessita de melhorias", ponto 74.

³⁹ Documento de trabalho dos serviços da Comissão, *Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)*, SWD(2018) 40 final, p. 138, "Overview of results".

⁴⁰ [Sítio Internet da Comissão Europeia sobre os resultados dos projetos Erasmus+](#).

Caixa 4

Projetos Erasmus+ para melhorar as competências digitais básicas

TICTac+55⁴¹

O projeto sobre as técnicas de aprendizagem combinadas para as pessoas com mais de 55 anos inclui a formação de professores que pretendam incentivar e capacitar, tanto quanto possível, os seus alunos mais velhos para que possam enfrentar os desafios das TIC. Para o efeito, promove a utilização de TIC, mas de forma crítica e tendo simultaneamente em conta a situação e as necessidades da vida dos alunos. Para alcançar estes objetivos, foram planeados programas de intercâmbio de professores em vários países da UE (Finlândia, Países Baixos, Eslováquia, Hungria, Reino Unido e Estónia). Os temas incluem: competências para utilização de dispositivos do quotidiano, formação em inovação e criatividade apoiada por TIC e a execução de aplicações da Internet para melhorar os cursos de línguas.

Ideal – integração da educação digital na literacia de adultos⁴²

O IDEAL é uma parceria estratégica entre a Finlândia, a Bélgica, a Irlanda, a Itália, os Países Baixos e a Noruega, envolvendo cinco prestadores de serviços educativos para adultos e uma organização não governamental. O projeto centrou-se na melhoria das competências digitais dos educadores de adultos que trabalham com grupos desfavorecidos a fim de melhorar a empregabilidade, a aprendizagem profissional e a aprendizagem em comunidade de aprendentes adultos pouco qualificados.

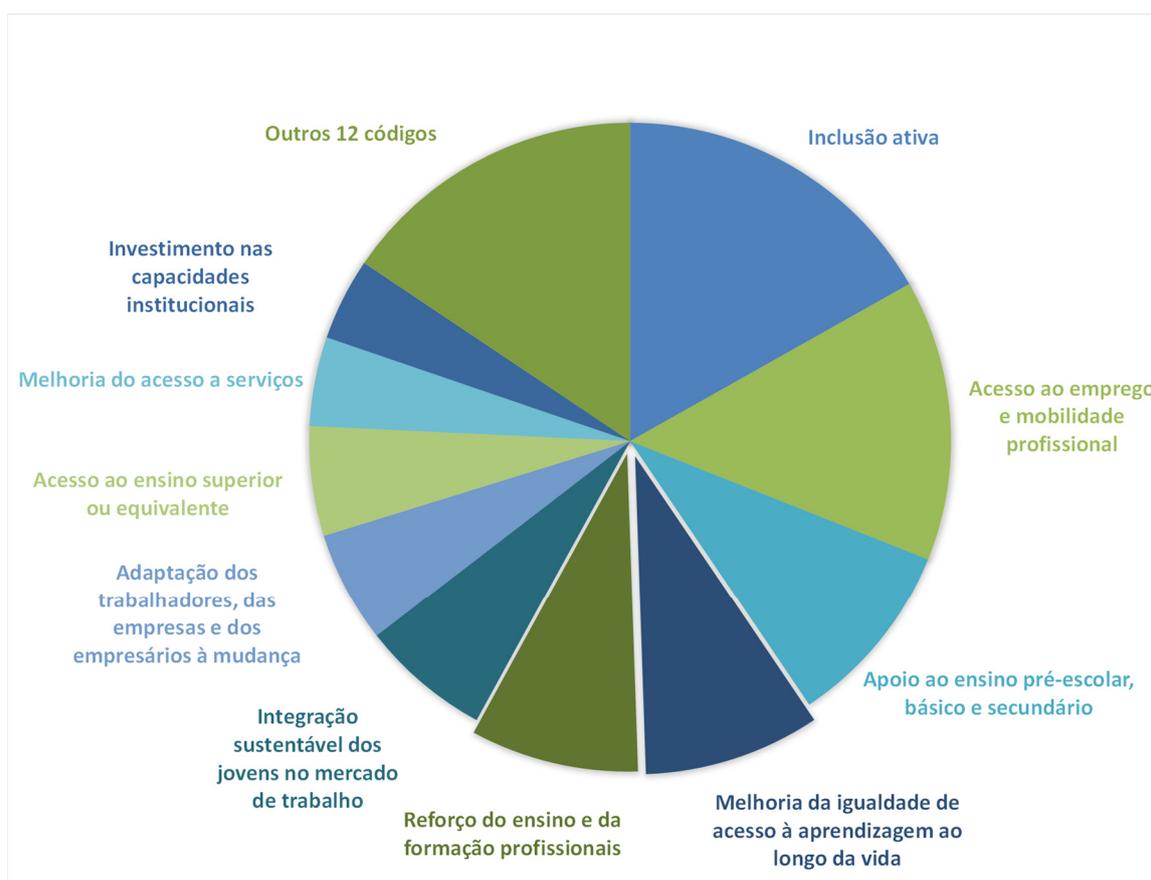
A equipa do projeto IDEAL explorou o tipo de competências necessárias em diferentes contextos e a forma como as competências dos professores poderiam ser desenvolvidas através da partilha de conhecimentos, experiências e boas práticas. Em resultado do projeto, os professores e formadores tornaram-se mais qualificados e confiantes na integração, na sua atividade docente quotidiana, de métodos digitais inovadores, como as aplicações multimédia e a utilização de vídeo e de ambientes de aprendizagem virtuais, de redes sociais e de jogos.

⁴¹ Sítio Internet do projeto TICTac+55: técnicas de aprendizagem combinadas para pessoas com mais de 55 anos do programa Erasmus+.

⁴² Sítio Internet do projeto Ideal – integração da educação digital na literacia de adultos do programa Erasmus+.

39 O **FSE** apoia ações relacionadas com uma série de objetivos, entre os quais figura o emprego e a melhoria da educação e da formação. A legislação relativa ao período de 2014-2020 refere as competências digitais⁴³ como um domínio em que o FSE poderia contribuir através das suas prioridades de investimento, incluindo as relacionadas com a aprendizagem ao longo da vida e o EFP. A **figura 10** mostra que estas prioridades representam a quarta e a quinta maiores dotações do FSE, ascendendo a 14,6 mil milhões de euros.

Figura 10 – Dotações do FSE previstas para os diferentes domínios de intervenção



Fonte: cálculos do TCE, com base na [Plataforma de Dados Abertos dos FEEL](#).

40 Nos fundos de gestão partilhada, como o FSE, os Estados-Membros têm poder discricionário quanto à forma de distribuição do financiamento no âmbito dos acordos de parceria e dos programas operacionais ("programas"). Para a elaboração destes acordos e programas, a Comissão indicou, nos seus documentos de posição de 2012, que vários países deveriam considerar dar prioridade às competências digitais (ver **quadro 3**).

⁴³ Regulamento (UE) nº 1304/2013, artigo 3º, nº 2, alínea b).

Quadro 3 – Prioridades em matéria de competências digitais nos documentos de posição da Comissão de 2012

Objetivos temáticos em que são mencionadas as competências digitais	Estados-Membros
Melhorar o acesso às TIC, a sua utilização e qualidade	Bulgária, República Checa, Estónia, Espanha, Croácia, Itália, Letónia e Portugal
Promover a sustentabilidade e a qualidade do emprego e apoiar a mobilidade profissional	Áustria, Alemanha
Investir na educação, na formação e na formação profissional para a aquisição de competências e a aprendizagem ao longo da vida	Hungria, Roménia, Suécia, Eslovénia
Sem referência a competências digitais	Bélgica, Dinamarca, Irlanda, Grécia, França, Chipre, Lituânia, Luxemburgo, Malta, Países Baixos, Polónia, Eslováquia, Finlândia, Reino Unido

Fonte: TCE, com base em documentos de posição da Comissão de 2012.

41 A partir da análise das dotações dos Estados-Membros, o Tribunal constatou que, dos 187 programas do FSE em 28 Estados-Membros, 29 programas em 10 Estados-Membros previam formação relacionada com as TIC no domínio da educação de adultos ou do EFP (*quadro 4*). O montante total da dotação prevista para os 28 Estados-Membros ao abrigo do objetivo temático do FSE relacionado com a educação e a formação é inferior a 0,6% da dotação total do FSE para o período de 2014-20.

Quadro 4 – Programas do FSE que apoiam a formação dos adultos em competências digitais nos Estados-Membros

Estado-Membro	Montante previsto para a formação de adultos relacionada com as TIC (milhões de euros)	Apoio da UE atribuído a operações selecionadas pela autoridade de gestão (milhões de euros)	Total das despesas declaradas pelos beneficiários à autoridade de gestão e comunicadas à Comissão (milhões de euros)
Polónia	154,7	201,3	148,4
Eslováquia	132,5	5,8	3,7
Itália	58,7	26,5	31,5
Estónia	55,5	30,7	18,1
Hungria	51,6	134,8	41,6
Finlândia	16,9	5,9	7,5
Espanha*	5,0	25,2	13,7
Luxemburgo	0,3	1,2	0,8
França	Não indicado nos programas	1,5	3,0
Reino Unido	Não indicado nos programas	5,5	4,6
Total	475,3*	438,4	272,8

Notas: todos os dados datam de 31 de dezembro de 2019. Na linha do "total", o "montante previsto" não inclui informações relativas à França e ao Reino Unido, mas o "apoio atribuído" já inclui estes Estados-Membros.

*No respeitante ao programa espanhol 2014ES05SFOP016 – Extremadura, não estão disponíveis informações para 2019, pelo que são incluídos no montante total apenas os dados agregados até 2018.

Fonte: Plataforma de dados abertos dos FEEI.

42 O **quadro 4**, baseado nos relatórios anuais dos Estados-Membros à Comissão, mostra que, até ao final de 2019, os dez Estados-Membros que tinham previsto utilizar o FSE para melhorar as competências digitais no âmbito do objetivo temático da educação e formação tinham afetado 92% do financiamento a projetos e despendido 57% (ver pormenores no **anexo III**). Existem diferenças consideráveis entre os Estados-Membros: alguns programas ainda não tinham incorrido em quaisquer custos, ao passo que outros já tinham selecionado projetos para apoio a um custo significativamente superior ao previsto. No total, estes Estados-Membros tinham afetado 439 milhões de euros de

fundos do FSE para apoiar a aquisição de competências digitais através da aprendizagem ao longo da vida e do EFP, o que equivale a 0,5% da dotação total do FSE para o período de 2014-2020. O FSE pode contribuir para a aquisição de competências digitais através de outros objetivos temáticos, como os relacionados com o emprego, a inclusão social ou o reforço das capacidades institucionais, aumentando o apoio total para cerca de 2% da dotação total do FSE.

Impacto das medidas de resposta à COVID-19 da Comissão na programação de 2014-2020 (Erasmus, PO do FSE) relacionada com as competências digitais

43 Em resposta à crise provocada pela COVID-19, os regulamentos relativos à Iniciativa de Investimento de Resposta ao Coronavírus (CRII) e à iniciativa CRII+ proporcionam aos Estados-Membros flexibilidade para utilizar os recursos existentes que não foram despendidos e redirecioná-los para onde são mais necessários. No final de novembro de 2020, 22 Estados-Membros (e o Reino Unido) tinham solicitado 151 alterações aos seus programas do FSE, fazendo uso da flexibilidade oferecida pela CRII e pela CRII+. Em alguns casos, foram transferidos fundos inicialmente afetados a projetos no domínio das competências digitais.

44 O pacote proposto de Assistência à Recuperação para a Coesão e os Territórios da Europa (REACT-EU)⁴⁴ inclui 47,5 mil milhões de euros de fundos adicionais, que serão disponibilizados para o período de programação de 2014-2020 no âmbito dos fundos da política de coesão, incluindo o FSE. Relativamente a este fundo, as ações financiadas pelo programa REACT-EU poderiam abranger as competências digitais.

45 No âmbito do Erasmus+, foram igualmente publicados convites extraordinários à apresentação de propostas a fim de apoiar a preparação para o ensino digital, com 100 milhões de euros afetados para apoio a projetos nos domínios do ensino escolar, do EFP e do ensino superior. O prazo para a apresentação de candidaturas a estes convites era 29 de outubro de 2020 e os resultados não estavam disponíveis quando o Tribunal concluiu a presente análise. No entanto, uma vez que a educação de

⁴⁴ Proposta de Regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que altera o Regulamento (UE) n.º 1303/2013 no que respeita aos recursos adicionais excecionais e disposições de execução no âmbito do objetivo de Investimento no Crescimento e no Emprego, a fim de prestar assistência à promoção da recuperação da crise no contexto da pandemia de COVID-19 e preparação de uma recuperação ecológica, digital e resiliente da economia (Iniciativa REACT-EU), [COM\(2020\) 451 final](#).

adultos não foi alvo dos convites à apresentação de propostas, a Comissão considera improvável que haja projetos de apoio às competências digitais básicas dos adultos.

Propostas da UE para o futuro (2021-2027)

Agenda de Competências para a Europa

46 A Agenda de Competências para a Europa⁴⁵ estabelece objetivos quantificáveis tanto para a melhoria das competências existentes, como para a requalificação (formação em novas competências) a alcançar nos próximos 5 anos. Esta é a primeira proposta que contém um objetivo específico para o aumento da percentagem de cidadãos com competências digitais básicas, que deve passar de 56% em 2019 para 70% em 2025. A Agenda não comporta marcos para a concretização deste objetivo.

47 Para cumprir os objetivos da Agenda, a Comissão estima que são necessários anualmente 48 mil milhões de euros provenientes dos setores público e privado em conjunto. A Agenda menciona nove fundos da UE como possíveis fontes de financiamento para 2021-2027. Os principais são o Mecanismo de Recuperação e Resiliência, com um orçamento total proposto de 673,3 mil milhões de euros, o FSE+, com um orçamento proposto de 87,9 mil milhões de euros, e o programa Erasmus, com um orçamento proposto de 23,4 mil milhões de euros.

Mecanismo de Recuperação e Resiliência

48 O Mecanismo de Recuperação e Resiliência disponibilizará 673,3 mil milhões de euros em empréstimos e subvenções para apoiar as reformas e os investimentos empreendidos pelos Estados-Membros. Para o efeito, estes devem elaborar planos nacionais de recuperação e resiliência que definam um pacote coerente de reformas e projetos de investimento público. Estes planos devem dar resposta aos desafios assinalados no Semestre Europeu, em especial nas recomendações específicas por país adotadas pelo Conselho, que incluem as competências digitais (ponto **33** e **quadro 2**). Neste contexto, a Comissão incentiva os Estados-Membros a incluírem nos seus planos de recuperação e resiliência investimentos e reformas centrados nas competências

⁴⁵ 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](#).

digitais e no EFP para todas as idades, com vista a atingir o seu objetivo de 70% até 2025 (ponto 46)⁴⁶.

49 O Conselho⁴⁷ considera que pelo menos 20% (144,8 mil milhões de euros) devem ser despendidos na "transição digital", que inclui as competências digitais a todos os níveis. Neste contexto, as conclusões do Conselho de 2 de outubro de 2020⁴⁸ referem-se especificamente à melhoria das competências digitais nos sistemas educativos.

Fundo Social Europeu Mais (FSE+):

50 Nos objetivos do FSE+⁴⁹ constam competências digitais, embora não necessariamente competências digitais básicas. O FSE+ visa igualmente contribuir para aspetos pertinentes de outras iniciativas e atividades fundamentais da UE, em especial a Agenda de Competências para a Europa e os percursos de melhoria de competências. O orçamento previsto para o período de 2021-2027 ascende a 87,9 mil milhões de euros, mas não existe uma dotação específica para as "competências digitais".

51 Nos relatórios por país do Semestre Europeu de 2019⁵⁰, a Comissão apresentou opiniões preliminares sobre os domínios de investimento prioritários e as condições-quadro para a execução eficaz da política de coesão para 2021-2027, que forneceram a base para um diálogo entre os Estados-Membros e a Comissão sobre a programação dos fundos da política de coesão (incluindo o FSE+). A Comissão considerou que 23 dos 27 Estados-Membros devem visar as competências digitais nos seus programas.

⁴⁶ Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu, ao Comité das Regiões e ao Banco Europeu de Investimento: Estratégia Anual para o Crescimento Sustentável 2021, (COM(2020) 575 final).

⁴⁷ Ver Nota 11538/20 do Secretariado-Geral do Conselho, de 7 de outubro de 2020.

⁴⁸ Ver Nota EUCO 13/20 de 2 de outubro de 2020.

⁴⁹ Proposta de Regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que estabelece o Fundo Social Europeu Mais (FSE+), COM(2018) 382 final.

⁵⁰ 2019: Semestre Europeu: Relatórios por país, anexo D.

Novo programa Erasmus para 2021-2027

52 A Comissão propôs um novo programa Erasmus para o período de 2021-2027⁵¹ que abrange competências digitais básicas e avançadas e que, no essencial, dá continuidade ao programa do período anterior. O novo programa apoiará também o EFP, a literacia digital e a educação de adultos, sendo especificamente mencionadas as competências digitais, embora com particular ênfase nas competências digitais avançadas.

Plano de Ação para a Educação Digital

53 Em setembro de 2020, a Comissão propôs um novo Plano de Ação para a Educação Digital para o período de 2021-2027⁵². O Plano de Ação refere, entre os seus princípios orientadores, que a literacia digital é essencial para a vida e que as competências digitais básicas devem ser integradas nas competências fundamentais transferíveis que todos os indivíduos devem possuir. Em consonância com estes princípios orientadores, propõe uma série de ações, como a utilização do programa Erasmus para apoiar os planos de transformação digital das instituições de ensino e a criação de um Certificado Europeu de Competências Digitais reconhecido e aceite pelos governos, os empregadores e outras partes interessadas em toda a Europa, propondo também uma recomendação do Conselho sobre a melhoria da oferta de competências digitais no ensino e na formação.

Recomendação do Conselho para reforçar a Garantia para a Juventude

54 A Garantia para a Juventude da UE é um compromisso assumido por todos os Estados-Membros para assegurar que todos os jovens com menos de 25 anos beneficiam de uma boa oferta de emprego, educação contínua, oportunidades de aprendizagem ou estágio no prazo de quatro meses após terem ficado desempregados ou terem terminado o ensino formal. Em novembro de 2020, o Conselho reforçou a sua recomendação de 2013, nomeadamente ampliando o escalão etário para abranger todos os jovens com menos de 30 anos. Recomendou também que os Estados-Membros

⁵¹ Proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que cria o programa "Erasmus", o programa da União para o ensino, a formação, a juventude e o desporto, e que revoga o Regulamento (UE) nº 1288/2013, [COM\(2018\) 367 final](#).

⁵² 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](#).

utilizassem o DigComp (ponto 09) para avaliar as competências digitais de todos os jovens que se inscrevem na Garantia para a Juventude e que não trabalham, não estudam nem frequentam formação, de modo a que seja proporcionada, a todos os jovens que dela necessitem, formação específica com vista à melhoria das suas competências digitais⁵³.

Atualização do indicador de competências digitais

55 A Comissão irá introduzir uma metodologia revista para o indicador de competências digitais, que será adaptado mediante o acrescento de um quinto domínio de competências, "Segurança", aos quatro existentes no atual quadro das TIC. Com esta revisão, o indicador composto das competências digitais do Eurostat ficará alinhado com a atualização de 2018 da Recomendação do Conselho sobre o "*quadro de competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida*" e refletirá também melhor o Quadro de Competências Digitais a partir de 2021.

⁵³ Recomendação do Conselho, de 30 de outubro de 2020, relativa a "Uma ponte para o emprego – Reforçar a Garantia para a Juventude" e que substitui a Recomendação do Conselho, de 22 de abril de 2013, relativa ao estabelecimento de uma Garantia para a Juventude (2020/C 372/01).

Observações finais

Principais pontos do documento de análise

56 As competências digitais básicas dos trabalhadores estão a tornar-se cada vez mais importantes e são já frequentemente necessárias em muitas profissões. Os adultos que não possuem estas competências básicas enfrentarão dificuldades tanto na sua vida profissional como na sua vida privada. Este problema afeta particularmente os adultos mais velhos, menos qualificados e desempregados (pontos [12 a 17](#), [figura 4](#) e [figura 7](#)).

57 Embora os Estados-Membros sejam os principais responsáveis pelo desenvolvimento de competências, a UE reconheceu há muito o desafio e tomou uma série de medidas para os ajudar a dar resposta ao nível insuficiente de competências digitais básicas, elaborando orientações e recomendações e prestando apoio a redes de cooperação. Neste contexto, a Comissão definiu um quadro de competências digitais reconhecido internacionalmente, apoiou o desenvolvimento de estratégias nacionais nesta matéria e ajudou a criar ligações nacionais para a criação de competências e emprego na área digital em quase todos os Estados-Membros. Porém, de acordo com os indicadores utilizados pela Comissão, apesar do crescimento contínuo das ações da UE, tanto em tipo como em número, ao longo dos últimos 5 anos, os níveis de competências digitais básicas nos Estados-Membros não melhoraram significativamente (pontos [05](#), [06](#), [09](#), [14](#), [figura 4](#) e [figura 6](#)).

58 Os níveis de competências variam consideravelmente nos Estados-Membros e entre eles, sendo semelhantes aos dos países terceiros para os quais existem dados comparáveis: os Estados-Membros com melhor desempenho encontram-se entre o grupo de países mais avançados nesta matéria a nível global, mas os Estados-Membros com pior desempenho não se classificam melhor do que os países terceiros no fundo da tabela. Para este último grupo de Estados-Membros, a situação agravou-se gradualmente durante o período de 2015 a 2018, o que indica que a clivagem digital não é apenas um problema entre grupos sociais dentro de um Estado-Membro, mas também entre países com elevado e baixo desempenho neste domínio (pontos [18 a 21](#), [figura 8](#) e [figura 9](#)).

59 Desde 2010, a União lançou uma série de iniciativas diferentes que versam sobre as competências digitais, muitas vezes no âmbito de medidas mais abrangentes. Trata-se de uma questão vasta, que envolve muitas partes interessadas a vários níveis: uma grande fatia da população, diferentes camadas do governo, o setor da educação e a

indústria. O resultado é uma série de ações da UE, realizadas em paralelo e parcialmente interligadas (ponto 23 e quadro 1).

60 Embora a Agenda Digital para a Europa tenha proposto a literacia e as competências digitais como prioridade para o FSE durante o período de 2014-2020, os projetos visando especificamente formação relacionada com as TIC nos Estados-Membros representaram cerca de 2% do financiamento total do FSE. A Comissão concluiu que as ações especificamente orientadas para a melhoria das competências dos adultos eram insuficientes. Do mesmo modo, no âmbito do Erasmus+, o financiamento de projetos que visam as competências digitais básicas dos adultos representou apenas uma pequena percentagem do financiamento global (pontos 25, 30 e 34 a 41).

61 Para o período pós-2020, a UE estabeleceu agora um objetivo claro: a percentagem de cidadãos detentores de, pelo menos, competências digitais básicas deve atingir 70% até 2025, por comparação com uma base de referência de 56% em 2019. De acordo com a Comissão, será necessário um investimento anual de 48 mil milhões de euros, que deve provir de fontes privadas, bem como de fontes públicas nacionais e internacionais. Tendo em vista este objetivo, a UE lançou uma série de iniciativas e afetou fundos destinados às competências digitais básicas dos adultos (pontos 46 a 55).

Desafios futuros

62 A fim de alcançar os objetivos fixados para o próximo período de programação da UE, o Tribunal identificou alguns desafios fundamentais.

63 Uma parte importante da equação é a existência de financiamento adequado para aumentar as competências digitais. Há maior probabilidade de se alcançar os objetivos da política se forem definidos as fontes e os montantes de financiamento, ainda que apenas a título indicativo. Embora a Agenda de Competências para a Europa mencione os diferentes fundos da UE suscetíveis de apoiar a execução da política, não especifica os montantes envolvidos.

64 Esta Agenda não definiu marcos para alcançar o objetivo global, nem, por exemplo, um nível mínimo a alcançar por todos os países. Estas metas e marcos específicos contribuiriam, nomeadamente, para acompanhar a execução da política, com vista a reduzir a clivagem digital entre países com elevado e baixo desempenho.

65 No que se refere ao acompanhamento, o indicador composto do Eurostat é um instrumento útil para avaliar o nível de competências digitais dos cidadãos da UE e servirá, também, para acompanhar os progressos na concretização do objetivo de aumentar para 70% a percentagem de pessoas com, pelo menos, competências digitais básicas até 2025. A atualização do indicador e o alargamento do seu âmbito de aplicação com a inclusão de um elemento de "Segurança" a partir de 2021 permitem um alinhamento útil com o quadro DigComp, mas irão alterar os seus valores. A Comissão está a tomar medidas para reduzir este impacto, mas a modificação do cálculo do indicador pode ainda afetar a concretização do objetivo estabelecido para 2025.

66 Em termos de acompanhamento, durante o período de 2014-2020 a Comissão teve dificuldades em encontrar projetos financiados pela UE que se destinassem a contribuir para a melhoria das competências digitais dos adultos para, pelo menos, o nível básico, e em avaliar em que medida poderiam ter contribuído para este objetivo. Relativamente ao período de 2021-2027, a capacidade de acompanhar estes projetos ajudaria a UE a avaliar se as ações foram ou não bem-sucedidas.

O presente documento de análise foi adotado pela Câmara II, presidida por Iliana Ivanova, Membro do Tribunal de Contas, no Luxemburgo, em 20 de janeiro de 2021.

Pelo Tribunal de Contas,

Klaus-Heiner Lehne
Presidente

Glossário, siglas e acrónimos

Aprendizagem ao longo da vida: todas as atividades de aprendizagem realizadas ao longo da vida com o objetivo de melhorar conhecimentos, aptidões e competências.

Assistência à Recuperação para a Coesão e os Territórios da Europa (REACT-EU): instrumento que proporciona financiamento adicional para a continuação e prorrogação das iniciativas de investimento de resposta ao coronavírus (CRII e CRII+).

Cedefop: Centro Europeu para o Desenvolvimento da Formação Profissional

COSME: Programa da UE para a Competitividade das Pequenas e Médias Empresas

COVID-19: doença por coronavírus 2019

DG CNECT: Direção-Geral das Redes de Comunicação, Conteúdos e Tecnologias

DG EAC: Direção-Geral da Educação, da Juventude, do Desporto e da Cultura

DG EMPL: Direção-Geral do Emprego, dos Assuntos Sociais e da Inclusão

DG GROW: Direção-Geral do Mercado Interno, da Indústria, do Empreendedorismo e das PME

DigComp: Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos

Documentos de posição: documentos que definem o quadro de referência para o diálogo entre a Comissão e os Estados-Membros sobre a elaboração dos acordos de parceria e dos PO.

DSI: Digital Skills Indicator

DSJC: Digital Skills and Jobs Coalition

Educação de adultos: atividades de aprendizagem após o nível inicial de ensino, que são parte integrante da política de aprendizagem ao longo da vida da UE.

Ensino e Formação Profissionais (EFP): ensino e formação que visam dotar as pessoas com os conhecimentos e as competências de que necessitam para o mercado de trabalho.

Erasmus+: programa da UE destinado a apoiar a educação, a formação, a juventude e o desporto na Europa, sobretudo mediante a oportunidade, concedida aos estudantes universitários, de estudarem e adquirirem experiência no estrangeiro.

EUROSAI: Organização Europeia das Instituições Superiores de Controlo. É um dos grupos regionais da Organização Internacional das Instituições Superiores de Controlo (INTOSAI), integrando as ISC de 49 estados europeus e o Tribunal de Contas Europeu.

Eurostat: Direção-Geral Eurostat (estatísticas europeias)

Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER): fundo da UE que reforça a coesão económica e social na União através do financiamento de investimentos que reduzam os desequilíbrios entre as regiões.

Fundo Social Europeu (FSE): fundo da UE para criar oportunidades de formação e emprego e melhorar a situação das pessoas em risco de pobreza.

Fundo Social Europeu Mais (FSE+): sucessor do Fundo Social Europeu para o período de 2021-2027.

Fundos Europeus Estruturais e de Investimento (FEEI): os cinco principais fundos da UE que, em conjunto, apoiam o desenvolvimento económico em toda a União: o Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional, o Fundo Social Europeu, o Fundo de Coesão, o Fundo Europeu Agrícola para o Desenvolvimento Rural e o Fundo Europeu para os Assuntos Marítimos e as Pescas.

IDES: Índice de Digitalidade da Economia e da Sociedade

I-IDES: versão internacional do Índice de Digitalidade da Economia e da Sociedade

Iniciativa de Investimento de Resposta ao Coronavírus (CRII): pacote de medidas destinado a permitir flexibilidade para a utilização dos Fundos Europeus Estruturais e de Investimento em resposta ao surto de COVID-19.

Mecanismo de Recuperação e Resiliência: fundo da UE para atenuar o impacto económico e social da COVID-19 e tornar as economias e sociedades dos Estados-Membros mais sustentáveis, resilientes e mais bem preparadas para as transições ecológica e digital.

OCDE: Organização de Cooperação e Desenvolvimento Económicos

Pequenas e Médias Empresas (PME): definição referente à dimensão aplicada a empresas e outras organizações com base no número de trabalhadores e em determinados critérios financeiros. As pequenas empresas têm menos de 50 trabalhadores e um volume de negócios ou um balanço total não superior a 10 milhões de euros. As médias empresas têm menos de 250 trabalhadores e um volume de negócios não superior a 50 milhões de euros ou um balanço total não superior a 43 milhões de euros.

PIAAC: Programa de Avaliação Internacional das Competências dos Adultos

População ativa: todas as pessoas que trabalham, ou procuram ativamente trabalho, no contexto da produção direta de bens e serviços.

Programa operacional: quadro de base para a execução de projetos de coesão financiados pela UE durante um determinado período, refletindo as prioridades e os objetivos estabelecidos nos acordos de parceria celebrados entre a Comissão e cada Estado-Membro.

Quadro Estratégico para a Cooperação Europeia no domínio da Educação e da Formação (EF 2020): fórum para os Estados-Membros debaterem a política de educação, trocarem boas práticas e aprenderem uns com os outros.

TIC: Tecnologias da Informação e da Comunicação

Anexos

Anexo I – Medição das competências digitais

O Tribunal remete para quatro fontes de informação sobre os níveis de competências digitais:

- 1) O **indicador de competências digitais do Eurostat** foi desenvolvido em cooperação com o Centro Comum de Investigação e a DG CNECT, tendo sido publicado pela primeira vez em 2015. Baseia-se no Quadro de Competências Digitais, um referencial na matéria que é amplamente aceite e cientificamente desenvolvido, e assenta em atividades selecionadas relacionadas com a utilização da Internet ou de *software* por indivíduos com idades compreendidas entre os 16 e os 74 anos em quatro domínios específicos (competências em matéria de informação, comunicação, resolução de problemas e *software*). São publicados resultados para quatro níveis de competências: sem competências, competências baixas, competências básicas e competências acima de básicas. Os níveis de competências digitais das pessoas que não tinham utilizado a Internet nos três meses anteriores (uma categoria em rápido declínio) não puderam ser avaliados.

O indicador de competências digitais está disponível para 2015, 2016, 2017 e 2019 e tem por base o Inquérito comunitário sobre a utilização das TIC pelos agregados familiares e pelos cidadãos. Os dados são recolhidos pelos institutos nacionais de estatística em cada Estado-Membro e enviados ao Eurostat para validação e agregação. O Eurostat disponibiliza o indicador no seu sítio Internet, discriminando-o de várias formas (em função da idade, sexo, nível de escolaridade, quartil de rendimentos e atividade económica).

- 2) O **Índice de Digitalidade da Economia e da Sociedade (IDES)** é um índice compósito que resume os indicadores pertinentes sobre o desempenho digital da Europa e acompanha a evolução dos Estados-Membros da UE em termos de competitividade digital. A sua dimensão "capital humano" mede as competências digitais tendo em conta as competências de utilização da Internet (com base no indicador de competências digitais do Eurostat, como acima se refere) e as competências avançadas no domínio das TIC (calculadas a partir do número de especialistas em TIC e licenciados em TIC empregados).
- 3) A **versão internacional do IDES** alarga este indicador a 18 países fora da UE, a fim de permitir uma comparação mais ampla do desempenho digital. Uma vez que os dados do Eurostat subjacentes ao IDES não estão disponíveis para alguns países, foram utilizados indicadores diferentes para a dimensão do capital humano. Para

medir, pelo menos, as competências básicas, foi utilizado o indicador "Pessoas que utilizaram *software* de processamento de texto nos últimos 12 meses", com base nas estatísticas da OCDE de 2019 sobre TIC. A metodologia do IDES internacional é, por conseguinte, menos complexa e sofisticada do que a do IDES.

- 4) O **Programa de Avaliação Internacional das Competências dos Adultos (PIAAC)** é o programa da OCDE destinado a avaliar e analisar as competências dos adultos. O principal inquérito realizado no âmbito deste programa é o inquérito sobre as competências dos adultos, que mede a proficiência dos adultos em competências essenciais de processamento da informação (literacia, numeracia e resolução de problemas) e reúne informações e dados sobre a forma como os adultos utilizam estas competências em casa, no trabalho e na sociedade em geral. Este inquérito tenta ir além das competências puramente instrumentais relacionadas com o conhecimento e a utilização de tecnologias digitais, avaliando a proficiência dos adultos na resolução de problemas em ambientes altamente tecnológicos. A avaliação centra-se nas dimensões cognitivas da resolução de problemas, ocupando a utilização de TIC uma posição secundária. Além disso, este inquérito é um teste e não uma autoavaliação, como sucede com o inquérito do Eurostat. O programa foi concluído em três rondas nos 32 países da OCDE e em três entidades subnacionais da OCDE, abrangendo a Flandres (Bélgica), Inglaterra (Reino Unido) e Irlanda do Norte (Reino Unido).

Os níveis de proficiência são avaliados do seguinte modo:

- abaixo do nível 1 (média da OCDE: 14,6%): as tarefas baseiam-se em problemas bem definidos que envolvem a utilização de apenas uma função no âmbito de uma interface genérica;
- nível 1 (média da OCDE: 28,3%): neste nível, as tarefas exigem normalmente a utilização de aplicações tecnológicas amplamente disponíveis e conhecidas, tais como *software* de correio eletrónico ou um programa de navegação da Internet. O problema pode ser resolvido independentemente do conhecimento e da utilização, por parte do inquirido, de instrumentos e funções específicos (por exemplo, uma função de filtragem/ordenação). As tarefas envolvem poucas etapas e um número mínimo de operadores;
- nível 2 (média da OCDE: 24,7%): neste nível, as tarefas requerem normalmente a utilização de aplicações tecnológicas, tanto genéricas como mais específicas, e podem envolver várias etapas e operadores. Podem exigir a avaliação da pertinência de um conjunto de elementos para eliminar fatores de distração e é possível que sejam necessários alguma integração e raciocínio inferencial;

- o nível 3 (média da OCDE: 5,1%): neste nível, as tarefas requerem normalmente a utilização de aplicações tecnológicas, tanto genéricas como mais específicas. A utilização de ferramentas (por exemplo, uma função de filtragem/ordenação) é necessária para avançar no sentido da solução. Podem envolver várias etapas e operadores. Em geral, o nível de acompanhamento necessário é elevado. É provável que ocorram desfechos e impasses inesperados e pode ser necessária a avaliação da pertinência de um conjunto de elementos para eliminar fatores de distração.

As principais diferenças entre o indicador composto do Eurostat, o IDES e o programa da OCDE são apresentadas no [quadro 5](#).

Quadro 5 – Comparação dos instrumentos de medição das competências digitais

Dimensão	Eurostat (IDES)	OCDE (PIAAC)
Definição das competências digitais	Baseado no DigComp	Combinação de competências em TIC e elementos cognitivos (resolução de problemas)
Níveis de proficiência	Sem competências/competências básicas/competências acima de básicas	Níveis 1-3 e abaixo do nível 1
Metodologia do inquérito	Autoavaliação mediante inquérito sobre a utilização das TIC nos agregados familiares	Teste por computador, com questionário de base seguido de teste principal de TIC
Comparabilidade por período temporal e zona geográfica	Sim	Não, apenas um ciclo
Objetivo	Comparação, apoio às políticas da UE	Base para as estratégias nacionais de competências, comparação
Datas de realização	2015-2017, 2019	Uma vez em 2011, 2014 ou 2017
Cobertura	Todos os Estados-Membros	Em 2011-2012: Áustria, Bélgica (Flandres), República Checa, Dinamarca, Estónia, Finlândia, França, Alemanha, Irlanda, Itália, Países Baixos, Polónia, República Eslovaca, Espanha, Suécia e Reino Unido (Inglaterra e Irlanda do Norte). Em 2014-2015: Grécia, Lituânia e Eslovénia Em 2017: Hungria. Muitos outros membros da OCDE
Idade da população abrangida	16-74	16-65

Fonte: TCE, com base em informações do Eurostat, da DG CNECT e da OCDE.

Anexo II — Coligações nacionais para a criação de competências e emprego na área digital

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Percentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Áustria	Sim	Sim	A aliança austríaca para as competências e as profissões digitais foi criada em junho de 2020. É uma parte essencial do plano de ação digital que está a ser desenvolvido a nível nacional. Tanto no capítulo da educação como na questão transversal da resiliência às crises, as constatações da fase de confinamento devido à COVID-19 no que se refere à digitalização são atualmente incluídas e tidas em conta, de forma prioritária, no planeamento do programa de trabalho da aliança para 2020/21. O conselho de acompanhamento do DigComp, primeiro membro da aliança, iniciou os seus trabalhos em março enquanto organismo de garantia da qualidade no plano da referenciação do modelo de competências digitais da Áustria.	Não estão disponíveis informações			
Bélgica	Não	Sim	A coligação nacional belga é uma comunidade ativa de organizações, ONG, instituições de ensino e emprego e parceiros sociais, que possui um objetivo claro: melhorar, de forma inclusiva, o domínio das competências digitais dos belgas para os empregos atuais e futuros.	35%	25%	30%	10%
Bulgária	Não	Sim	O principal objetivo da aliança nacional digital búlgara é atrair mais pessoas para as novas tecnologias, para explorar eficazmente o potencial do digital para todos os cidadãos e apoiar o desenvolvimento do setor das TIC na Bulgária. A aliança colabora com empresas, universidades e o governo da Bulgária, une o trabalho de todos e ajuda a concretizar as prioridades estabelecidas na Agenda Digital para a Europa.	10%	60%	10%	20%
Croácia	Não	Sim	A coligação nacional croata para a criação de competências e emprego na área digital visa tirar partido do potencial crescente do setor das TIC na Croácia, a fim de impulsionar o crescimento do emprego no país e contribuir substancialmente para a sua economia. Pretende dar resposta a este objetivo através da formação de profissionais mais qualificados no domínio das TIC na Croácia e da mudança destes profissionais para a Croácia, a fim de suprir as necessidades decorrentes do défice de competências.	10%	25%	55%	10%

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Porcentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Chipre	Sim	Sim	A coligação nacional cipriota, Grow Digital CY, visa promover a difusão e a melhoria das competências digitais, com vista a resolver o problema do desfasamento entre o reduzido número de profissionais de TIC e o número muito maior de lugares vagos. As partes interessadas propuseram ações destinadas a assegurar a oferta adequada e contínua de diplomados de elevada qualidade, de acordo com as necessidades do mercado de trabalho.	10%	70%	10%	10%
República Checa	Sim	Sim	A DigiKoalice contribui para aumentar a literacia digital de todos os cidadãos checos através da promoção das competências digitais no sistema educativo e no mercado de trabalho, o que, por sua vez, contribui para o aumento da competitividade da economia checa. A DigiKoalice atinge este objetivo polivalente ligando simbioticamente as organizações cooperantes, as partes interessadas e as suas atividades.	20%	40%	20%	20%
Dinamarca	Sim	Sim	A coligação nacional dinamarquesa define objetivos comuns e convida as partes interessadas a aderirem e a criarem um plano de ação para colmatar o défice de competências. Embora a Dinamarca esteja entre as nações mais digitalizadas, os estudos mostram que mais de 1 milhão de cidadãos dinamarqueses com idades compreendidas entre os 16 e os 65 anos não possuem competências digitais suficientes. No setor das TIC, a Dinamarca tem também um défice crítico de competências, cujas perspetivas futuras parecem ser de crescimento.	60%	10%	5%	25%
Estónia	Sim	Sim	A coligação nacional da Estónia procura colmatar o défice de competências digitais centrando-se em programas capazes de dar formação nestas competências a uma grande parte da população. Inclui decisores políticos, prestadores de serviços em linha e empresas de formação em TI. Desenvolveu iniciativas de formação em larga escala e autofinanciadas que visam reduzir o défice de competências digitais. O objetivo destas atividades é reduzir para 5% o número de pessoas na Estónia que não utilizam computadores ou a Internet.	80%	10%		10%
Finlândia	Sim	Não					
França	Sim	Sim	A coligação nacional francesa reúne intervenientes locais e nacionais ativos no domínio digital. Trata-se de uma parceria forte, em que as partes interessadas trabalham em conjunto para reduzir o défice de competências digitais em França, de acordo com um plano pragmático. Contribui igualmente para identificar, desenvolver e divulgar boas práticas.	10%	10%	30%	50%
Alemanha	Sim	Não					

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Porcentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Grécia	Sim	Sim	As prioridades da coligação nacional grega são promover a transformação digital das agências públicas, as competências digitais no sistema educativo através da programação e a segurança da Internet. Além disso, existe uma prioridade horizontal de promoção das competências digitais e da carreira informática para as mulheres e raparigas.	30%	34%	2%	34%
Hungria	Sim	Sim	A cooperação entre vários dos membros da coligação nacional húngara teve início vários anos antes da sua criação oficial, em dezembro de 2016. Esta organização foi criada para facilitar os debates entre as partes interessadas, a fim de encontrar soluções para fazer face à escassez de pessoas com competências digitais no mercado de trabalho húngaro e apoiar o governo no desenvolvimento e execução de estratégias adequadas.	5%	35%	30%	30%
Irlanda	Sim	Sim	A é uma parceria multilateral centrada na luta contra o défice de competências digitais. Representantes do meio académico, de todos os setores da educação, da indústria, do setor público e do setor sem fins lucrativos reuniram-se para assegurar a adesão da Irlanda ao esforço europeu de promover a inclusão para uma melhoria integral e contínua da digitalização.	25%	25%	30%	20%
Itália	Sim	Sim	O objetivo da coligação italiana é colmatar as diferentes formas de clivagem digital social e cultural na população italiana, promover a inclusão digital e fomentar o desenvolvimento de competências para os empregos do futuro. Em especial, a coligação lançará ações para reforçar as competências digitais de todos os cidadãos, proporcionando-lhes ferramentas de aprendizagem e de autodesenvolvimento (<i>kits</i> de autoavaliação, livros eletrónicos, cursos em linha), e ajudar as pessoas a utilizarem os novos serviços e ferramentas da cidadania digital de forma ativa e responsável.	53%		22%	25%
Letónia	Sim	Sim	A coligação nacional letã, criada em março de 2013, proporciona a várias partes interessadas um lugar para debater e executar os objetivos de desenvolvimento de competências digitais para a Letónia e para cooperar em iniciativas conjuntas. Desde o início, os parceiros têm vindo a executar projetos de formação em competências digitais em grande escala destinados às PME, aos trabalhadores em geral, aos profissionais de TIC, aos jovens e à totalidade dos cidadãos. A coligação tem também promovido ativamente os serviços digitais.	32%	27%	23%	18%

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Percentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Lituânia	Sim	Sim	A coligação digital nacional lituana promove as competências digitais para a vida e o trabalho e incentiva a aprendizagem ao longo da vida para todos, especialmente os jovens, a fim de reforçar o potencial digital global.	50%	10%	20%	20%
Luxemburgo	Sim	Sim	Em setembro de 2019, a Digital Luxembourg, a Chambre de Commerce e a Chambre des Métiers do Luxemburgo relançaram a coligação nacional, que reúne partes interessadas do setor público e privado para estabelecer uma agenda nacional e coordenar ações concretas para acelerar as competências digitais da região. Na sequência da crise provocada pela COVID-19, a coligação focou-se nas novas perspetivas das competências digitais no âmbito da resposta à pandemia, especialmente no que se refere ao trabalho à distância, às necessidades de formação e requalificação e ao impacto no mercado de trabalho. Através do seu sítio Internet, a coligação pretende ser um ponto central para as iniciativas em matéria de competências/empregos digitais.	Não estão disponíveis informações			
Malta	Sim	Sim	A eSkills Malta Foundation é uma coligação formada por representantes do governo, da indústria e do setor da educação que visa prestar aconselhamento sobre as políticas atuais e futuras no domínio das competências digitais; contribuir para a expansão dos programas educativos no domínio das TIC; conduzir um programa de desenvolvimento do profissionalismo das TIC; promover campanhas e fomentar o potencial maltês em matéria de competências digitais.	20%	30%	30%	20%
Países Baixos	Sim	Sim	A coligação neerlandesa pretende desenvolver um movimento nos Países Baixos que vise e lidere as competências digitais com vista à inclusão, à inovação e aos benefícios económicos. A premissa subjacente a este objetivo reside no ritmo rápido dos desenvolvimentos digitais, que exigem competências digitais complementares. A coligação neerlandesa centra-se em garantir que os cidadãos de todos os níveis estejam preparados para a transformação digital e em assegurar que a programação e as competências digitais se tornem uma pedra angular dos programas de ensino.	15%	50%	20%	15%

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Porcentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Polónia	Sim	Sim	O objetivo da aliança global de competências digitais é promover o desenvolvimento da Polónia utilizando todo o potencial das modernas tecnologias da informação disponíveis, transformando significativamente todos os aspetos da sociedade e da economia. A coligação realiza este objetivo através da divulgação da educação digital e do desenvolvimento sustentável de competências digitais adaptadas à evolução dinâmica do mercado de trabalho.	15%	50%	20%	15%
Portugal	Sim	Sim	A iniciativa INCoDe.2030 centra-se no aumento das competências digitais de todos os cidadãos portugueses a fim de responder melhor aos desafios da sociedade digital. Envolve um vasto leque de partes interessadas com o objetivo de ter um Portugal digitalmente avançado até 2030. A iniciativa prevê que, até 2030, todos os agregados familiares portugueses tenham acesso à Internet e que o número de utilizadores frequentes da Internet aumente para 90%.	25%	25%	25%	25%
Roménia	Sim	Sim	A coligação nacional romena (Skills4IT) é uma plataforma aberta que inclui várias partes interessadas: decisores políticos, empresas de TIC, associações, prestadores de formação e organizações não governamentais envolvidas na transformação digital. As suas atividades centram-se na disponibilização de aulas de TI e de programação nas escolas, na organização de cursos de cibersegurança e de eventos educativos. Proporciona também formação para melhorar as competências digitais da população ativa.	15%	40%	30%	15%
Eslováquia	Sim	Sim	A coligação nacional eslovaca (Digitálna koalícia) reúne parceiros do governo, do setor privado, do setor sem fins lucrativos e do mundo académico com vista a preparar eslovacos de todas as idades para o trabalho e a vida na economia digital emergente. Até à data, as atividades da coligação chegaram a mais de 30 000 pessoas.	10%	30%	30%	30%

País	Existência de estratégia em meados de 2019	Existência de uma coligações nacional	Principais objetivos	Percentagem de atividades por grupos-alvo (em %)			
				Todos os cidadãos	Educação	Profissionais das TIC	População ativa
Eslovénia	Sim	Sim	A coligação digital nacional eslovena foi formada em 2016 por partes interessadas de todos os setores. Trata-se de um fórum nacional aberto que reúne todas as partes interessadas, podendo estas participar no trabalho da coligação independentemente de serem apoiantes ou críticos das novas oportunidades e mudanças decorrentes da transformação digital.	25%	30%	20%	25%
Espanha	Sim	Sim	A coligação nacional espanhola reúne cerca de 200 partes interessadas, como empresas de TI, instituições de ensino e formação, sindicatos, fundações, associações e organizações governamentais, e está a moldar ativamente o debate sobre o desenvolvimento de uma reserva de talentos digitais em Espanha, promovendo a empregabilidade graças às competências digitais.	10%	35%	35%	20%
Suécia	Sim	Sim	A coligação tem um objetivo global duplo: em primeiro lugar, conferir visibilidade às atividades relacionadas com as competências digitais que os membros da coligação já realizam, ou tencionam realizar, e reforçar mutuamente os efeitos de tais atividades. Em segundo lugar, organizar um evento comum centrado na igualdade entre homens e mulheres. A principal força motriz subjacente aos objetivos da coligação é a estratégia de política digital do governo sueco, apresentada em maio de 2017.	20%	30%	30%	20%

Fonte: TCE, com base nas [fichas informativas sobre as coligações nacionais](#).

Anexo III – Informações financeiras sobre a execução dos programas do FSE para cada Estado-Membro no final de 2019

Os dados financeiros comunicados pelos Estados-Membros são definidos no artigo 112º do Regulamento (UE) nº 1303/2013, que estabelece disposições comuns:

"1. Até 31 de janeiro, 31 de julho e 31 de outubro, os Estados-Membros transmitem por via eletrónica à Comissão, para efeitos de monitorização, em relação a cada programa operacional e a cada eixo prioritário, os seguintes dados:

a) Os custos elegíveis totais e públicos das operações e o número de operações selecionadas para apoio;

b) As despesas totais elegíveis declaradas pelos beneficiários à autoridade de gestão."

Estes dados são transmitidos pelos Estados-Membros através do SFC2014 (a plataforma para o intercâmbio eletrónico de informações sobre a gestão partilhada dos fundos entre os Estados-Membros e a Comissão Europeia) e posteriormente também publicados na [plataforma de dados abertos dos FEEI](#).

Estes quadros incluem a categorização dos montantes previstos e executados para todos os programas do FSE. A exatidão das informações é assegurada pelos Estados-Membros.

Os montantes calculados pelo Tribunal no [quadro 4](#) para os domínios de intervenção 117 (Melhorar a igualdade de acesso à aprendizagem ao longo da vida) e 118 (Reforçar o ensino e formação profissionais) representam as prioridades de investimento 10iii e 10iv do FSE. Tendo em conta estes montantes, o TCE procedeu à sua filtragem para o tema secundário 05, "Melhoria da acessibilidade, utilização e qualidade das tecnologias da informação e da comunicação". Os temas secundários destinam-se a recolher informações sobre as despesas do FSE que contribuem para objetivos e temas setoriais secundários transversais, como, neste caso, a "Melhoria da acessibilidade, utilização e qualidade das tecnologias da informação e da comunicação". O conjunto de dados final deve, em princípio, representar os montantes gastos no domínio da educação para a aquisição de competências digitais.

Equipa do TCE

O presente documento de análise do TCE sobre as competências digitais básicas dos adultos apresenta uma visão de conjunto e um exame das diferentes formas como a UE apoia os esforços dos Estados-Membros para reduzir o número de pessoas da população ativa que não possuem, pelo menos, competências digitais básicas.

Este documento de análise foi adotado pela Câmara de Auditoria II, especializada nos domínios das despesas do investimento para a coesão, o crescimento e a inclusão e presidida por Iliana Ivanova, Membro do TCE. A auditoria foi realizada sob a sua responsabilidade, com a colaboração de Mihail Stefanov, chefe de gabinete, e James Verity, assessor de gabinete; Niels-Erik Brokopp, responsável principal; Dieter Böckem, responsável de tarefa; Agota Krenusz, responsável de tarefa adjunta; Jussi Bright, Katarzyna Solarek e Michele Zagordo, auditores.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

DIREITOS DE AUTOR

© União Europeia, 2021.

A política de reutilização do Tribunal de Contas Europeu (TCE) é aplicada pela [Decisão nº 6-2019 do Tribunal de Contas Europeu](#) relativa à política de dados abertos e à reutilização de documentos.

Salvo indicação em contrário (por exemplo, em declarações de direitos de autor individuais), o conteúdo do TCE que é propriedade da UE está coberto pela licença [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](#). Nos termos da mesma, é permitida a reutilização desde que sejam indicados os créditos adequados e as alterações. Esta reutilização não pode distorcer o significado original ou a mensagem dos documentos. O TCE não é responsável por quaisquer consequências da reutilização.

É necessário salvaguardar o respeito por direitos adicionais se um conteúdo específico representar pessoas singulares identificáveis, por exemplo, imagens do pessoal do TCE, ou incluir obras de terceiros. Se for obtida uma autorização, esta anula e substitui a autorização geral acima referida e deve indicar claramente quaisquer restrições aplicáveis à sua utilização.

Para utilizar ou reproduzir conteúdos que não sejam propriedade da UE, pode ser necessário pedir autorização diretamente aos titulares dos direitos de autor.

O *software* ou os documentos abrangidos por direitos de propriedade industrial, nomeadamente patentes, marcas, desenhos e modelos registados, logótipos e nomes, estão excluídos da política de reutilização do TCE, não sendo permitido reutilizá-los.

O conjunto de sítios Internet institucionais da União Europeia, no domínio europa.eu, disponibiliza ligações a sítios de terceiros. Uma vez que o TCE não controla esses sítios, recomenda que se consultem as respetivas políticas em matéria de proteção da privacidade e direitos de autor.

Utilização do logótipo do Tribunal de Contas Europeu

O logótipo do Tribunal de Contas Europeu não pode ser utilizado sem o seu consentimento prévio.

No mundo atual, é cada vez mais importante possuir um nível razoável de competências digitais, tanto na vida profissional como pessoal. Em 2019, muitos adultos da UE não possuíam competências digitais básicas, o que representa uma “clivagem digital” entre os adultos que têm e os que não têm estas competências. Nos últimos anos, registaram-se poucos progressos na redução desta clivagem.

Neste documento de análise, o Tribunal de Contas Europeu examina as ações empreendidas pela UE para melhorar a situação e o que esta planeou para o período de 2021-2027. Embora a UE tenha aumentado as orientações e o apoio prestado aos Estados-Membros, financiou relativamente poucos projetos centrados nas competências digitais básicas dos adultos. Com base na sua análise, o Tribunal destaca os principais desafios com que a UE se depara para fazer face à clivagem digital no futuro.

TRIBUNAL DE CONTAS EUROPEU
12, rue Alcide De Gasperi
1615 Luxembourg
LUXEMBOURG

Tel. +352 4398-1

Informações: eca.europa.eu/pt/Pages/ContactForm.aspx

Sítio Internet: eca.europa.eu

Twitter: @EUAuditors



TRIBUNAL
DE CONTAS
EUROPEU