MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES
Secretaria de Telecomunicações
Departamento de Investimento e Inovação
Coordenação-Geral de Aprimoramento do Ambiente de Investimentos
Coordenação de Apoio ao Investimento

Minuta do Anexo III
Conteúdo programático de competências baseado no DigComp 3.0

Área de Competência	Competência	Descrição	Nível	Declarações de Competência
	1.1 Navegando, procurando e filtrando informações	Articular necessidades de informação; saber como e onde pesquisar informações e conteúdos em ambientes digitais; acessar esses ambientes e navegar entre eles; selecionar ferramentas digitais adequadas para criar, executar e atualizar pesquisas; e distinguir informações e conteúdos relevantes daqueles que não são relevantes.	Básico	DC 1.1.01: Reconhecer os benefícios do uso de diferentes ferramentas e métodos de pesquisa digital, de acordo com a finalidade pretendida.
				DC 1.1.02: Identificar as principais características das ferramentas de pesquisa tradicionais e orientadas por inteligência artificial mais utilizadas.
				DC 1.1.03: Reconhecer que os resultados ou as respostas de pesquisas digitais podem conter informações irrelevantes e que dependem da ferramenta de pesquisa utilizada e da forma como o usuário especifica a busca.
				DC 1.1.04: Utilizar ferramentas de pesquisa digital para realizar, refinar e atualizar buscas básicas de informações.
				DC 1.1.05: Explorar, de forma intencional, novas ferramentas e estratégias de pesquisa digital.
				DC 1.1.06: Selecionar ferramentas de pesquisa digital adequadas às necessidades de informação.

			Intermediário	DC 1.1.07: Distinguir resultados ou respostas de pesquisa digital mais relevantes daqueles menos relevantes.
				DC 1.1.08: Converter necessidades de informação em consultas, comandos ou instruções eficazes de pesquisa digital e aplicar estratégias adequadas para refinar ou filtrar os resultados.
			Básico	DC 1.2.01: Reconhecer os benefícios de uma abordagem cautelosa na interpretação de informações e conteúdos em ambientes digitais.
				DC 1.2.02: Reconhecer que algumas fontes de informação e alguns sistemas digitais podem não ser confiáveis.
				DC 1.2.03: Reconhecer que pode ser difícil distinguir informações e conteúdos gerados por seres humanos daqueles produzidos por sistemas de inteligência artificial.
				DC 1.2.04: Reconhecer exemplos de informação incorreta, desinformação e fontes de viés.
				DC 1.2.05: Reconhecer exemplos de influência nas redes sociais e de bolhas de filtro.
				DC 1.2.06: Realizar uma avaliação básica da confiabilidade e da credibilidade das fontes de informação e dos conteúdos digitais.

1. Busca, avaliação e gestão de informações	1.2 Avaliando informações	Avaliar e comparar a credibilidade e a confiabilidade das fontes de informação e dos conteúdos em ambientes digitais; interpretar e avaliar criticamente as informações e os conteúdos nesses ambientes, bem como os processos utilizados para gerá-los.	Intermediário	DC 1.2.07: Identificar a fonte das informações disponíveis on-line e compreender as finalidades dos serviços de verificação de fatos, a fim de desenvolver capacidades de prevenção e de correção da desinformação.
				DC 1.2.08: Reconhecer que os dados utilizados para treinar sistemas de inteligência artificial e a forma como esses sistemas são treinados afetam a confiabilidade das informações fornecidas.
				DC 1.2.09: Reconhecer que algumas tecnologias digitais, como os sistemas de inteligência artificial, podem funcionar como uma "caixa-preta", dificultando a explicação de como ou por que determinado resultado foi produzido.
				DC 1.2.10: Reconhecer que sistemas de inteligência artificial podem produzir resultados imprecisos, ainda que pareçam plausíveis, e que cabe ao usuário verificar a qualidade e a validade das informações e dos conteúdos gerados.
				DC 1.2.11: Reconhecer que vieses individuais, cognitivos e afetivos, bem como vieses dos sistemas de inteligência artificial, influenciam a geração e a interpretação das informações.
				DC 1.2.12: Reconhecer e responder de forma eficaz a estratégias de direcionamento do usuário em ambientes digitais, como caça-cliques, estímulos comportamentais e gamificação.

				DC 1.2.13: Avaliar criticamente a confiabilidade das fontes, das informações e dos conteúdos em ambientes digitais, considerando o papel dos sistemas de inteligência artificial, os efeitos da personalização e os interesses comerciais ou de outra natureza.
	1.3 Gerenciando informações	Organizar, armazenar e recuperar informações e dados em ambientes digitais; coletar, processar e analisar informações e dados em ambientes digitais estruturados.	Básico	DC 1.3.01: Reconhecer os benefícios de gerenciar e organizar informações em ambientes digitais.
				DC 1.3.02: Reconhecer as funções de exclusão, restauração e backup de dados, bem como as principais propriedades de arquivos e pastas digitais.
				DC 1.3.03: Baixar, salvar, recuperar, mover e excluir arquivos digitais.
				DC 1.3.04: Organizar e formatar dados simples em um ambiente digital estruturado, como uma planilha eletrônica.
				DC 1.3.05: Atualizar os próprios contatos, como os armazenados no telefone, no e-mail ou nas redes sociais.
			Intermediário	DC 1.3.06: Reconhecer a importância da gestão cuidadosa e ética de dados e informações em ambientes digitais.
				DC 1.3.07: Aplicar padrões de nomenclatura a arquivos digitais e estruturas hierárquicas a pastas digitais.
				DC 1.3.08: Organizar pastas e gerenciar, salvar e excluir arquivos em dispositivos digitais, unidades de armazenamento externo e serviços em nuvem.

				DC 1.3.09: Identificar tipos comuns de dados e seus formatos e utilizar ferramentas de coleta para o processamento simples de dados.
				DC 1.3.10: Gerenciar informações nas próprias contas digitais, como o e-mail.
				DC 1.3.11: Organizar e formatar dados e aplicar fórmulas básicas em um ambiente digital estruturado, como uma planilha eletrônica.
			Básico	DC 2.1.01: Identificar e utilizar recursos básicos de ferramentas de comunicação digital para interagir com indivíduos e grupos.
				DC 2.1.02: Reconhecer a importância de considerar as preferências das outras pessoas na comunicação digital.
				DC 2.1.03: Reconhecer as diferenças entre interações digitais e não digitais, bem como entre as realidades física e virtual.
				DC 2.1.04: Identificar recursos básicos de assistentes virtuais, como chatbots, e reconhecer as principais diferenças entre interações entre pessoas e máquinas e entre pessoas.
				DC 2.1.05: Reconhecer, em termos gerais, o que é um robô, sua natureza não humana e que as pessoas interagem com robôs para executar tarefas.
	2.1 Interagindo através e	Interagir por meio de diferentes tecnologias digitais e com elas,		DC 2.1.06: Reconhecer a importância de adaptar a própria comunicação digital a contextos específicos.

	com tecnologias digitais	utilizando formas de comunicação digital adequadas a cada contexto.	Intermediário	DC 2.1.07: Reconhecer que existe um *continuum* entre realidade e virtualidade nos ambientes digitais.
				DC 2.1.08: Identificar o meio de comunicação mais adequado a determinado contexto ou finalidade.
				DC 2.1.09: Utilizar diferentes recursos de diversas ferramentas de comunicação digital para interagir com indivíduos, grupos e canais e gerenciá-los.
				DC 2.1.10: Elaborar e aperfeiçoar perguntas, comandos ou instruções — prompts — destinados a assistentes virtuais, como chatbots, e a sistemas de inteligência artificial, para realizar interações não complexas.
				DC 2.1.11: Descrever como as pessoas podem interagir com robôs, identificando suas principais características, como sensores, software, controles de movimento e interface com o usuário, e reconhecendo que podem operar com diferentes graus de autonomia.
				DC 2.2.01: Reconhecer a importância do compartilhamento ético e responsável de informações e conteúdos.
				DC 2.2.02: Identificar as funções e os usos das redes sociais, bem como exemplos de plataformas de redes sociais comumente utilizadas.

	2.2 Compartilhamento por meio de tecnologias digitais	Compartilhar informações e conteúdos com outras pessoas, de forma ética e responsável, por meio de tecnologias digitais adequadas.	Básico	DC 2.2.03: Reconhecer os benefícios e os riscos do compartilhamento de informações e conteúdos em ambientes digitais, bem como que as pessoas podem escolher o que e como compartilhar.
				DC 2.2.04: Reconhecer que conteúdos podem ser compartilhados de diferentes formas tanto por sistemas de inteligência artificial quanto por seres humanos.
				DC 2.2.05: Identificar a finalidade e o público-alvo das informações e dos conteúdos a serem compartilhados em ambientes digitais.
				DC 2.2.06: Utilizar procedimentos simples para compartilhar informações e conteúdos em ambientes digitais de forma adequada e de acordo com os objetivos pretendidos.
			Intermediário	DC 2.2.07: Reconhecer a importância de avaliar o valor e a precisão das informações e dos conteúdos antes de compartilhá-los em ambientes digitais.
				DC 2.2.08: Definir as responsabilidades associadas ao compartilhamento de informações e conteúdos em ambientes digitais.
				DC 2.2.09: Descrever e aplicar formas eficazes e éticas de compartilhar informações e conteúdos em diferentes ambientes digitais.
				DC 2.2.10: Denunciar ou sinalizar informações incorretas e desinformação compartilhadas em ambientes digitais.

2. Comunicação e colaboração	2.3 Participação cidadã por meio de tecnologias digitais	Participar da sociedade por meio do uso ético e responsável de plataformas e serviços digitais; buscar oportunidades de autonomia e participação por meio de tecnologias digitais adequadas; conhecer e fazer valer os próprios direitos e exercer escolhas em ambientes digitais.	Básico	DC 2.3.01: Identificar as principais finalidades e funções das plataformas e dos serviços digitais, utilizando-os com assistência, quando necessário.
				DC 2.3.02: Reconhecer o potencial das tecnologias digitais para promover a participação e a autonomia — ou a exclusão — de si próprio e de grupos e comunidades específicos.
				DC 2.3.03: Reconhecer que existem leis e regulamentos destinados a proteger os direitos dos usuários de plataformas e serviços digitais.
				DC 2.3.04: Utilizar ferramentas digitais para pesquisar e localizar comunidades voltadas à participação cidadã em temas de interesse.
			Intermediário	DC 2.3.05: Participar de discussões sobre temas relacionados à cidadania digital.
				DC 2.3.06: Priorizar a exploração de formas pelas quais as tecnologias digitais podem ampliar a própria participação cívica e social.
				DC 2.3.07: Descrever os possíveis benefícios das formas comuns de participação digital, reconhecendo que a participação cidadã ocorre em diferentes níveis.
				DC 2.3.08: Reconhecer os principais direitos previstos nas leis e nos regulamentos digitais aplicáveis e explicar como exercê-los.

				DC 2.3.09: Descrever como tecnologias digitais, como as plataformas de redes sociais, podem influenciar aspectos básicos da democracia, por exemplo, mediante a distorção do processo eleitoral.
				DC 2.3.10: Descrever o conceito de economia de plataformas, incluindo suas oportunidades, seus riscos e suas implicações sociais e éticas.
				DC 2.3.11: Descrever os conceitos e as funções do monitoramento cívico e do governo eletrônico.
				DC 2.3.12: Interagir de forma autônoma e eficaz com plataformas e serviços digitais.
	2.4 Colaboração por meio de tecnologias digitais	Utilizar tecnologias digitais de forma ética e responsável para fins colaborativos e para a coconstrução e a cocriação de informações, recursos e conhecimentos.	Básico	DC 2.4.01: Participar de grupos colaborativos por meio de ferramentas digitais de colaboração, reconhecendo seus benefícios e suas limitações.
				DC 2.4.02: Reconhecer a presença de sistemas de inteligência artificial em ferramentas digitais de colaboração.
				DC 2.4.03: Reconhecer a importância de habilidades de comunicação eficazes para uma colaboração bem-sucedida em ambientes digitais.
			Intermediário	DC 2.4.04: Criar, gerenciar e contribuir de forma eficaz para tarefas colaborativas simples em ambientes digitais.
				DC 2.4.05: Reconhecer as principais características e funções de diferentes ferramentas de colaboração e selecioná-las de acordo com os objetivos colaborativos.

				DC 2.4.06: Identificar exemplos de colaboração ética, responsável e eficaz entre seres humanos e sistemas de inteligência artificial.
				DC 2.4.07: Considerar diferentes perspectivas para contribuir para o alcance de um objetivo comum em ambientes digitais.
	2.5 Comportamento digital	Estar ciente das normas de comportamento e saber agir com respeito ao utilizar tecnologias digitais e interagir em ambientes digitais; adaptar a comunicação a contextos específicos; e reconhecer e respeitar a diversidade cultural, geracional e de outras naturezas nesses ambientes.	Básico	DC 2.5.01: Reconhecer as diferenças entre comportamentos verbais e não verbais em ambientes digitais e não digitais, bem como as diferenças culturais e contextuais na comunicação digital verbal e não verbal.
				DC 2.5.02: Reconhecer a importância de dar espaço às opiniões de outras pessoas em ambientes digitais.
				DC 2.5.03: Reconhecer que determinados comportamentos em ambientes digitais podem não ser aceitáveis para outras pessoas e podem gerar consequências jurídicas.
				DC 2.5.04: Utilizar tom e formas de expressão visual adequados, como emojis, em ambientes digitais formais e não formais.
			Intermediário	DC 2.5.05: Descrever a relação entre o comportamento digital e a reputação digital.
				DC 2.5.06: Priorizar comportamentos que promovam a inclusão e uma reputação digital positiva para si e para outras pessoas.

				DC 2.5.07: Identificar os principais direitos e responsabilidades de crianças e adultos relacionados ao comportamento digital.
	2.6 Gestão da identidade digital	Gerenciar uma ou várias identidades digitais; adotar medidas para proteger a própria reputação digital, isto é, a forma como a pessoa é percebida com base em sua presença on-line; e gerenciar a própria pegada digital, correspondente aos dados produzidos pelo uso de plataformas e serviços digitais.	Básico	DC 2.6.01: Reconhecer os benefícios da adoção de medidas para auxiliar na gestão da própria identidade digital.
				DC 2.6.02: Reconhecer características das identidades física e digital e identificar aspectos da identidade física que podem estar vinculados à identidade digital.
				DC 2.6.03: Reconhecer a identidade digital tanto como meio de autenticação — validação — de uma pessoa quanto como o conjunto de dados gerados por suas atividades on-line, e identificar formas e usos comuns da identidade digital.
				DC 2.6.04: Reconhecer o conceito e os componentes de uma pegada digital.
				DC 2.6.05: Reconhecer que as leis de proteção da identidade digital protegem os dados e a privacidade das pessoas.
				DC 2.6.06: Identificar e adotar medidas simples, como limitar o rastreamento e excluir o histórico de navegação, para gerenciar a própria identidade digital.
				DC 2.6.07: Reconhecer a importância do próprio papel e dos próprios direitos na gestão da identidade digital.
				DC 2.6.08: Identificar exemplos de informações geradas de forma ativa e passiva em relação à identidade digital.

			Intermediário	DC 2.6.09: Analisar o alcance da própria identidade digital para implementar medidas de proteção.
				DC 2.6.10: Ajustar configurações em dispositivos e aplicativos, contas on-line e mecanismos de rastreamento de atividades para auxiliar na gestão da própria identidade digital.
				DC 2.6.11: Selecionar, organizar e gerenciar uma ou mais identidades digitais, utilizando diferentes recursos e funcionalidades de plataformas ou serviços digitais.
	3.1 Desenvolvimento	Utilizar tecnologias digitais de forma ética e responsável para criar e editar	Básico	DC 3.1.01: Reconhecer os benefícios de explorar diferentes ferramentas de criação de conteúdo digital para apoiar os objetivos de criação.
				DC 3.1.02: Reconhecer a importância de conteúdos digitais acessíveis e inclusivos.
				DC 3.1.03: Identificar tipos comuns de conteúdo digital e formatos de arquivo, bem como funções operacionais comuns às ferramentas de criação de conteúdo digital.
				DC 3.1.04: Reconhecer que, embora os sistemas de inteligência artificial possam gerar conteúdos, a participação humana é essencial para assegurar resultados éticos, responsáveis e adequados ao contexto.
				DC 3.1.05: Reconhecer que a inteligência artificial generativa é um tipo específico de inteligência artificial e uma das diversas tecnologias digitais que podem apoiar a criação de conteúdo.

	de conteúdo digital	diferentes tipos de conteúdo; expressar-se por meios digitais.		DC 3.1.06: Utilizar recursos básicos de ferramentas de criação para produzir e editar conteúdos digitais.
			Intermediário	DC 3.1.07: Explorar, de forma intencional, os recursos e as funções das ferramentas de criação de conteúdo digital para ampliar as próprias capacidades.
				DC 3.1.08: Descrever os benefícios e as limitações do uso de tecnologias digitais, como sistemas de inteligência artificial, na criação de conteúdo, utilizando-as de forma seletiva e ética.
				DC 3.1.09: Utilizar diferentes ferramentas de criação para produzir e editar conteúdos digitais.
				DC 3.1.10: Aplicar estratégias que tornem a criação de conteúdo digital mais eficiente.
				DC 3.1.11: Avaliar as necessidades de acessibilidade e inclusão do público e criar e editar conteúdos digitais de acordo com essas necessidades.
			Básico	DC 3.2.01: Reconhecer a importância de práticas éticas e transparentes ao reutilizar ou reelaborar conteúdos digitais existentes.
				DC 3.2.02: Reconhecer os benefícios de explorar ferramentas e técnicas de integração e reelaboração de conteúdos digitais.
				DC 3.2.03: Distinguir conteúdos digitais editáveis daqueles que não podem ser editados.

3. Criação de conteúdo	3.2 Integração e reelaboração de conteúdo digital	Modificar, aperfeiçoar e integrar novas informações e conteúdos a conhecimentos e recursos existentes, a fim de criar conteúdos e conhecimentos novos e originais.		DC 3.2.04: Realizar alterações em conteúdos digitais utilizando funções básicas de edição, formatação e integração.
			Intermediário	DC 3.2.05: Explorar, de forma intencional, diferentes maneiras de integrar e reelaborar conteúdos digitais.
				DC 3.2.06: Ajustar ou integrar conteúdos digitais para atender a requisitos de formato, estrutura e público-alvo.
				DC 3.2.07: Modificar ou transformar representações digitais textuais, numéricas ou visuais para comunicar, de forma eficaz e precisa, o significado de dados e informações.
				DC 3.2.08: Utilizar tecnologias digitais de forma seletiva, ética, transparente e responsável para aprimorar ou integrar conteúdos digitais existentes.
			Básico	DC 3.3.01: Reconhecer os conceitos gerais de direitos autorais e licenças em contextos digitais, bem como que o conteúdo digital original criado por uma pessoa é automaticamente protegido por direitos autorais.
				DC 3.3.02: Reconhecer que os direitos autorais e as licenças podem se aplicar a conteúdos digitais, inclusive aos gerados por inteligência artificial, e que determinam como esses conteúdos podem ser utilizados e compartilhados.

	3.3 Direitos autorais e licenças	Compreender como os direitos autorais e as licenças, bem como as questões jurídicas e éticas associadas, aplicam-se aos conteúdos digitais e como utilizá-los corretamente.		DC 3.3.03: Reconhecer que conteúdos gerados por inteligência artificial devem ser identificados como tais, para que outras pessoas compreendam sua origem e as possibilidades de uso posterior.
				DC 3.3.04: Utilizar e compartilhar conteúdos digitais em conformidade com orientações jurídicas e éticas básicas e identificar conteúdos digitais que podem ser utilizados gratuitamente.
			Intermediário	DC 3.3.05: Reconhecer a complexidade dos direitos autorais e das licenças em contextos digitais, adotando uma abordagem cautelosa.
				DC 3.3.06: Definir o conceito de propriedade intelectual e distinguir direitos autorais, marcas, desenhos industriais e patentes.
				DC 3.3.07: Identificar tipos e finalidades comuns de licenças em contextos digitais, incluindo as licenças Creative Commons.
				DC 3.3.08: Descrever as implicações éticas, jurídicas e comerciais das violações de direitos autorais em contextos digitais.
				DC 3.3.09: Identificar exemplos de desafios jurídicos e éticos relacionados aos direitos autorais no treinamento de modelos de inteligência artificial.
				DC 3.3.10: Aplicar adequadamente orientações jurídicas e éticas ao utilizar e compartilhar conteúdos digitais.

	3.4 Pensamento computacional e programação	Compreender e executar as etapas necessárias para analisar um problema, identificar subproblemas e planejar e desenvolver uma sequência de instruções para que um sistema computacional resolva determinado problema ou execute uma tarefa específica.	Básico	DC 3.4.01: Reconhecer o papel da programação na sociedade e os usos comuns de programas e aplicativos de computador.
				DC 3.4.02: Reconhecer o pensamento computacional como uma atividade humana que envolve a identificação de etapas que podem ser executadas por um computador para resolver um problema ou realizar uma tarefa.
				DC 3.4.03: Reconhecer, em termos gerais, o que é inteligência artificial, distinguindo de forma básica o que constitui ou não um sistema de inteligência artificial.
				DC 3.4.04: Representar sequências simples por meio de símbolos, interpretar sequências simbólicas simples e fornecer instruções básicas a um computador para executar tarefas simples.
			Intermediário	DC 3.4.05: Reconhecer a relevância do pensamento computacional, da representação algorítmica e da programação em contextos cotidianos.
				DC 3.4.06: Distinguir um modelo computacional da realidade da própria realidade.
				DC 3.4.07: Definir as diferenças entre um problema computável e um problema não computável, bem como as etapas gerais do pensamento computacional.
				DC 3.4.08: Definir conceitos fundamentais de programação e reconhecer que existem diversas linguagens de programação, cada uma com diferentes possibilidades de uso.

				DC 3.4.09: Reconhecer que o aprendizado de máquina é um tipo de programação utilizado em inteligência artificial que permite aos algoritmos aprender com dados e realizar previsões.
				DC 3.4.10: Reconhecer que devem ser seguidas determinadas etapas para desenvolver, validar e implantar um programa de computador ou um sistema de inteligência artificial.
				DC 3.4.11: Converter informações básicas em operações lógicas, desenvolver programas básicos com estruturas de controle e criar representações visuais para ilustrar algoritmos simples.
	4.1 Proteção de dispositivos	Aplicar medidas de segurança e cibersegurança para proteger dispositivos e conteúdos digitais; estar ciente da natureza evolutiva dos riscos e das ameaças em ambientes digitais; e adotar os cuidados necessários para garantir a segurança dos dispositivos digitais e de seus	Básico	DC 4.1.01: Reconhecer a importância do próprio papel na proteção dos dispositivos digitais e de seus conteúdos.
				DC 4.1.02: Reconhecer que as ações individuais e as ferramentas de cibersegurança atuam em conjunto para manter os dispositivos e seus conteúdos protegidos.
				DC 4.1.03: Reconhecer que existem normas de cibersegurança destinadas a contribuir para a segurança de produtos e serviços.
				DC 4.1.04: Identificar e aplicar medidas básicas de proteção de dispositivos, como software antivírus, bloqueio de tela, senhas fortes e autenticação multifator.
				DC 4.1.05: Reconhecer a importância de permanecer atento e atualizado quanto às práticas de cibersegurança.

		conteúdos.	Intermediário	DC 4.1.06: Descrever as principais características de softwares maliciosos e aplicar diferentes técnicas de prevenção para proteger os dispositivos e seus conteúdos.
				DC 4.1.07: Reconhecer que tecnologias digitais recentes e emergentes, como sistemas de inteligência artificial, podem ser utilizadas tanto em ataques cibernéticos quanto em ações de cibersegurança.
			Básico	DC 4.2.01: Reconhecer a importância de adotar uma abordagem cautelosa ao compartilhar dados pessoais em ambientes digitais.
				DC 4.2.02: Reconhecer que os dados pessoais são coletados e gerados por meio de diversas fontes e processos.
				DC 4.2.03: Reconhecer que métodos de manipulação podem ser utilizados em ambientes digitais para induzir pessoas a fornecer acesso a dados pessoais, contas ou outras informações sensíveis.
				DC 4.2.04: Identificar os riscos do compartilhamento de dados pessoais em ambientes digitais, incluindo riscos específicos relacionados a sistemas de inteligência artificial.
				DC 4.2.05: Reconhecer que as pessoas têm direito à privacidade e que seus dados pessoais são protegidos pela legislação.
				DC 4.2.06: Adotar medidas básicas de segurança em pagamentos e transações on-line.

	4.2 Proteção de dados pessoais e da privacidade	Estar ciente dos próprios direitos relativos aos dados pessoais e à privacidade em ambientes digitais e exercê-los; avaliar e gerenciar riscos à privacidade; proteger dados pessoais e a privacidade nesses ambientes; e utilizar e compartilhar, de forma segura, ética e responsável, os próprios dados pessoais e os de outras pessoas.		DC 4.2.07: Bloquear ou sinalizar informações pessoais que tenham sido compartilhadas indevidamente on-line.
				DC 4.2.08: Reconhecer indícios de roubo de identidade e responder de forma adequada.
			Intermediário	DC 4.2.09: Reconhecer a importância do tratamento cuidadoso dos próprios dados pessoais e dos dados de outras pessoas, especialmente de indivíduos vulneráveis e crianças.
				DC 4.2.10: Reconhecer os principais conceitos relacionados à legislação de proteção de dados e privacidade.
				DC 4.2.11: Definir a finalidade dos avisos de privacidade on-line e os principais conceitos das políticas de privacidade.
				DC 4.2.12: Definir o que constitui uma violação de dados pessoais conforme a legislação vigente de proteção de dados e privacidade.
				DC 4.2.13: Descrever as implicações para a privacidade associadas ao uso de conteúdos compartilhados on-line, inclusive para o treinamento de sistemas de inteligência artificial, reconhecendo a complexidade da regulamentação sobre a titularidade dos dados pessoais presentes nesses conteúdos.
				DC 4.2.14: Descrever técnicas de engenharia social em ambientes digitais, como phishing e uso de iscas, identificando suas ocorrências e respondendo de forma adequada.

				DC 4.2.15: Gerenciar com segurança os dados pessoais e a privacidade em diferentes ambientes digitais, inclusive por meio do uso de ferramentas de privacidade.
4. Segurança, bem-estar e uso responsável		Utilizar tecnologias digitais de modo a promover o bem-estar e a inclusão; minimizar os riscos e as ameaças ao bem-estar físico, mental e social, próprio e de outras pessoas, durante o	Básico	DC 4.3.01: Reconhecer os benefícios de equilibrar atividades on-line e off-line, bem como os benefícios e os riscos do uso de tecnologias digitais para o próprio bem-estar físico, mental e social.
				DC 4.3.02: Reconhecer a relação entre os próprios hábitos digitais e os recursos de plataformas ou serviços digitais projetados para captar e manter a atenção dos usuários.
				DC 4.3.03: Reconhecer que existem, em ambientes digitais, diversas informações, grupos e comunidades que podem contribuir para o bem-estar físico, mental e/ou social.
				DC 4.3.04: Identificar as limitações e os riscos do uso de assistentes virtuais e sistemas de inteligência artificial para apoiar o bem-estar humano.
				DC 4.3.05: Reconhecer que existem leis e regulamentos destinados a proteger o bem-estar das pessoas em ambientes digitais.
				DC 4.3.06: Realizar uma avaliação básica dos próprios hábitos digitais em relação ao bem-estar físico, mental e social, reconhecendo sinais de uso problemático, e identificar e adotar estratégias para promover o próprio bem-estar.

	4.3 Promoção do bem-estar	uso dessas tecnologias; equilibrar o uso de tecnologias digitais com atividades fora do ambiente on-line; adotar medidas para proteger a si e a outras pessoas de possíveis perigos em ambientes digitais, como o cyberbullying e conteúdos prejudiciais; e saber como responder a esses perigos.	Intermediário	DC 4.3.07: Reconhecer a importância do direito à desconexão, próprio e de outras pessoas, e os benefícios de revisar regularmente os próprios padrões de uso digital.
				DC 4.3.08: Descrever os impactos de comportamentos prejudiciais, conteúdos nocivos e designs enganosos em ambientes digitais sobre si e outras pessoas.
				DC 4.3.09: Identificar fontes confiáveis de informação e grupos e comunidades inclusivos em ambientes digitais que possam contribuir para o bem-estar físico, mental e/ou social.
				DC 4.3.10: Identificar formas de sinalizar ou intervir diante de comportamentos ou conteúdos prejudiciais em ambientes digitais.
				DC 4.3.11: Descrever como algumas tecnologias digitais, como as redes sociais, podem ampliar e perpetuar vieses, estereótipos e exclusão.
				DC 4.3.12: Adotar estratégias para se proteger e responder de forma eficaz a comportamentos prejudiciais, conteúdos nocivos e designs enganosos em ambientes digitais, bem como para promover e preservar o próprio bem-estar e o de outras pessoas.
				DC 4.3.13: Adaptar-se às mudanças e às novas necessidades decorrentes da evolução das tecnologias digitais, a fim de promover e preservar o bem-estar físico, mental e social.

	4.4 Impactos ambientais das tecnologias digitais	Estar ciente dos impactos ambientais das tecnologias digitais, incluindo a produção, o funcionamento, o reparo, a reciclagem e o descarte de dispositivos, bem como a infraestrutura de armazenamento de dados, o consumo de energia e o uso de ferramentas e aplicativos; adotar medidas para reduzir esses impactos e utilizar tecnologias digitais em apoio à sustentabilidade.	Básico	DC 4.4.01: Reconhecer o papel que as pessoas podem desempenhar na redução dos impactos ambientais das tecnologias digitais.
				DC 4.4.02: Reconhecer que algumas tecnologias e infraestruturas digitais, como sistemas de inteligência artificial e centros de dados, causam impactos significativos no meio ambiente.
				DC 4.4.03: Reconhecer que os impactos ambientais totais das tecnologias digitais não são imediatamente perceptíveis para o usuário individual.
				DC 4.4.04: Reconhecer o papel das tecnologias digitais na promoção da eficiência energética e da sustentabilidade.
				DC 4.4.05: Identificar e aplicar estratégias simples para reduzir o consumo de energia e de dados durante o uso de tecnologias digitais.
			Intermediário	DC 4.4.06: Avaliar continuamente os impactos ambientais decorrentes do próprio uso de tecnologias digitais.
				DC 4.4.07: Identificar os impactos ambientais das tecnologias digitais durante sua fabricação, utilização e descarte, bem como os impactos associados a centros de dados e ao comércio eletrônico.
				DC 4.4.08: Descrever como determinadas tecnologias digitais podem contribuir para modos de vida sustentáveis.
				DC 4.4.09: Descrever os possíveis benefícios ambientais dos modelos de compartilhamento digital e de economia circular.

				DC 4.4.10: Avaliar e aplicar diferentes estratégias para reduzir os impactos ambientais decorrentes do uso de tecnologias digitais e dispositivos digitais.
	5.1 Identificação e resolução de problemas técnicos	Identificar problemas técnicos durante o uso de dispositivos digitais e em ambientes digitais e resolvê-los por diferentes meios.	Básico	DC 5.1.01: Reconhecer que problemas técnicos são comuns em ambientes digitais e os benefícios de buscar assistência para resolvê-los.
				DC 5.1.02: Diferenciar sistemas operacionais de softwares e identificar as principais características de hardware, software, conectividade e dispositivos periféricos comuns.
				DC 5.1.03: Identificar problemas técnicos comuns e seguir instruções para auxiliar em sua resolução.
				DC 5.1.04: Instalar e atualizar softwares e aplicativos, conforme necessário.
			Intermediário	DC 5.1.05: Reconhecer os benefícios de desenvolver capacidades e autonomia para lidar com problemas técnicos comuns.
				DC 5.1.06: Diagnosticar e solucionar problemas técnicos em ambientes digitais, utilizando diferentes estratégias de pesquisa e resolução de problemas, com auxílio humano ou de tecnologias digitais.
				DC 5.1.07: Atualizar e ajustar as configurações dos dispositivos digitais principais e periféricos para manter um bom desempenho.
				DC 5.2.01: Reconhecer a importância da escolha individual na configuração de ambientes digitais.

5. Identificação e resolução de problemas	5.2 Identificação de necessidades e soluções tecnológicas digitais	Avaliar as próprias necessidades e as de outras pessoas e avaliar, selecionar, utilizar e adaptar tecnologias digitais para atendê-las; ajustar e personalizar ambientes digitais de acordo com os contextos, objetivos e necessidades — como as de acessibilidade — próprios e de outras pessoas.	Básico	DC 5.2.02: Reconhecer o conceito e a finalidade das ferramentas digitais de assistência, bem como a presença de sistemas de inteligência artificial nessas ferramentas.
				DC 5.2.03: Identificar a finalidade da acessibilidade tecnológica e exemplos de tecnologias assistivas comumente utilizadas.
			Intermediário	DC 5.2.04: Reconhecer os benefícios de explorar adaptações nas configurações dos ambientes digitais e nos recursos das ferramentas digitais de assistência.
				DC 5.2.05: Utilizar, de forma consciente, ferramentas digitais de assistência para atender às próprias necessidades e às de outras pessoas, reconhecendo seus benefícios e suas limitações.
				DC 5.2.06: Ajustar os recursos do próprio ambiente digital para adequá-lo às necessidades e preferências próprias e de outras pessoas.
	5.3 Identificação de	Utilizar tecnologias digitais para aprimorar processos e produtos ou desenvolver novas soluções, adotando uma abordagem centrada nas pessoas; participar,	Básico	DC 5.3.01: Reconhecer que as tecnologias digitais podem apoiar, mas não substituir, a criatividade humana.
				DC 5.3.02: Identificar exemplos de como as tecnologias digitais são utilizadas para resolver problemas do mundo real, aprimorar soluções existentes ou criar novas soluções, produtos ou serviços.
				DC 5.3.03: Identificar exemplos de situações em que as tecnologias digitais podem apoiar ou ampliar a criatividade humana.

	soluções criativas por meio de tecnologias digitais	individual e coletivamente, de processos de pensamento crítico e do uso criativo e intencional de tecnologias digitais para compreender e solucionar problemas conceituais e situações-problema.	Intermediário	DC 5.3.04: Definir o conceito de abordagem centrada no ser humano e seu papel no desenvolvimento e no uso de tecnologias digitais.
				DC 5.3.05: Descrever os pontos fortes, as limitações e as considerações éticas das tecnologias digitais, incluindo os sistemas de inteligência artificial, em relação à criatividade humana e à resolução de problemas.
				DC 5.3.06: Utilizar diferentes tecnologias digitais de forma responsável e ética para apoiar a resolução de problemas, individualmente ou em grupo.
	5.4 Identificação e atendimento das necessidades de competência digital	Reconhecer os aspectos em que a própria competência digital precisa ser aprimorada ou atualizada; atender às necessidades de desenvolvimento de competências digitais no âmbito de um processo mais amplo de aprendizagem ao longo da vida, fortalecendo capacidades e autonomia; apoiar outras pessoas no desenvolvimento de suas competências digitais; e manter-se informado sobre a evolução das	Básico	DC 5.4.01: Reconhecer o valor do desenvolvimento da própria competência digital e os benefícios de buscar apoio para atender às necessidades relacionadas a essa competência.
				DC 5.4.02: Reconhecer que a competência digital é muito mais ampla do que as habilidades técnicas e requer atualização regular para a vida cotidiana, o trabalho e a aprendizagem.
				DC 5.4.03: Identificar oportunidades para aprimorar as próprias competências digitais.
			Intermediário	DC 5.4.04: Reconhecer os benefícios de manter-se informado sobre os avanços das tecnologias digitais para auxiliar na identificação das próprias necessidades de aprendizagem.
				DC 5.4.05: Avaliar com precisão as próprias competências digitais e as necessidades de desenvolvimento dessas competências.

		tecnologias digitais e suas implicações pessoais, profissionais e sociais.		
				DC 5.4.06: Participar ativamente de atividades de aprendizagem para atender às próprias necessidades de desenvolvimento de competências digitais.

Documento assinado eletronicamente por **Thiago Campos de Moraes**, **Coordenador de Apoio ao Investimento**, em 06/11/2026, às 20:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, caput, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015 .

Documento assinado eletronicamente por **Patrick Leonardo de Faria e Silva**, **Coordenador-Geral de Aprimoramento do Ambiente de Investimentos**, em 06/11/2026, às 20:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, caput, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015 .

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.mcom.gov.br/sei/verifica, informando o código verificador **13610941** e o código CRC **C9CA1ED9**.