

CRIANÇAS, ADOLESCENTES E TELAS

GUIA SOBRE USOS

DE DISPOSITIVOS

DIGITAIS



GOVERNO FEDERAL



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Crianças, adolescentes e telas

Guia sobre usos de dispositivos digitais

Brasília, 2025

Direito à acessibilidade

O conteúdo deste guia está acessível em múltiplas versões, no intuito de oferecer suporte a pessoas cegas, com baixa visão, deficiência intelectual ou psicossocial, dislexia, dificuldades de leitura, pouco conhecimento do português ou analfabetas, impossibilitadas de ler em telas ou que simplesmente preferem obter informação de outros modos. Nesse sentido, o conteúdo está disponível no portal institucional da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República como documento original no padrão “pdf”, como documento de texto, nos padrões “doc”, “odt” e “txt”, e ainda como documento eletrônico (página web), estruturado com a descrição de imagens e ilustrações. Além da opção de baixar pelo site, os formatos acessíveis também podem ser solicitados pelo e-mail guiadetelas@presidencia.gov.br.



[Acesse a versão web do Guia](#)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Crianças, adolescentes e telas [livro eletrônico] : guia sobre usos de dispositivos digitais / coordenação Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. -- Brasília, DF : SECOM/PR, 2024. PDF

Bibliografia.
ISBN 978-65-985657-0-1

1. Comportamento 2. Crianças e adolescentes - Bem-estar 3. Educação 4. Internet - Medidas de segurança 5. Políticas públicas 6. Redes sociais on-line - Aspectos sociais

24-241481

CDD-302.23

Índices para catálogo sistemático:

1. Internet : Crianças e adolescentes :
Comportamento : Comunicação 302.23

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Esta publicação tem a cooperação da UNESCO no âmbito do projeto nº 914BRZ5020, o qual tem o objetivo de qualificar as políticas, projetos e ações elaboradas pelo Governo Federal com vistas a promover um ambiente informacional íntegro, confiável e plural, que respeite os direitos humanos e promova a diversidade. As indicações de nomes e a apresentação desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites. As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO nem comprometem a Organização.

Apresentação

O aprimoramento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) trouxe inúmeros benefícios para as sociedades, derrubando fronteiras, conectando pessoas e acelerando a produção e difusão do conhecimento. Pesquisas mostram que os brasileiros estão entre os povos mais conectados e usuários mais frequentes da internet e de redes sociais.

Porém, embora oportunizem benefícios evidentes, essas tecnologias também trouxeram à tona problemas que têm gerado cada vez mais preocupação. Nos últimos anos, o uso excessivo de aparelhos celulares e telas por crianças e adolescentes se tornou tema de preocupação de familiares, educadores, psicólogos, pediatras e profissionais de proteção de direitos.

Além dos riscos de exposição a abusos, violências e bullying, especialistas e formuladores de políticas públicas têm alertado para atrasos no processo de desenvolvimento e de ensino e aprendizagem, que poderiam ser causados por usos de dispositivos digitais em contextos ou intensidades inadequadas. Esse é um tema que mobiliza organismos internacionais, comunidade científica e governos em todo o mundo; e, no Brasil, não poderia ser diferente.

Ao reunir diversos órgãos de governo, especialistas e representantes da sociedade civil, ouvindo empresas e as próprias crianças e adolescentes, buscou-se, na perspectiva da regra constitucional da prioridade absoluta, traçar recomendações que pudessem dialogar com diversas políticas públicas.

Nesse espírito, este Guia que o Governo Federal apresenta é uma resposta aos anseios da sociedade brasileira e, ao mesmo tempo, um passo importante para a construção de um ambiente digital mais saudável para as crianças e adolescentes brasileiros.

Preâmbulo

O ambiente digital traz inúmeras oportunidades para conexões, troca de ideias e informações, negócios e inovação. Porém, a percepção de que as pessoas intensificaram o tempo de utilização de dispositivos digitais como celulares, *tablets* e jogos digitais se agravou após a pandemia da Covid-19 – momento em que escolas, ambientes de trabalho e contatos familiares foram bruscamente transpostos para a dimensão virtual. O debate público sobre as consequências de tais mudanças para a saúde física e mental de crianças e adolescentes tem se intensificado nos últimos anos e exigido respostas das autoridades públicas dentro e fora do Brasil.

Este governo, desde o seu início, vem trabalhando para **garantir a proteção e promoção dos direitos de crianças e adolescentes na internet**. Ainda no início de 2023, foram criadas estruturas específicas na Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM), nos ministérios da Saúde, dos Direitos Humanos e da Cidadania e no da Justiça e Segurança Pública dedicadas a políticas públicas para o ambiente digital.

Entre abril e outubro de 2023, o Grupo de Trabalho Interministerial “Prevenção e enfrentamento da violência nas escolas” se reuniu no âmbito do Ministério da Educação, incluindo recomendações relacionadas ao ambiente digital, na cartilha “Recomendações para Proteção e Segurança no Ambiente Escolar”. Ainda em outubro de 2023, após realização de consulta pública, o governo brasileiro lançou a primeira versão da Estratégia Brasileira de [Educação Midiática](#), que visa a efetivar previsões da Política Nacional de [Educação Digital](#).

Entre outubro de 2023 e janeiro de 2024, a SECOM, com a participação de seis outros Ministérios – Casa Civil da Presidência, ministérios da Saúde, da Justiça e Segurança Pública, dos Direitos Humanos e da Cidadania, da Educação e do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome – promoveu consulta pública sobre o uso de telas por crianças e adolescentes. Na sequência, foi oficializado Grupo de Trabalho para elaboração de Guia para Uso Consciente de Telas e Dispositivos Digitais por Crianças e Adolescentes, contando com a participação de alguns dos maiores especialistas brasileiros no tema.

O Grupo de Trabalho foi composto por representantes do governo, do sistema de justiça, de organizações da sociedade civil e especialistas no tema. As reuniões ocorreram entre março e setembro de 2024, discutindo questões referentes à realidade brasileira e ao estado da arte dos estudos científicos e das discussões de governos de todo o mundo. Em maio, as atividades do Grupo de Trabalho incluíram uma reunião com o setor empresarial, para que suas perspectivas também servissem de subsídios à redação do Guia.

Os debates que resultaram neste documento também se beneficiaram da cooperação com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), que foi parceira na organização do evento paralelo do G-20 “Promover a integridade da informação: combatendo a desinformação, o discurso de ódio e as ameaças às instituições públicas online”, promovido em maio de 2024 em São Paulo, que contou com a presença de representantes de quase 50 países e teve um painel especificamente dedicado à proteção de crianças e adolescentes online e a iniciativas de [Educação Midiática](#).

O processo de elaboração contou ainda com a colaboração do Instituto Veredas, que elaborou ainda em abril de 2023 uma resposta rápida com síntese de evidências, “Tempo de Tela para Crianças e Adolescentes”, que serviu de ponto de partida para um levantamento de revisões sistemáticas, meta-análises e outros estudos revisados por pares que integram as mais de 300 referências consultadas para a escrita deste documento.

Partindo do princípio da inclusão e da participação ativa de crianças e adolescentes, também serviu de subsídio à redação do Guia um processo de escuta qualificada de crianças, adolescentes, familiares e educadores promovido pelo Instituto Alana, com o valioso apoio da Embaixada Britânica no Brasil. Participaram crianças e adolescentes oriundos de 43 municípios distribuídos por todas as regiões brasileiras, vinculados a escolas públicas ou particulares, localizadas em zonas urbanas ou rurais. O objetivo das escutas foi identificar e abordar de maneira inclusiva e democrática a presença de telas, dispositivos digitais e redes sociais na vida cotidiana de crianças e adolescentes. Os encontros aconteceram nos modos remoto e presencial, e contaram com a parceria técnica e a facilitação de jovens pesquisadores da Rede Conhecimento Social (Recos).

Em vários momentos, seja na consulta pública online, seja na escuta das crianças e adolescentes, sobressaiu um desejo e uma demanda por orientações e recomendações úteis, equilibradas, de fácil compreensão e embasadas na melhor evidência científica disponível. Além disso, e nos termos do que dispõe nossa Constituição, ficou claro que a responsabilidade de zelar pelo bem-estar digital de crianças e adolescentes é compartilhada, sendo um dever não só da família, mas também da sociedade, das empresas e do Estado.

Por fim, vale mencionar que, em abril de 2024, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) propôs a Resolução nº 245, que dispõe sobre os direitos das crianças e adolescentes em ambiente digital e que estabelece que empresas e Poder Público devem promover ações de sensibilização sobre os direitos e riscos que se colocam para crianças e adolescentes na sua relação com o ambiente digital, bem como benefícios e riscos associados a produtos e serviços digitais. Este Guia é uma das primeiras ações de efetivação do que está delineado na Resolução.

A expectativa é que este Guia alimente um amplo processo, em que múltiplos atores como governos, sociedade civil, empresas e familiares possam se inspirar para a promoção de uma relação mais saudável entre as crianças e adolescentes brasileiros e o vasto e dinâmico ambiente digital.

JOÃO BRANT

Secretário de Políticas Digitais
da Secretaria de Comunicação da
Presidência da República

Sumário

Resumo das recomendações	10
Introdução	13
1. Contextos de uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes	18
2. Direitos digitais de crianças e adolescentes	36
3. Bem-estar digital	45
4. Conhecendo os riscos	79
5. Oportunidades à vista	115
6. Recomendações para a efetivação dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital.....	126
Glossário	138
Referências	141

Índice de ferramentas práticas para as famílias

Dicas para o exercício de mediação familiar	53
O que considerar antes de permitir o acesso ou baixar aplicativos para o uso por crianças e adolescentes	59
Perguntas para se discutir em família sobre o momento adequado para a posse de um celular próprio	62
Quadro-resumo: em busca do bem-estar nas experiências digitais	65
Comparativo internacional: recomendações de tempo ou tipo de uso por faixa etária	68
Recomendações para famílias por faixa etária da criança ou adolescente	76
Como denunciar conteúdos criminosos online?	80
Alguns sinais de alerta que podem indicar uso problemático ou excessivo de dispositivos digitais	85
Pontos de atenção no uso de jogos digitais	103
Perguntas úteis para avaliar os impactos dos jogos digitais em crianças e adolescentes	105
Dicas das próprias crianças e adolescentes	114

Resumo das recomendações

1

Crianças e adolescentes vivem intensas mudanças do crescimento e desenvolvimento corporal, mental e psicossocial, influenciadas por fatores externos, ambientais e culturais. O conjunto de evidências científicas disponíveis atualmente aponta que **usos problemáticos ou excessivos** de dispositivos digitais por crianças e adolescentes estão associados a diversos **atrasos no desenvolvimento** cognitivo, emocional e da linguagem, bem como a problemas de saúde e sofrimento mental.



2

Um dos fatores que mais contribuem para o **uso precoce e excessivo** de dispositivos digitais por crianças e adolescentes é o **uso excessivo por parte dos adultos**, que são modelos e referências de comportamento.

3

Decisões sobre o uso de dispositivos digitais nos ambientes familiares ou escolares devem sempre levar em conta os direitos à **proteção integral, melhor interesse**, a autonomia **progressiva** e a **participação** de crianças e adolescentes.

4

Empresas que desenvolvem aplicativos que possam ser usados por crianças e adolescentes devem investir em estratégias de **verificação da idade**, oferecer produtos ou serviços com base em princípios de **segurança por design**, coletar o mínimo necessário de dados, não expor crianças à comunicação mercadológica (inclusive de apostas), combater o trabalho infantil e ampliar a disponibilidade e divulgação de ferramentas que auxiliem processos de mediação familiar.



5

Todos aqueles para os quais a legislação brasileira prevê responsabilidade compartilhada sobre crianças e adolescentes devem colaborar para a garantia do **direito à privacidade** (interpessoal, institucional e comercial) de tais sujeitos, na relação com o ambiente digital.



6

Políticas de **Educação Digital e Midiática** ajudam a desenvolver habilidades para o uso adequado e a aproveitar os benefícios de dispositivos digitais e aplicativos, além de auxiliarem na redução dos riscos para crianças e adolescentes no ambiente digital.

7

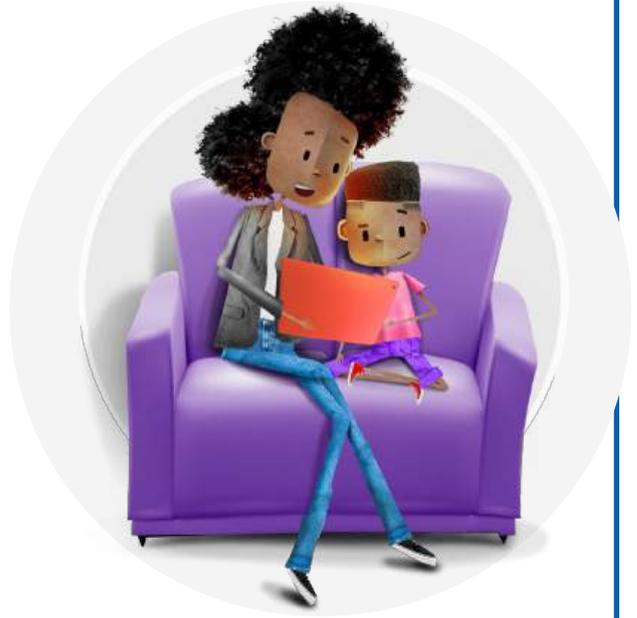
A implementação de normas gerais sobre regulação do uso de celulares em unidades escolares deve orientar-se pela **Lei Federal nº 15.100/2025**, considerando a importância da **autonomia pedagógica, da gestão democrática** e da participação da comunidade escolar.



8

O uso de dispositivos digitais deve se dar aos poucos, conforme vá aumentando a autonomia progressiva da criança ou adolescente:

- Recomenda-se o **não uso** de telas e aparelhos digitais para **crianças com menos de 2 anos**, salvo para contato com familiares por videochamada, acompanhada de pessoa adulta;
- Orienta-se que **crianças** (antes dos 12 anos) **não devem possuir aparelhos celulares** do tipo smartphone **próprios**, sendo que, **quanto mais tarde** se der a posse ou aquisição de aparelho próprio, melhor;
- **O acesso a redes sociais deve observar a faixa etária sinalizada pela Classificação Indicativa, através de ícones quadrados coloridos vinculados aos aplicativos nas lojas virtuais onde podem ser baixados. Reforça-se que** a maioria das redes sociais não foi projetada para crianças, contendo padrões que estimulam o uso prolongado e potencialmente problemático, além de que a presença de crianças nelas pode pressionar outras a fazerem o mesmo, pelo receio de se sentirem excluídas daquele ambiente;
- O uso de dispositivos eletrônicos, aplicativos e redes sociais durante a **adolescência** (12 a 17 anos) deve se dar com **acompanhamento familiar** ou de educadores;
- O **uso não pedagógico** de dispositivos digitais no ambiente escolar, em **qualquer etapa de ensino**, pode trazer prejuízos para o processo de aprendizagem e desenvolvimento de crianças e adolescentes;
- Escolas devem **avaliar criteriosamente** o uso de aparelhos, como celulares ou tablets, para fins pedagógicos na Primeira Infância, evitando seu uso individual pelos estudantes.
- Escolas devem evitar tarefas pedagógicas que estimulem a **posse de aparelhos celulares próprios**, bem como o **uso de aplicativos de mensagem, por crianças (antes dos 12 anos)**.
- Deve ser estimulado o uso de dispositivos digitais, para fins de **acessibilidade** ou superação de barreiras, por crianças ou adolescentes com deficiência, **independentemente de faixa etária**.





Introdução

A presença de crianças e adolescentes nos ambientes digitais tem crescido a cada ano e concretizado a realidade de que o público infantojuvenil também ocupa os espaços virtuais para diversos propósitos. Quando observamos os dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil ao longo do tempo, notamos que, em 2015¹, por exemplo, 79% das crianças e adolescentes participantes haviam acessado a internet nos três meses anteriores à pesquisa; sendo que, em 2024², essa porcentagem alcançou 93%.

Assim, ainda que sejam consideradas as desigualdades no acesso e na qualidade da conexão, a relação de crianças e adolescentes com o ambiente digital é **um fenômeno que faz parte das experiências das infâncias e adolescências contemporâneas** e influencia todas elas, direta ou indiretamente.

Este Guia apresenta **contribuições de um país do Sul Global**, que se coloca diante do assunto a partir das **evidências científicas** produzidas sobre o tema em todo o mundo e que também está sensível aos modos como a realidade de consumo de telas por crianças e adolescentes afeta os **lares brasileiros**, tão diversos e tão plurais. Um país que conta com uma **legislação pautada no melhor interesse da criança e do adolescente**, na condição peculiar de pessoas em desenvolvimento, e que busca aplicar essa legislação no dia a dia.

Nas próximas páginas, ao usar a expressão **“ambiente digital”**, este Guia tem em vista “as tecnologias da informação e comunicação (TICs), como redes, conteúdos, serviços e aplicativos digitais disponíveis no ambiente virtual (internet); dispositivos e ambientes conectados; realidade virtual e aumentada; inteligência artificial (IA); robótica; sistemas automatizados, biometria, sistemas algorítmicos e análise de dados”^{3 4}.

Portanto, este Guia usa intencionalmente a palavra **“telas”**, no plural, para falar sobre os diferentes usos de dispositivos tecnológicos no dia a dia de crianças e adolescentes.

Também se parte da compreensão de que as **tecnologias**, por sua vez, **não são meras ferramentas neutras** e não se deixam usar de qualquer modo. Antes, elas refletem a lógica de uma certa cultura e de um modelo global de organização do poder⁵. Fala-se, portanto, de tecnologias que oferecem maneiras específicas para enxergar a vida.

Nesse contexto, uma distinção importante é a que apresenta a internet como uma ampla estrutura conectada – na qual são hospedados diversos produtos e serviços para fins variados – e a noção de redes sociais, ou mídias sociais, como produtos tecnológicos desenvolvidos por empresas e baseados nas experiências de socialização entre as pessoas. Assim, **as redes sociais estão na internet, mas a internet não se reduz à dinâmica dos sites ou aplicativos de redes sociais.**

Ao mencionar **plataformas digitais**, este Guia estará fazendo menção a modelos de negócios intermediados por tecnologias, nas quais se conectam fornecedores e consumidores. Trata-se de ambientes online onde pessoas se interligam para relações de troca, que podem ser de trabalho, ensino, lazer ou entretenimento. Desse modo, **os sites ou aplicativos de redes sociais são um tipo de plataforma digital, mas também existem outros formatos de plataformas.**

O ambiente digital apresenta ao público geral – e às crianças e adolescentes, de modo mais específico – tanto **oportunidades** que potencializam experiências, aprendizados e vínculos afetivos quanto **riscos** para quem caminha por esses novos terrenos e espaços. Aqui os riscos são abordados a partir de seu potencial de causar **danos**.

Se, a título de ilustração, for acionada a experiência de uma criança com o trânsito, próprio dos grandes centros urbanos, é possível dizer que ela oferece **oportunidades** para tal criança (como a circulação entre diferentes locais, que enriquecem o seu repertório de vivências e facilitam o desenvolvimento de habilidades e a formação de vínculos). Essas oportunidades, no entanto, envolvem a exposição a **riscos** (como a necessidade de atravessar as ruas, o risco de se perder ou a possibilidade de abordagem por uma pessoa desconhecida) que, não necessariamente, serão convertidos em **danos** (como um acidente de trânsito ou um assalto).

Contudo, ainda na cena imaginária proposta, para que a criança e o adolescente possam exercer sua cidadania e andar livremente pela cidade, **regras** se fazem necessárias – faixas de pedestre, semáforos, a exigência do uso de cinto e assento de segurança, a necessidade de esperarem até determinada idade para ocupar o banco de passageiros, etc. Além disso, é preciso que as **pessoas** transmitam as informações sobre tais regras, com interesse no bem-estar dessa criança ou adolescente, e **processos** articulados por instituições e organizações ajudem a aplicar essas regras nas experiências cotidianas.

Nesse caso, uma vez que crianças e adolescentes circulam pelo ambiente digital, é fundamental compreender que a sua proteção está vinculada à **regulação das plataformas** (regras), à **educação e empoderamento dos sujeitos** adultos e infantojuvenis (pessoas) para lidar com as demandas desse contexto e ao **desenvolvimento de experiências seguras e potentes** (processos), como eixos estruturantes dos produtos/serviços disponíveis.

Experimentar **cidadania digital** exige compreender que as tecnologias digitais adicionam uma camada de complexidade e novas questões para uma pergunta antiga: como garantir que todas as pessoas exerçam seus direitos e deveres na vida em sociedade?



A cidadania digital envolve:

- A condição de ser cidadão ou cidadã nos ambientes digitais de interação (como as redes sociais), assim como nos ambientes não virtuais, que podem ser impactados diretamente pelo uso de tecnologias digitais;
- O conjunto de direitos e deveres criados para regular a interação entre as pessoas durante o uso de tecnologias digitais, inclusive com a criação de leis específicas contra crimes cometidos nos ambientes virtuais de interação;
- O próprio exercício do conjunto de direitos civis, políticos e sociais na atualidade, exercício esse que pode ser facilitado ou não pelo acesso e uso responsável, ético e seguro das tecnologias digitais.

Crianças e adolescentes aprendem, portanto, na vida em sociedade. E mesmo com habilidades para manusear dispositivos digitais, é necessário que tenham alguém para apoiá-los na travessia da faixa, explicar os caminhos possíveis e prepará-los para circular por conta própria.

Assim, de acordo com a ideia de que **as sociedades podem criar ambientes digitais mais seguros e amigáveis para crianças e adolescentes**, quando estão atentas aos usos que eles fazem das tecnologias⁶, este Guia oferece informações e recomendações que podem servir como apoio para que todos os responsáveis – a comunidade, empresas, a sociedade em geral e o Poder Público – tenham subsídios para promover e priorizar o melhor interesse deles.

Múltiplas Infâncias e Adolescências

De acordo com a Organização das Nações Unidas - ONU, em torno de 25% da população mundial é composta por pessoas de 0 a 14 anos, o que corresponde a cerca de 2 bilhões de crianças e adolescentes⁷. Apenas no Brasil, contabilizamos 19,8%, ou 40,1 milhões dessas pessoas. Ao mesmo tempo que os números mostram a grande quantidade, também nos convocam à tarefa de considerar a **diversidade** que compõe tais experiências.

Portanto, **falamos de infâncias e adolescências no plural** pois crianças e adolescentes têm vivências únicas, que não podem ser generalizadas. Há determinantes sociais – ligados à classe, raça, gênero, lugar de origem, religião, cultura, território, ser pessoa com deficiência, quilombola, ribeirinha, indígena etc. – que atravessam a relação desses sujeitos com o mundo que os cerca.

Nesse sentido, considerar as múltiplas infâncias e adolescências brasileiras, a partir de seu vínculo com as mídias, é fundamental. Afinal, trata-se de um público que tem crescido em meio a diferentes telas e dispositivos midiáticos, consumindo as narrativas que circulam nesses espaços e incorporando-as às suas experiências do dia a dia.



Curiosidade

Segundo Carolina Velho, especialista em Educação Infantil do UNICEF Brasil, em relato baseado nos dados do Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais, apenas para o quesito etnia, por exemplo, são identificadas cerca de 28 infâncias na região da Amazônia. E o Brasil, ao todo, abarca 300 etnias. **São muitas infâncias!**

Fonte: Uma Concertação pela Amazônia e Página 22. Notas Amazônicas – Infâncias nas Amazônias. YouTube. Canal Revista Página 22, 27 de set. de 2023. Disponível em: <https://tinyurl.com/mppkrtr2>

Provisão, Participação e Proteção

No Brasil, as diferentes infâncias e adolescências são o foco de uma legislação que reconhece seus **direitos** e que prevê garantias de provisão, participação e proteção para este segmento da sociedade.

Os chamados 3 Ps da Convenção Internacional dos Direitos da Criança (1989) dialogam diretamente com o artigo 227 da Constituição Federal brasileira (1988) e reforçam os princípios de base do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990). Documentos pautados no reconhecimento e enfrentamento das vulnerabilidades de crianças e adolescentes, tanto de forma inerente quanto de forma estrutural^{8 9 10}.

Crianças e adolescentes precisam de cuidados, proteção e apoio dos adultos para a construção de suas trajetórias profissionais, educacionais e de transição para a vida adulta, mas é fundamental admitir e valorizar a sua autonomia progressiva nos processos de implementação de seus direitos.

A **prioridade absoluta**, prevista na lei para crianças e adolescentes, sinaliza a importância de preferência na formulação e implementação de políticas públicas e medidas para atender aos direitos básicos e essenciais desses sujeitos – alimentação, saúde, educação, lazer, cultura, direito de brincar, entre outros – (provisão); de escutá-los sobre decisões que afetem suas vidas, levando em conta suas opiniões, ideias e protagonismo nas transformações da realidade (participação); e de resguardá-los contra atos ou práticas danosas à integridade, à convivência social e à qualidade de vida (proteção).

Neste Guia, abraçamos o desafio de considerar os usos de telas feitos por crianças e adolescentes à luz dos direitos à provisão, participação e proteção. Entre vários aspectos consideramos, por exemplo, que a provisão de acesso universal e qualitativo à conexão e [educação digital](#) e midiática configura-se como um requisito para a experiência de cidadania nos dias atuais; que as crianças e adolescentes precisam estar presentes e se expressar no ambiente digital; e que tais experiências devem ser orientadas e pautadas pelo cuidado com a sua segurança, privacidade, saúde e convivência social a todo momento.



Criança é gente, sim!

Quando crianças agem ou falam de forma inteligente e/ou desenvolta (mais parecido com um adulto), um ditado popular costuma ser acionado:

“Olha só, pensa que é gente!”.

Esse é um exemplo simples e corriqueiro sobre os modos como a perspectiva das crianças é deslegitimada nas relações cotidianas.

Os dispositivos legais que preveem os direitos à provisão, participação e proteção de crianças e adolescentes se colocam como uma espécie de guarda-chuva sobre os sujeitos infantojuvenis, que viabilizam a sua vida em sociedade e reafirmam a sua condição de gente!



1

Contextos de uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes

O Brasil é um país continental e com características bem diversas em suas macrorregiões. E assim como a extensão do território, sua população também é diversa. Logo, falar em contextos de uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes brasileiros prevê realidades distintas, referentes a milhões de pessoas.

A lei brasileira apresenta definições^{11 12} que norteiam a elaboração deste Guia e orientam a prioridade de suas ações para as pessoas com até 12 anos incompletos (crianças) – tendo especial foco nos seis primeiros anos de vida (primeira infância) –, e para aquelas que se situam no intervalo dos 12 aos 17 anos de idade, ou com menos de 18 anos (adolescentes).

Desde a infância até a vida adulta, diversas regiões do cérebro humano seguem se desenvolvendo e amadurecendo em função de estímulos internos e influências externas. Esse processo de crescimento e desenvolvimento cerebral e mental apresenta características que tornam a criança e o adolescente mais vulneráveis. Por isso, há a necessidade da mediação de adultos, como familiares e educadores, nas rotinas de crianças e adolescentes, na condição de responsáveis por tais pessoas até os seus 18 anos.

Hoje, a neurociência tem fortes evidências de que o cérebro do adolescente não equivale a um cérebro adulto, sendo um órgão ainda em desenvolvimento e que passa por um intenso processo de reprogramação a partir da puberdade. Áreas do cérebro ligadas às emoções intensificam o seu desenvolvimento, enquanto outras regiões, como o córtex pré-frontal, ligadas ao autocontrole e à contenção de impulsos, só atingem a maturidade completa por volta dos 25 anos¹³.

Isso torna os adolescentes curiosos com o mundo externo (e mais propensos a correr riscos), mas também permite que se adaptem mais facilmente ao seu ambiente – daí uma das origens da curiosidade e da atração por jogos digitais¹⁴ online, desafios virtuais e redes sociais.

Já as crianças, especialmente as mais novas, encontram-se em um momento de intenso desenvolvimento cerebral, construindo habilidades que servirão de base para capacidades futuras. A interação entre as crianças e as pessoas que exercem cuidados sobre elas pode ter reflexos sobre todo o seu ciclo de vida^{15 16}. A qualidade da interação entre pessoas cuidadoras e bebês ou crianças é um dos mais importantes e duradouros elementos relacionados ao desenvolvimento infantil, associando-se com os domínios socioemocional, cognitivo e de linguagem¹⁷.



Telas na primeira infância

Há razoável consenso na literatura científica de que, por encontrarem-se em um período crítico e de rápido desenvolvimento linguístico, cognitivo e emocional, bebês (com até 2 anos de idade) podem sofrer sérios prejuízos^{18 19} se expostos a telas, especialmente por longos períodos, e que outras formas de interação tais como o brincar, a relação face a face com as pessoas cuidadoras e familiares e a exposição a músicas e livros devem sempre ser priorizadas nessa faixa etária.

Os estudos apontam, ainda, que mesmo após os 2 anos de idade, atividades que estimulam o movimento e a socialização são preferíveis à exposição a telas²⁰.

As vivências cotidianas, contudo, mostram que muitas vezes a sobrecarga familiar e a falta de alternativas para brincadeiras sem uso de telas favorecem a opção por esses dispositivos.

Dados recentes do Projeto PIPAS, a partir de pesquisa feita em 13 capitais brasileiras em domicílios de crianças de até 5 anos, apontam que não há nenhum livro em 24% das residências, mas em 33,2% deles, crianças nessa faixa etária assistem a programas ou jogam na TV, no *smartphone* e/ou no *tablet* por mais de duas horas diárias²¹.

Este Guia considera que familiares e pessoas cuidadoras de crianças na primeira infância não devem ser culpados, mas informados sobre os riscos que o uso problemático ou excessivo de telas pode ocasionar.

Os hábitos de uso de telas são formados na primeira infância²², e é importante atentar para o fato de que, pensando no desenvolvimento das crianças, o uso das mídias digitais pode interferir na qualidade da interação entre elas e as pessoas que delas cuidam.

As crianças aprendem enquanto exploram o mundo à sua volta, ao mesmo tempo que estabelecem relações seguras e afetivas com adultos e outras crianças.

Como consta mais à frente, no capítulo 3 deste Guia, diversos países criaram regulações ou recomendações oficiais pensando no bem-estar digital de crianças e adolescentes.

No Brasil, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP)²³ orienta que crianças com menos de 2 anos não sejam expostas às telas. **Entre 2 e 5 anos**, recomenda-se que o tempo de tela não ultrapasse uma hora por dia, de preferência interagindo com adultos; para a faixa etária **entre 6 e 10 anos**, uma hora a mais que a faixa anterior; e até três horas para o grupo **entre 11 e 17 anos**. Essa orientação é a que consta atualmente na Caderneta da Criança, entregue às famílias brasileiras, e é importante considerar os diferentes contextos e como essas recomendações são implementadas.



“Antes da pandemia eu conseguia fazer minhas obrigações da escola antes, e depois ia mexer no celular. Depois da pandemia eu sinto que parei de ter esse controle”.

(Menina, 17 anos, Brasília-DF)

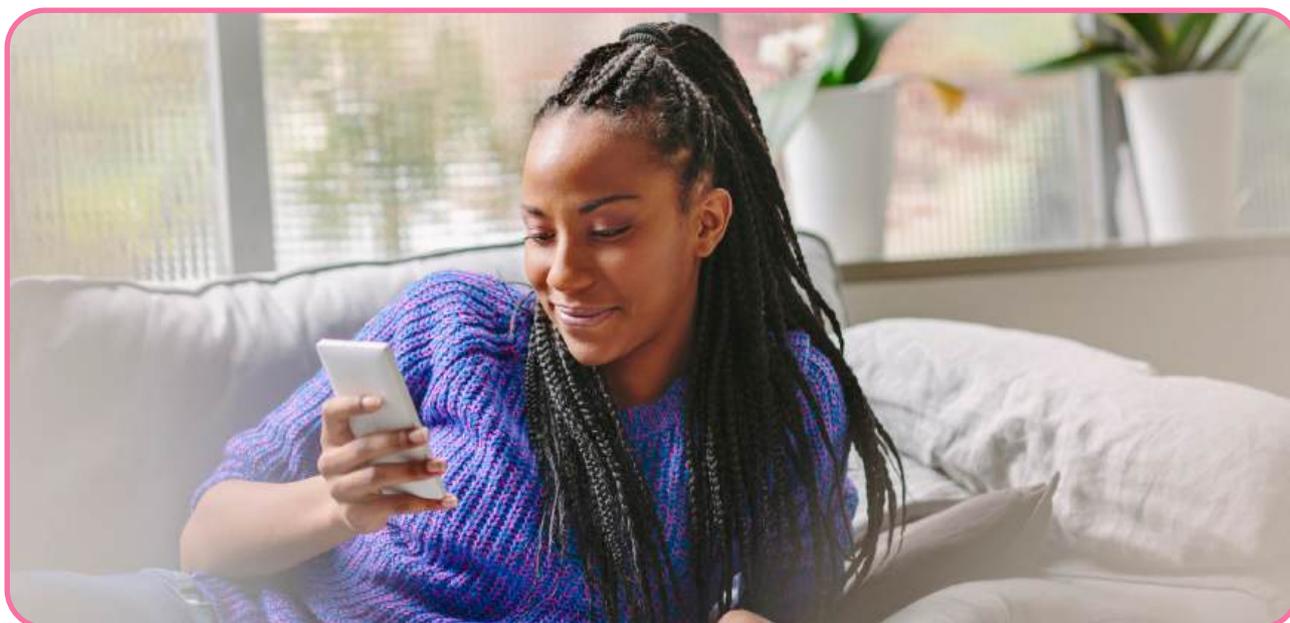


“O meu mais novo tem 12 anos, usa [nome de rede social], [nome de aplicativo], tem um telefone desde mais ou menos uns 6 anos, e o computador nós demos exatamente na época da pandemia, quando começaram as aulas à distância; precisava desse recurso”.

(Pai, Campina Grande-PB)

Por exemplo, diante de um contexto de hiperconexão associado às experiências de consumo, entretenimento, educação, convivência social, territórios e vinculação afetiva mediadas pela internet, estudos têm mostrado que, especialmente após a pandemia de Covid-19, as recomendações não são efetivamente adotadas por parte significativa das famílias brasileiras^{24 25 26}.

Um caminho mais promissor parece ser o de diferenciar **contextos e tipos de uso de telas** associados às experiências das crianças e **dos adolescentes**.²⁷





Nem toda tela é igual

Um argumento frequente na discussão sobre uso excessivo de celulares e dispositivos digitais por crianças e adolescentes é o de que novas mídias sempre geram alguma medida de pânico, e que preocupações que surgem com o mundo digital ocorreram de forma semelhante quando se inventou o rádio ou a televisão.

De fato, cada nova mídia traz consigo um ciclo próprio de oportunidades e riscos. Tecnologias móveis conectadas à internet podem ser mais interativas e dinâmicas, mas também podem potencializar as consequências e ampliar a proporção de exposição aos riscos.

Há estudos apontando que os prejuízos ao desenvolvimento motor^{28 29} ou visual³⁰ podem ser maiores no caso de dispositivos de pequeno porte, como celulares e *tablets* – que costumam acarretar má postura corporal e maior proximidade da tela para visualização –, do que no consumo de conteúdos audiovisuais por meio de televisores. E ainda, ao contrário de televisores, que podem ser vistos por várias pessoas ao mesmo tempo, facilitando a mediação familiar, os dispositivos de pequeno porte favorecem os usos individuais por crianças e adolescentes.

Além disso, vale lembrar que a disponibilidade, portabilidade e as interfaces amigáveis desenvolvidas para o uso facilitado de tais dispositivos colaboram para a adoção de padrões de uso prolongado ou excessivo. Estes, por sua vez, são incentivados por modos de funcionamento arquitetados por muitas das [plataformas digitais](#), com [design manipulativo](#) e disponibilização dos conteúdos online de forma vinculada aos algoritmos de recomendação.

Assim, nem toda tela é igual, e os usos variam inclusive em função dos tipos de telas e das tecnologias disponíveis.

Padrões de uso no mundo e no Brasil

Em métricas que comparam os usos de telas entre países, o Brasil se destaca, ao lado de outros do Sul Global, como sendo um dos que mais utilizam dispositivos móveis digitais ou acessam a internet ao longo do dia^{31 32}.

No contexto brasileiro, alguns dos principais indicadores que apontam para o cenário da relação do público infantojuvenil com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão presentes nas pesquisas TIC Kids Online Brasil, TIC Domicílios e TIC Educação, realizadas anualmente pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), ligado ao Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto Br (NIC.br) e ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

Os dados disponíveis revelam uma realidade de uso intensivo e crescente de telefones celulares para acesso à internet pelas crianças e adolescentes brasileiros, em todos os recortes socioeconômicos.



Destaques da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024³³

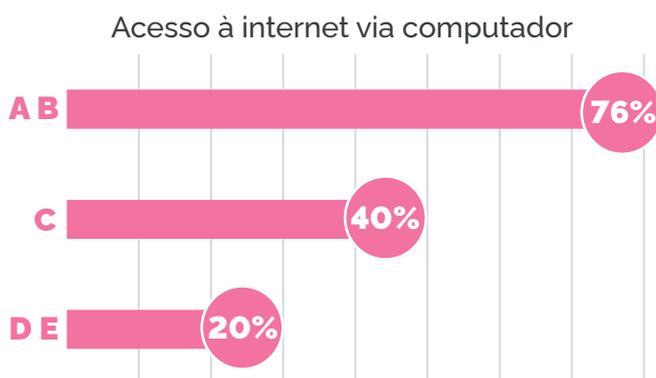
93%

da população de 9 a 17 anos é usuária de internet no país, o que representa atualmente cerca de 24,5 milhões de crianças e adolescentes.

23%

dos usuários de internet de 9 a 17 anos reportaram ter **acessado a internet pela primeira vez até os 6 anos de idade**. A proporção era de 11% em 2015.

O **celular** permanece como o **principal dispositivo de acesso** à internet pelos usuários de 9 a 17 anos (98%). Para **77%** dos usuários de internet de 9 a 17 anos das classes DE, o telefone celular foi o **único dispositivo de acesso à rede**.



O **acesso à internet por meio de computadores** foi reportado por 76% dos usuários das classes AB, 40% da classe C e apenas 20% das classes DE.

69% dos usuários da rede de 9 a 17 anos **acessaram a internet pela televisão** (proporção de 43% em 2019). As proporções foram de 88% entre os pertencentes às classes AB, 73% para aqueles da classe C e 57% para as classes DE. **recomendados para pessoas com idade abaixo dos 13 anos**.

A pesquisa também revela que o uso de dispositivos digitais por crianças e adolescentes brasileiros é principalmente para atividades de **entretenimento** ou **educativas**, bem como para o acesso de **redes sociais** – embora os termos e políticas de uso das principais delas indiquem não se tratar de produtos



Destaques da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024³⁴

sobre usos feitos por crianças e adolescentes na internet

86%

de usuários de internet de 9 a 17 anos reportaram **ouvir música online** e 84% reportaram **assistir a vídeos na internet**.

86%

reportam pesquisar na internet para fazer **trabalhos escolares**.

83%

dos usuários de internet de 9 a 17 anos reportaram possuir **perfil em redes sociais**. Entre a população de 15 a 17 anos, a proporção foi de 99%.

42%

dos usuários de 9 a 17 anos reportaram **possuir perfil no YouTube**, 69% no **WhatsApp** (70% em 2018), 63% no **Instagram** (45% em 2018), 45% no **TikTok** e 19% no **Facebook** (66% em 2018).

O **WhatsApp** (53%) foi a **plataforma mais utilizada** por usuários de 9 a 17 anos, considerando também o **YouTube** (43%); **Instagram** (45%) e **TikTok** (37%). O **YouTube** é a **principal plataforma acessada** por usuários de 9 a 10 anos (45%) e de 11 a 12 anos (45%). O **Instagram** é a **principal plataforma de acesso** para usuários de 13 a 14 anos (58%), enquanto o **WhatsApp** se destaca entre os usuários de 15 a 17 anos (78%).



Estudos científicos feitos em diversos países vêm mostrando que os padrões de uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes podem ser impactados também pela realidade da **rotina** e a situação de **saúde mental de mães, pais e familiares**³⁵.

Portanto, é preciso **considerar as especificidades de contextos culturais diversos**. O uso de telas na infância e adolescência varia conforme as realidades culturais, territoriais, econômicas, sociais e de saúde de cada família.



“Os pais têm essa responsabilidade de saber quando se deve dar um aparelho celular para a criança”.

(Menino, 15 anos, Bezerros-PE)

“Eu acho que deveria ter sim uma idade para a criança não acessar antes dos 5 anos porque é quando a criança está desenvolvendo o córtex pré-frontal, e aí o celular implica diretamente nesse desenvolvimento”.

(Menina, 16 anos, Picuí-PB)

“Para mim depende muito da criança, tem algumas com 7 anos que já têm maturidade, outras com 16 que ainda não se controlam, depende dela, de como os pais educam-na, de seu comportamento. Vai variar para cada pessoa, afinal cada pessoa é diferente”.

(Menino, 11 anos, Santarém-PA)





Quando dar um aparelho celular próprio para a criança ou adolescente?

Essa é certamente uma das perguntas que mais afligem algumas famílias atualmente. É comum que uma solução para facilitar a rotina de crianças que já usam celulares e tablets para jogos digitais ou entretenimento seja presenteá-las com um dispositivo digital próprio.

Alguns especialistas destacam uma desproporção entre o cuidado que famílias têm para que as crianças não se exponham a riscos em certos espaços físicos, pelo temor de que sejam vítimas de crimes e violência; e a desconsideração dos riscos que podem existir no ambiente digital.

Assim como cuidadores responsáveis não permitiriam a uma criança andar sozinha durante a noite, em um lugar perigoso da cidade, não se deve permitir o acesso irrestrito, ou sem acompanhamento familiar, a dispositivos conectados à internet.

A posse de um celular ou outro dispositivo com aplicativos de mensagens ou redes sociais dá acesso a inúmeras possibilidades de usos não supervisionados pelos familiares ou responsáveis, entre elas a de pessoas estranhas manterem contato com a criança ou o adolescente.

De todo modo, a decisão de não permitir a posse de um celular próprio nem sempre é puramente individual e, em parte, costuma refletir o que as famílias dos amigos e pares da criança e do adolescente fazem. Vale lembrar que a posse de um celular próprio, do tipo *smartphone*, dá acesso a todo o conteúdo da internet, independentemente de Classificação Indicativa; estimula o uso individual, seja na escola ou em casa; oferece a possibilidade de acesso a redes sociais; e estimula a pressão para que os demais amigos também estejam nesse ambiente.

Por isso, especialmente depois da pandemia de Covid-19, marcada pelo uso intensivo de telas por crianças e adolescentes, surgiram, no Brasil e no mundo, movimentos de mães e pais buscando o adiamento desse momento até por volta do fim do Ensino Fundamental ou início do Ensino Médio, em uma espécie de **decisão coletiva**, pactuada no âmbito de uma turma escolar ou de amigos^{36 37}.

As evidências científicas disponíveis indicam que quanto mais tarde ocorrer a posse de aparelho celular próprio na infância, menores os riscos para a saúde física e mental³⁸, e para o desempenho escolar³⁹. A posse de celulares na adolescência é uma realidade e, **se bem conduzida, pode fazer com que os benefícios superem eventuais riscos**^{40 41 42}.

Por outro lado, vivemos em um mundo digital, e é esperado que em algum momento os benefícios e riscos desse mundo interpelem esses sujeitos em formação. Por exemplo, para muitas famílias, a possibilidade de ter contato com os filhos em contextos de violência urbana é considerada importante.

Por isso é fundamental, como destacamos neste Guia, que esse seja **um processo dialogado, pactuado e feito com o acompanhamento dos adultos responsáveis**. Trata-se de uma escolha que depende do contexto, da dinâmica de cada família e da maturidade de cada criança e adolescente em relação a regras de uso, segurança e privacidade.

Neste Guia, com base no que se sabe atualmente⁴³, **recomenda-se que a posse de celular próprio do tipo *smartphone* não ocorra antes dos 12 anos de idade**, sendo que, quanto mais tarde ocorrer, melhor.

De todo modo, mesmo que o uso de aplicativos de entretenimento ou jogos digitais ocorra antes dessa idade, em aparelho próprio ou familiar, vale lembrar que 1) medidas de proteção costumam estar melhor acionadas nas versões infantis dos aplicativos; 2) as medidas de proteção nos dispositivos e as ferramentas de supervisão familiar podem cumprir um papel importante no acompanhamento do tempo e dos conteúdos acessados; e 3) no Brasil, a Classificação Indicativa⁴⁴ pode ser acionada como um parâmetro de informação sobre o teor dos conteúdos disponíveis ao acesso.

Quanto às **contas próprias em redes sociais**, vale lembrar que os termos de uso da maioria das plataformas indicam sua utilização apenas a partir da adolescência, uma vez que essas redes não foram desenhadas para uso por crianças. A indicação é que, **mesmo na adolescência, o uso de redes sociais ocorra com mediação familiar**. Além disso, há períodos sensíveis do desenvolvimento⁴⁵, especialmente na puberdade e no início da adolescência, em que os inúmeros riscos (detalhados no Capítulo 5) podem se mostrar maiores do que eventuais benefícios, a depender do contexto e da dinâmica familiar.

Assim, este Guia recomenda que os usuários e pessoas cuidadoras observem a Classificação Indicativa dos aplicativos de redes sociais para constatar a recomendação de idade mínima para cada serviço oferecido. Afinal, cada rede tem suas particularidades.



“Eu acho que criança com até 12 anos de idade não deveria ter nenhum tipo de rede social. Eu acho que rede social é mais pra adulto, né? Agora, os streamings, talvez, eles poderiam melhorar um pouco essa parte Kids aí, colocando esse limite de tempo. Por exemplo, eu coloquei lá no kids do [nome do streaming]. O próprio perfil deles já deveria dizer algo assim: “depois de 3 horas não vai funcionar mais”, vai aparecer alguma tela, igual tem em alguns aplicativos, o [nome do aplicativo], mesmo na época que eu usei, no início, quando funcionava era assim. Depois de tanto tempo aparece a tela lá e “só amanhã, agora”. Eu acho que poderia melhorar isso nos streamings”.

Mãe, Contagem-MG

Como funciona o modelo de negócio das plataformas digitais

Ao consumirem e produzirem conteúdos em diferentes formatos e de diferentes naturezas, as crianças e adolescentes estão acessando não apenas um ambiente online, mas uma série de realidades sociais, econômicas, políticas e culturais.

Contudo, essas vivências se dão em um ambiente que, mesmo sendo de comunicação pública, é principalmente controlado por empresas e, portanto, guiado por interesses privados.

Diversos documentos internacionais recentes têm apontado que os modelos de negócios das chamadas [plataformas digitais](#) trazem inúmeros avanços e inovações que beneficiam as sociedades, mas também apresentam consequências negativas. Alguns desses documentos realçam, inclusive, como, com a finalidade de aumentar seus lucros através de publicidade e resultados empresariais, esses modelos de negócios têm causado danos à democracia, à integridade da informação e aos direitos humanos^{46 47 48}.

Parte do ecossistema digital é baseado em um modelo de negócios que coleta, analisa, usa e compartilha grandes quantidades de informações sobre as pessoas.

Uma estrutura organizada com base nos **dados** – ou **tipos variados de informações sobre os usuários** – permite a oferta de serviços personalizados, por exemplo, mas também oferece riscos para o direito à privacidade, à segurança e à proteção dos sujeitos.

O termo “economia da atenção” se refere ao fato de que **o tempo de atenção dos usuários de serviços digitais tem valor econômico, de serviços digitais tem valor econômico**, pois o modelo de negócios envolve vender essa atenção para anunciantes^{49 50 51}. Na sociedade contemporânea, cada vez mais as rotinas das pessoas se desenvolvem no contexto de plataformas digitais, que buscam aumentar o tempo dos usuários em tais espaços⁵².



“Aqui no Brasil a gente culpabiliza o usuário, a gente não culpabiliza as plataformas. [...] A quem interessa que a gente fique o tempo inteiro conectado e sujeito a anúncio?! [...] Se a gente não pensar nessas questões políticas, a gente vai culpar o usuário. Quando as plataformas estão expondo anúncios, estimulando o consumo”.

Educadora em cargo de gestão, Fortaleza-CE



O que são “plataformas digitais”?

“Plataformas digitais” é um termo que inclui as redes sociais, mas também sites de vendas, de intermediação de produtos e serviços, de difusão de conhecimentos, entre vários outros. Podem ser definidas como serviços digitais que facilitam a interação via internet entre dois ou mais grupos distintos, mas interdependentes, de usuários, como empresas ou indivíduos⁵³.

As plataformas digitais, assim, envolvem a circulação de uma informação coletada em um determinado ponto, junto a inúmeros outros pontos de grandes redes corporativas. De forma central à economia contemporânea, trata-se de infraestruturas que ampliaram sua atuação na web e concentram dados e valor em algumas poucas empresas⁵⁴. Estas, por sua vez, detêm a mediação das atividades humanas, como interações interpessoais rotineiras, entretenimento, sistemas e modelos de educação e segurança, transações financeiras e comerciais, atos e discursos políticos, entre outros⁵⁵.

Assim, **as informações sobre o comportamento e padrões de uso dos usuários também têm valor econômico**. E a coleta massiva de dados sobre as pessoas por trás dos perfis e/ou avatares permite às empresas conhecer melhor os consumidores.

Mais tempo conectado significa mais tempo para o usuário fornecer informações sobre si e ser exposto a anúncios publicitários. Por conta disso, **muitas ferramentas foram desenvolvidas para maximizar o engajamento das pessoas nas plataformas**, convidando-as a se manterem conectadas e constantemente vinculadas às experiências online⁵⁶, envolvendo-se em atividades que revelam seus padrões comportamentais.

As notificações, por exemplo, são convites constantes para se retornar às aplicações; e as reações aos conteúdos postados indicam as preferências dos usuários.



Por dentro do modelo de negócios de plataformas digitais

Muitas redes sociais, jogos digitais e aplicativos úteis podem ser gratuitamente baixados em lojas virtuais. Você já se perguntou **como os aplicativos e produtos digitais que são oferecidos de forma “gratuita” em seu celular são remunerados por seu serviço?**

Frequentemente, o que remunera quem produz e desenvolve essas aplicações é a receita publicitária. E, para venderem esses espaços para anúncios, esses aplicativos coletam e transacionam dados sobre você sem que se perceba.

Muita gente não sabe, mas esses **dados têm valor econômico e comercial**, já que permitem que as empresas tenham um perfil mais claro dos consumidores. Sendo assim, **ao simplesmente clicar ou rolar a tela de um aplicativo, você está fornecendo dados** que poderão ser utilizados para posteriormente lhe oferecer produtos ou serviços e para traçar perfis sobre quem você é ou o que consome.

A lei brasileira estabelece que devem ser coletados os dados mínimos necessários ao funcionamento de uma aplicação e que sua utilização deve se limitar ao contexto para o qual o usuário ou responsável consentiu a coleta de dados - e, no caso de crianças e adolescentes, sempre conforme seu melhor interesse⁵⁷.

Por isso é importante estar atento aos termos e políticas de uso de dados e ter consciência de que **tudo o que você faz no ambiente digital produz uma trilha de informações sobre você** que pode ser utilizada por agentes comerciais para as finalidades de interesse deles.

O hábito de navegar pela internet acessando redes sociais como passatempo ou o uso intensivo para o comércio eletrônico e os negócios são frequentes na rotina das pessoas. Contudo, muitos usuários não se dão conta de que diversas aplicações disponíveis nos celulares induzem a **comportamentos que nem sempre são de seu interesse ou que podem ser prejudiciais à sua saúde e bem-estar.**



“Não queria ter mais orientações porque já tenho. Eu gostaria de perder a vontade de ficar na frente da televisão, de ficar mexendo no celular”.

(Menina, 12 anos, Porto Velho-RO)

É o caso de estímulos como a busca por “curtidas” ou o comportamento constante de verificar notificações ou novidades, o que pode criar um círculo vicioso de busca por prazer a partir de “recompensas sociais”, proporcionadas por novas curtidas ou comentários de outras pessoas.

Esses são comportamentos ligados ao “sistema de recompensas” do cérebro humano – e, assim, a repetição progressiva de tais comportamentos leva ao hábito, o que pode provocar mudanças na estrutura e função do cérebro⁵⁸. Ou seja, o *design* de uma tecnologia, ligado a um propósito comercial, pode mudar a forma como a mente funciona, estabelecendo hábitos não necessariamente alinhados aos melhores interesses dos usuários.



“Sobre o uso do celular, pesquisando sobre o assunto, o algoritmo – principalmente dos vídeos curtos – funciona de uma maneira bastante estratégica. Eles verificam qual o tipo de tendência e conteúdos gostamos de assistir e, assim, vão montando nossa persona. No meio disso aparece algo que queremos e também algo que não gostamos. Assim, continuamos “scrollando” porque sabemos que, alguma hora, irá aparecer algo bom. Isso lembra dopamina, o que vai nos deixando cada vez mais sedentos. Isso é muito nocivo por conta do nosso sono. Algumas vezes vamos ver série e não conseguimos parar, viramos a noite na TV também”.

(Menina, 17 anos, Buriticupu-MA)

As empresas responsáveis pelo *design* desses produtos sabem, por exemplo, que o engajamento dos usuários é aumentado se tendências psicológicas são exploradas⁵⁹:

- As pessoas prestam mais atenção a estímulos que causam medo ou soam como ameaça, e notificações criam um senso constante de urgência ou necessidade de responder.
- As pessoas buscam constantemente a comparação e a aprovação social dos seus pares, o que ocorre, por exemplo, com o recurso das “curtidas” em redes sociais.
- As pessoas tendem a seguir a opinião de pessoas tidas como populares ou bem-sucedidas, o que ajuda a explicar o alcance de influenciadores digitais.



“Às vezes, a gente não presta [atenção], tipo, quando um professor ou uma mãe fala que não é pra gente usar muito o celular. Às vezes, até pra prestar atenção na aula, a gente não liga muito, né? Mas quando parece que é uma pessoa famosa, né, que a gente não conhece, que, tipo, todo mundo conhece, assim, né, falando; aí parece que alguma coisa toca na nossa cabeça e a gente costuma se concentrar mais naquilo ali, né?”

(Menino, 14 anos, Criciúma-SC)

Logo, reter a atenção e o engajamento dos usuários faz parte do modelo de negócios de muitas plataformas digitais, e o *design* de suas aplicações reflete isso. Ao conjugar a rolagem infinita – uma linha do tempo que nunca termina – com os algoritmos de recomendação, esses produtos tendem a provocar um uso muito mais intenso do que o próprio usuário



Algoritmos de recomendação

Algoritmos nada mais são do que uma sequência de códigos computacionais programados por alguém para facilitar uma determinada atividade.

Os **algoritmos de recomendação** são construídos para sugerir itens ou conteúdos para os usuários, baseando-se no tratamento de seus dados pessoais. São usados em redes sociais, serviços de *streaming* (plataformas para ver filmes e séries, por exemplo) e sites de comércio digital, entre outros, e servem para adaptar o conteúdo apresentado ou os produtos apresentados aos interesses e comportamentos específicos de cada usuário, aumentar seu engajamento nas plataformas e/ou sugerir anúncios de produtos e serviços que os usuários estão mais propensos a comprar.

No ambiente digital, a publicidade baseada no comportamento dos usuários (**publicidade comportamental**) é feita a partir do tratamento de dados pessoais, que permitem a aplicação desse tipo de algoritmo.

Perfilamento é o nome que se dá a um dos tipos de tratamento de dados pessoais dos usuários, visto que servem à classificação destes sujeitos em perfis que permitem prever seu comportamento, situação socioeconômica, saúde, preferências pessoais, interesses, desejos de consumo, entre outras características. Essa prática está associada à possibilidade de direcionar publicidade a grupos muito específicos de consumidores (**microsegmentação publicitária**).

Cada vez mais, novos sistemas e ferramentas de inteligência artificial são voltados à **exploração comercial**, especialmente danosa para crianças e adolescentes.

Além de direcionar o comportamento para o consumo, com mensagens comerciais altamente persuasivas e segmentadas para grupos específicos, **os algoritmos associados ao perfilamento pré-determinam os conteúdos que as crianças e adolescentes recebem**, restringindo diversidade de informações e a possibilidade de experimentação ou exploração do diferente, enviesando suas visões de mundo e limitando seu livre desenvolvimento da personalidade, dignidade, honra e imagem.

Em outras palavras, se os conteúdos com os quais a criança e o adolescente se deparam são sempre “mais do mesmo”, algumas oportunidades – como o acesso a diferentes perspectivas sobre a vida e a riqueza das experiências online – ficam bastante comprometidas.

É comum que se fale em **design manipulativo**⁶⁰ para se referir a esse conjunto de práticas e conhecimentos que têm como objetivo influenciar o comportamento do usuário; não para o seu melhor interesse e bem-estar, mas para o objetivo de manipulá-lo para que aja conforme os interesses da plataforma digital⁶¹.



“Eu também acho que esse algoritmo força muito um padrão específico, porque, tipo, a gente vê o que se fala de comparação, isso se dá também muito por conta do algoritmo, que beneficia só um tipo, só um padrão de corpo, de roupas, e muitas coisas, e não dá espaço para outros tipos, outros padrões”.

(Menino, 15 anos, Bezerros-PE)

Algumas vezes, o *design* de aplicações usa os chamados **padrões ocultos** ou **padrões enganosos**⁶². Esses padrões são estratégias virtuais que levam usuários a ações sem seu consentimento explícito, interferindo na autonomia de suas decisões e, de forma enganosa, incentivando o consumo. Algumas características desses padrões são⁶³:

- 1. Assimetria:** O site ou aplicação apresenta opções desiguais, dificultando a escolha de determinadas ações.
- 2. Disfarce:** O efeito real da escolha está escondido, levando o usuário a ações não percebidas como, por exemplo, compras.
- 3. Enganosidade ou Falsidade:** O *design* induz a falsas crenças por meio de informações distorcidas ou omissões, como promoções limitadas no tempo.
- 4. Omissão de informação:** A interface oculta informações necessárias, como taxas adicionais descobertas no final da compra.
- 5. Restrição:** A interface restringe opções disponíveis, exigindo login em redes sociais para coletar mais dados.

Outras estratégias comuns incluem a oferta de muitas opções de compartilhamento (para coletar dados pessoais), apelo emocional (como ícones tristes, para manter o usuário na página), políticas de privacidade inacessíveis (que dificultam o gerenciamento de dados), *design* de interface que favorece determinadas ações por meio de botões maiores (para estimular que sejam usados), e procedimentos que dificultam a revogação de consentimento⁶⁴.

Um estudo recente sobre aplicações de dispositivos móveis para crianças de até 5 anos encontrou **padrões ocultos** na maioria delas, como pressões de relacionamento social, restrições de navegação, pressão por escolhas urgentes e uso de “iscas” para estimular mais tempo de jogo e incentivar compras⁶⁵.

Crianças e adolescentes têm mais dificuldade em diferenciar publicidade de entretenimento e em entender a intenção persuasiva da publicidade digital⁶⁶, que usa técnicas para estimular o consumo e fidelizar consumidores desde cedo. Quando se trata de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade e com pouco acesso a letramento digital, notadamente no Sul Global, as chances de exposição a esse tipo de prática aumentam.



Destaques da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023⁶⁷

81%

dos usuários de 11 a 17 anos viram divulgação de produtos ou marcas na internet.

50%

dos usuários de internet de 11 a 17 anos pediram aos responsáveis algum produto após contato com “propaganda ou publicidade”.

59%

dos usuários de 11 a 17 anos viram vídeos de pessoas ensinando como usar algum produto, 59% também reportaram ter visto vídeos de pessoas abrindo a embalagem de algum produto. Dentre os usuários de 15 a 17 anos, as proporções foram de 73% e 66% respectivamente.

O que a próxima etapa deste Guia destaca é que **a legislação brasileira prevê direitos para as suas crianças e adolescentes, que precisam ser priorizados por todos** os agentes corresponsáveis por eles.

Entre tais direitos está o de que as **crianças com menos de 12 anos não podem ser destinatárias de publicidade que se aproveite da deficiência de seu julgamento e experiência, inclusive no ambiente digital**, e que o tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal^{68 69 70 71}.



2

Direitos digitais de crianças e adolescentes

Toda a legislação usada como referência para este Guia considera crianças e adolescentes como sujeitos cujos direitos são orientados pelos princípios de **proteção integral** e **autonomia progressiva**. Pessoas cujas identidades também são moldadas pelas experiências com as mídias.

Assim, o direito à comunicação que se coloca para esse público está ligado à possibilidade de participação social, e de acesso a outros direitos, que precisam ser garantidos de forma conjunta, com foco no melhor interesse de tais sujeitos.



Proteção integral e autonomia progressiva de crianças e adolescentes

Na condição peculiar de pessoas em desenvolvimento, crianças e adolescentes têm o direito de que os adultos ajam em favor deles. Assim, existem direitos fundamentais e específicos que lhes são assegurados, com foco no seu **desenvolvimento saudável nas muitas esferas da vida**.

Proteger integralmente crianças e adolescentes também envolve observar uma **responsabilidade compartilhada** por diversos grupos da sociedade sobre esses sujeitos, **inclusive no ambiente digital**.

Amparada pela Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, a **provisão** de qualquer medida de **proteção** infantojuvenil deve incluir a **participação** dessas pessoas na vida em sociedade.

As crianças e adolescentes, contudo, aplicam aos poucos seus aprendizados às suas vivências e, nesse sentido, vão desenvolvendo as suas capacidades. Fala-se, portanto, em **um processo progressivo de autonomia** que considera as faixas etárias, mas também compreende as particularidades dos contextos.

A liberdade para navegar, consumir e produzir no ambiente digital deve ser associada a processos de educação, diálogo e acompanhamento das atividades online. Afinal, na experimentação das oportunidades há também chance de exposição a situações de risco.

Destacado no Comentário Geral nº 25 sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital, o respeito ao **desenvolvimento progressivo** das capacidades de crianças e adolescentes define a autonomia com que cada um deles poderá experimentar as vivências digitais. “Uma criança obviamente deve receber mais atenção do que um adolescente no acesso à rede. E a autonomia de um adolescente de 17 anos deve ser maior do que a de um de 14 anos. Mas, em todos esses casos, a liberdade adequada às especificidades de cada faixa etária deve ser cultivada⁷²”.

A absoluta prioridade dada às crianças e adolescentes brasileiros aparece de modo explícito no artigo 227 da **Constituição Federal**⁷³ e orienta o **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**⁷⁴ na definição dos direitos fundamentais desse grupo, para o qual estão previstas uma série de garantias. O ECA abrange casos de proteção às pessoas com menos de 18 anos nos meios de comunicação de massa⁷⁵; detalha penas legais para casos de pornografia infantil em obras teatrais, cinematográficas, televisivas, fotográficas ou qualquer outro meio visual⁷⁶; e descreve também penas para casos similares na internet⁷⁷.

O **Código de Defesa do Consumidor**⁷⁸, por sua vez, aborda a exposição dos consumidores a práticas de comunicação mercadológica. O documento possui três artigos que tratam de aspectos relacionados à publicidade, incluindo um que define os conceitos de publicidade enganosa e publicidade abusiva. Quanto a práticas publicitárias abusivas, o texto da lei considera discriminatória, e portanto ilegal, a publicidade que se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança.

Em 2014 o **Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA)** aprovou a **Resolução nº 163**⁷⁹, que trata da abusividade no direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente, listando aspectos que podem ser enquadrados sob esta ótica, e que compreendem “elementos da linguagem publicitária (...) mais receptivos e, conseqüentemente, mais persuasivos ao público infantojuvenil”⁸⁰.

Também em 2014, o **Marco Civil da Internet**⁸¹ foi criado para garantir direitos e garantias aos usuários de internet, incluindo crianças e adolescentes – uma vez que as experiências rotineiras e os indicadores os evidenciam como usuários.

O documento dialoga com direitos digitais que ligam o acesso à internet ao exercício da cidadania e garante direitos como a inviolabilidade da intimidade e da vida privada; a proteção e indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua eventual violação; e a exigência de informações claras e completas sobre coleta, uso, armazenamento, tratamento e proteção de dados pessoais⁸² – que somente poderão ser usados para finalidades específicas.

Em 2015, o **Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying)** foi formalizado por lei ⁸³e previu a modalidade de Bullying Virtual ou *Cyberbullying*. Isso ocorre quando, no ambiente digital, alguém usa instrumentos próprios desse contexto para depreciar, incitar a violência, adulterar fotos e dados pessoais com o intuito de criar constrangimento psicossocial. Mais recentemente, a conduta passou a ser considerada crime pela lei brasileira⁸².

Em 2016 foi instituído o **Marco Legal da Primeira Infância**⁸⁴, que estabeleceu princípios e diretrizes para a criação e a adoção de políticas públicas com foco em crianças com até seis anos. Esse marco reconhece a relevância dos primeiros anos de vida no desenvolvimento infantil e no desenvolvimento do ser humano. O artigo 5º do documento aponta diversas áreas a serem priorizadas, entre elas a “proteção contra toda forma de violência e pressão consumista” e “a adoção de medidas que evitem a exposição precoce à comunicação mercadológica”.

Essa ideia foi reforçada pelo **Decreto nº 9.579, de 2018**⁸⁶, dois anos depois, exigindo que qualquer estratégia publicitária adeque-se às exigências de direitos previstos para as crianças.

Também desde 2018, a **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**⁸⁷ aborda, em seu artigo 14, o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes nos contextos online e offline. A lei define o melhor interesse desse público como princípio ético basilar para o desempenho de atividades como o tratamento de dados pessoais.

Entre as contribuições da LGPD, encontra-se a exigência de que as informações sobre o tratamento de dados sejam comunicadas aos usuários de maneira simples, clara e acessível, em linguagem que permita o entendimento não só dos responsáveis mas também das próprias crianças.

Outros parâmetros vêm de convenções e tratados multilaterais que indicam a necessidade de regulação democrática daquilo que é praticado nas diversas mídias e exigem compromissos e prestações de conta por parte dos Estados signatários.

A **Convenção sobre os Direitos das Crianças** da Organização das Nações Unidas (ONU)⁸⁸ é um importante instrumento de apoio nesse sentido. Como um Estado-Parte da Convenção, o Brasil garante os direitos fundamentais de todas as pessoas com menos de 18 anos; entre eles a privacidade, a segurança e a ampla perspectiva do direito à comunicação.



Já o **Comentário Geral n° 25 da ONU**⁸⁹ sobre os direitos das crianças no ambiente digital aborda, desde 2021, o ponto de vista das próprias crianças e adolescentes sobre como a tecnologia digital é vital para seu futuro e sobre como acreditam que esse ambiente deve apoiar, promover e proteger o seu engajamento de forma segura e equitativa. Vale mencionar, inclusive, que esse documento foi elaborado com a escuta de mais de 700 crianças, adolescentes e jovens, entre 9 e 22 anos, de 28 países, nos seis continentes.

Com base nos princípios gerais da não discriminação, do melhor interesse da criança, do direito à vida, à sobrevivência e ao desenvolvimento, e do respeito pela opinião da criança, o extenso e detalhado material convoca os países signatários a desenvolverem políticas públicas que permitam a tais sujeitos exercerem seus direitos na internet, constituindo-se, de fato, como cidadãos nesse ambiente.

Segundo o documento, “as ameaças à **privacidade** das crianças podem surgir da coleta e processamento de dados por instituições públicas, empresas e outras organizações, bem como de atividades criminosas como o roubo de identidade. As ameaças também podem surgir das próprias atividades das crianças e das atividades de membros da família, colegas ou outros, por exemplo, por mães e pais que compartilham fotografias online ou por um estranho que compartilha informações sobre uma criança⁹⁰”.

A atenção à privacidade, citada no parágrafo anterior foi reforçada, um ano depois, pela **Emenda Constitucional n° 115, de 2022**⁹¹, que registrou a proteção de dados pessoais como um direito fundamental do povo brasileiro. Essa proteção continua sendo ampliada por novas medidas, como a **Lei n° 14.811, de 2024**, de combate às muitas formas de violência contra a criança e o adolescente ([cyberbullying](#), abuso e exploração sexual, entre outras).

É também o caso da **Resolução n° 245 do CONANDA**⁹², lançada em abril de **2024**, sobre os direitos das crianças e adolescentes no ambiente digital, que dispõe que tanto o poder público quanto as empresas precisam colaborar ativamente na divulgação de informações corretas sobre direitos e riscos que afetam crianças e adolescentes nos contextos digitais, bem como sobre riscos e oportunidades vinculados a produtos e serviços.

Os processos de construção e reafirmação de identidades cidadãs das crianças exigem, assim, uma responsabilidade compartilhada entre família, sociedade (incluindo empresas como as [plataformas digitais](#) que atuam em solo brasileiro) e Estado, **não só na aplicação da legislação vigente**, mas principalmente **na adoção de princípios éticos mais amplos** e condizentes com as experiências das crianças e adolescentes que ocupam a cena digital.



O papel do Sistema de Justiça

A Constituição de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente criaram um arranjo institucional com atribuições fundamentais ao Sistema de Justiça, na defesa dos interesses da criança e do adolescente. Na tomada de decisões de magistrados, promotores, defensores e advogados, as complexas relações entre esse público e os dispositivos digitais conectados à internet devem ser consideradas, à luz do que se sabe atualmente.

Por exemplo, a coleta de depoimentos por videoconferência pode **facilitar o acesso de crianças e adolescentes à Justiça**, sobretudo aquelas que vivem em zonas afastadas das sedes de tribunais, Ministério Público ou Defensorias Públicas. O não comparecimento ao ambiente formal de uma sala de audiências também pode estimular um relato livre e aberto.

Entretanto, não se pode esquecer das **desigualdades no acesso à internet**, bem como das necessárias **salvaguardas**: assegurar-se que seus sistemas protejam adequadamente os dados e a intimidade das crianças ou adolescentes, que devem estar acompanhadas de um adulto. E, de todo modo, deve sempre estar à disposição da criança ou adolescente a possibilidade de estar fisicamente nos órgãos, a fim de se manifestarem e de participarem dos processos que lhes dizem respeito.

Além disso, caso um adolescente esteja privado de liberdade pela suposta prática de ato infracional, considera-se que a falta de contato pessoal pode ter um impacto negativo sobre as medidas de sua reabilitação e de justiça restaurativa. Nesses casos, deve-se proporcionar contato presencial para facilitar a capacidade de envolvimento significativo com sua reabilitação, **evitando-se o uso de videoconferências**, conforme referido pelo Comitê sobre Direitos da Criança no Comentário-Geral n° 25.

Agentes do Sistema de Justiça também podem vir a ser chamados para solucionar disputas no exercício do poder familiar. Nesse caso, sempre deverão **ter em mente o interesse superior da criança**, nos exatos termos definidos no Comentário-Geral n° 14 do Comitê sobre Direitos da Criança.

É o caso, por exemplo, de discussões sobre a necessidade de comunicação da criança ou adolescente com um dos responsáveis. Como este Guia desaconselha que a posse de aparelhos celulares do tipo *smartphone* ocorra antes dos 12 anos, recomenda-se que se dê preferência a telefones do tipo "*dumbphone*", sem acesso a redes sociais ou aplicativos de mensagens, para esta finalidade.

A importância das atividades ao ar livre e o direito à desconexão

A lei brasileira garante, como direito de liberdade das crianças e adolescentes, o **direito ao brincar**^{93 94}. Porém, nos últimos anos, tem-se visto em todo o mundo uma queda significativa na qualidade e quantidade de acesso a experiências autônomas, independentes e sensíveis com a natureza e os espaços abertos e públicos⁹⁵.



“A infância e adolescência vão até os 18 anos. O tempo de adulto e vida idosa nós temos bastante, mas as primeiras partes só são vividas uma vez, então nada melhor do que aproveitar ao máximo”.

(Menina, 17 anos, Buriticupu-MA)



O **direito de crianças e adolescentes à desconexão** é um fator fundamental para o seu desenvolvimento e bem-estar, assim como para o desenvolvimento de um vínculo de pertencimento com o território em que vivem.



“Ontem ela (filha) não acessou muito porque teve bastante coisa para fazer. Ela joga futsal, né, então ela foi no futsal e, à tarde, foi na escola. Então, quer dizer, não teve muito tempo. Só um pouco de manhã que, aliás, ela é viciada naquele joguinho”.

(Mãe, Paranavaí-PR)





“Acho que a grande questão do uso dessas tecnologias também é nos momentos de convivência, nos contextos da família. [...] As famílias estão tendo menos momentos de convívio. [...] É preciso pensar nas condições socioeconômicas, nos contextos familiares. O espaço de lazer que as crianças têm quando estão fora da escola é o jogo, o celular”.

(Educador em cargo de gestão, Fortaleza-CE)

Um levantamento recente⁹⁶ aponta que o Brasil é um dos países em que as crianças passam mais tempo sedentárias diante das telas, e menos da metade segue as orientações recomendadas de exercícios físicos. Daí a importância de que o Estado, a sociedade civil, a escola e a família garantam, a todas as crianças e adolescentes, oportunidades seguras, éticas, inclusivas e de qualidade, nos diversos contextos online e offline.

Ao mesmo tempo, um conjunto amplo e consistente de pesquisas traz evidências de que o acesso a espaços abertos e a conexão com a natureza melhoram os marcos mais importantes de uma infância saudável – autorregulação, imunidade, capacidade física, aprendizado ativo, criatividade, sociabilidade – e contribuem significativamente para o desenvolvimento integral⁹⁷.

Além disso, os benefícios de uma infância rica em experiências comunitárias na cidade e em seus espaços naturais são mútuos: a criança que nutre um vínculo afetivo e se reconhece como parte do território em que vive também se preocupa em cuidar desse espaço, o que contribui para o desenvolvimento da cidadania e da conservação do meio ambiente.

Nesse sentido, é fundamental que o Poder Público garanta espaços urbanos seguros, mais verdes, ricos em oportunidades, para encontros, interações, brincadeiras, aprendizagens, movimento e convívio⁹⁸.





Desconectar para reconectar

Nem sempre é possível que crianças e adolescentes passem a maior parte do dia nas ruas, parques, praças, clubes, locais esportivos ou praias, pois o Brasil é diverso, tem territórios rurais, áreas territoriais dispersas, situações sociais diferentes, com enormes desigualdades de acesso à infraestrutura urbana, equipamentos públicos e áreas de lazer. As cidades, territórios e o poder público nem sempre disponibilizam o espaço adequado e necessário.

A falta desses espaços e a sobrecarga familiar – especialmente das mulheres com o cuidado no ambiente doméstico e com as crianças – frequentemente exigem que crianças e adolescentes estejam dentro de casa, sendo que nem sempre há quem os supervisione. Além disso, a segurança pública, a violência no trânsito e o tempo de deslocamento até equipamentos públicos são preocupações constantes das famílias ao refletirem sobre opções de lazer que sejam alternativas às telas.

Ainda assim, **na medida do possível, é fundamental que as famílias busquem equilibrar o tempo passado em atividades online com atividades externas**, especialmente quando, por qualquer motivo, a criança ou adolescente passou longos períodos usando dispositivos digitais ou jogos eletrônicos.

Pesquisas científicas recentes^{99 100} sugerem que o tempo passado em atividades ao ar livre pode aliviar ou compensar os prejuízos do tempo excessivo online no processo de desenvolvimento motor, social e da linguagem.





3

Bem-estar digital



“Sou mãe de adolescente e crianças de 5 e 7 anos. Essa discussão (...) não é só sobre o tempo de celular, mas sobre escola, cultura, esportes, segurança e carga horária de trabalho”.

(Mãe, Belo Horizonte-MG)

“Morando em uma rua que é avenida, não dá para ela sair para brincar. Para ela ficar quietinha, melhor ela ficar no celular do que aprontando”.

(Pai, Recife-PE)

O bem-estar digital de um usuário é influenciado por diferentes fatores, que extrapolam o aspecto do “tempo de tela”.

O capítulo 2 deste Guia mostrou como “tempo” é algo importante para os modelos de negócios de muitas plataformas. Contudo, dosar o tempo de permanência nesses espaços ou no uso de tais recursos é apenas um dos passos que podem ser dados para se experimentar o bem-estar digital.

Cultura, valores, autoestima, diagnósticos de saúde, condição de acesso qualitativo a recursos, o *design* dos produtos ou serviços digitais disponíveis, entre outros, são elementos capazes de afetar os modos de envolvimento de crianças e adolescentes com o mundo digital.

Assim, as evidências científicas e estratégias práticas apresentadas neste material precisam ser consideradas de acordo com as condições da “vida real” das muitas e distintas famílias brasileiras, com especial atenção aos contextos mais vulneráveis.

Esta etapa do Guia é direcionada mais diretamente às pessoas adultas que tomam decisões **para** as crianças e adolescentes no dia a dia, e faz um convite para que, nesse cenário, se considerem as possibilidades também **com** estes sujeitos.





“Crianças e adolescentes precisam ter suas opiniões levadas em consideração sobre o assunto de telas e ambientes digitais. Afinal, como discutir sobre eles se eles não opinam? É necessário garantir espaços em suas rotinas para que eles possam se expressar de forma lúdica. “Nada sobre nós, sem nós”.

(Menina, 14 anos, São Paulo-SP)

Isso não retira a responsabilidade de todos os demais agentes que precisam gerar condições para que, entre riscos e oportunidades, sejam adotadas medidas de segurança digital, garantidos os direitos digitais e promovidas as estratégias de [educação digital](#) e midiática necessárias.

Nesses termos, pode-se dizer que **o bem-estar digital está mais para um caminho** (que vai ganhando novos contornos com o passar do tempo) **do que para um destino.**

Mediação das Famílias

A ideia de “mediar” tem a ver com “estar entre” e ter parte importante em um processo que flui entre dois outros pontos, de alguém para outro alguém. É daí que vem o termo “mídia” - afinal, são as mídias que dão acesso a informações, serviços, outras pessoas, etc. - e a forma como esses meios organizam suas mensagens muda as experiências.

As famílias também têm um importante papel na mediação das crianças e dos adolescentes com o mundo, inclusive com o mundo digital.



“E aí a gente resolveu botar a regra não só dentro da escola, como cada parte dentro da sua casa, dentro da aldeia, dentro da comunidade. A gente sabe, eu sou mãe também. Sou mãe de três filhos. Têm os momentos de celular [...], mas tem os nossos momentos de se reunir, de conversar com os mais velhos, de conversar com os mais novos, de conversar com o cacique, de conversar com a anciã, [...] de brincar. A gente leva para o lado positivo. E também a gente fala para eles o que leva ao lado negativo. E é isso”.

Educadora Comunitária Indígena, Manaus-AM

Já se sabe, por exemplo, que **o aprendizado e o desenvolvimento estão associados a um uso mediado**¹⁰¹. É preciso que haja a mediação de um adulto para que o conteúdo, após explicado, faça sentido para a criança.

É importante focar na qualidade do que é oferecido à criança e, ainda, na atenção à própria criança.

É possível que, diante da necessidade de cuidar de tarefas domésticas, ou de descansar, familiares possam **recorrer a conteúdos audiovisuais adequados**, mesmo para crianças em sua primeira infância, conforme a Classificação Indicativa.



A importância de observar a Classificação Indicativa

A Constituição brasileira e o Estatuto da Criança e do Adolescente¹⁰² estabelecem que cabe ao Poder Público informar sobre a adequação etária de conteúdos que possam ser acessados por crianças e adolescentes.

Para efetivar essa norma, é implementada, por meio do Ministério da Justiça e da Segurança Pública, a **política pública de Classificação Indicativa**. Seu objetivo é informar à sociedade acerca do conteúdo que pode não ser recomendado a determinadas faixas etárias e atinge a programas de TV (aberta e por assinatura), cinema, vídeo doméstico (DVD), jogos digitais e aplicativos, jogos de RPG, programas de rádio, espetáculos públicos e vídeo por demanda (VOD).

Como o próprio nome diz, trata-se de uma **indicação**, de caráter informativo, sobre a recomendação de conteúdos para cada fase do desenvolvimento da criança e do adolescente. O surgimento da Classificação Indicativa, sua regulamentação e aplicação, foram uma conquista da sociedade brasileira, atendendo ao anseio das famílias por **informações para decidir sobre quais conteúdos crianças e adolescentes deveriam ter acesso**, com segurança e responsabilidade - respeitando o acesso à cultura e a difusão do pensamento, sem caráter proibitivo.

Assim, a Política de Classificação Indicativa considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado e leva em conta diversos critérios objetivos de análise. Para fixar a classificação etária, são considerados três temas distintos: "sexo", "drogas" e "violência". A análise de uma obra é feita como um todo e não somente por partes isoladas. Além disso, atenuantes ou agravantes de contexto podem elevar ou diminuir as faixas etárias, subdivididas em "Livre", 10, 12, 14, 16 e 18 anos¹⁰³.

Quando os ícones quadrados e coloridos com indicação de idade mínima recomendada aparecerem acompanhados da letra “A” (de autoclassificação), isso mostra que aquela indicação foi feita pela própria empresa do aplicativo, com base nas recomendações do governo. Ou seja, trata-se de um símbolo provisório que ainda precisa ser referendado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP).



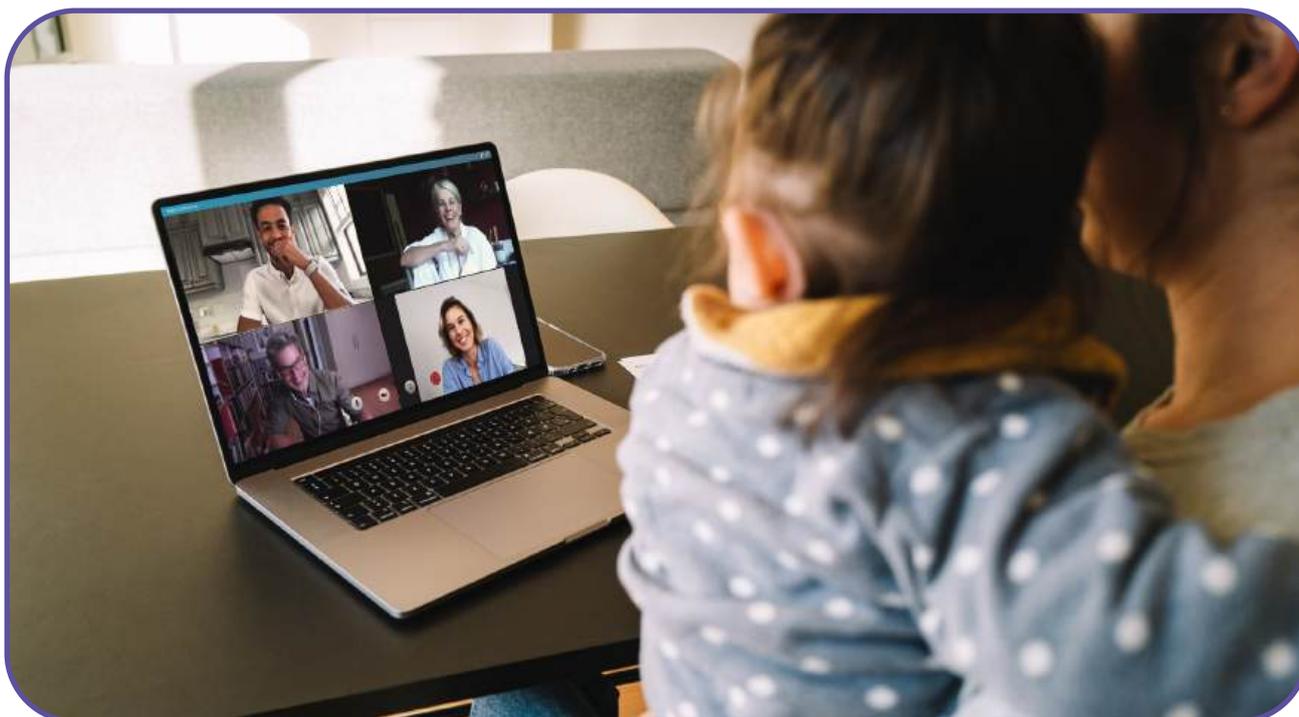
Por sua vez, quando não houver a letra “A”, pode-se entender que o próprio MJSP já realizou as avaliações e análises necessárias. Portanto, **aquilo que é classificado oficialmente pelo governo apresenta os símbolos a seguir:**



Na dúvida sobre a adequação de um determinado aplicativo ou jogo digital para crianças e adolescentes, a **Classificação Indicativa** oferece um valioso instrumento para orientar a escolha de familiares ou responsáveis. Este Guia recomenda, inclusive, que esse seja o principal indicador sobre a idade mínima de acesso às redes sociais, no Brasil.

Outro exemplo de uso possível, mesmo para as crianças na primeira infância, é a realização de **videochamadas com familiares**¹⁰⁴. Nesse tipo de uso, é importante explicar quem aparece, repetir o que dizem, traduzir o que for mais difícil e descrever o que acontece para que a criança entenda esse momento.

Conforme as crianças crescem, os processos passam a exigir estratégias diferentes, pois precisam se adaptar a situações mais complexas. Assim, é importante atentar para a qualidade daquilo que é oferecido ao adolescente e aos modos como o seu comportamento reflete esse envolvimento com as mídias e os conteúdos.



Supervisão e Mediação Familiar

A **supervisão familiar** pode ser entendida como um conjunto de mecanismos que possibilita aos responsáveis diretos por crianças e adolescentes a visualização e/ou restrição do acesso a dispositivos, computadores, sistemas operativos e sites.

A **mediação familiar** é um conjunto de estratégias adotadas por pais, familiares ou responsáveis com o objetivo de acompanhar e orientar a forma como a criança e o adolescente lidam com os muitos usos possíveis das mídias, levando em consideração aquilo que é valorizado e verbalizado sobre o assunto. Trata-se de uma importante etapa na compreensão e assimilação sobre benefícios e riscos do ambiente digital junto às crianças e adolescentes.

A mediação realizada por parte da família – mas também da comunidade, da escola e dos pares das crianças e adolescentes – pode assumir contornos mais ativos, restritivos ou de monitoramento.



Algumas formas de mediação^{105 106}

Mediação ativa para uso seguro do ambiente digital – Um conjunto de atitudes, que inclui a conversa sobre o conteúdo online que as crianças e os adolescentes acessam e foca em práticas que promovam usos seguros e responsáveis na internet.

Mediação restritiva – Aquela que se refere às ações que indicam regras e limites explícitos para o uso da internet e dos dispositivos móveis.

Monitoramento – A ação de verificar as atividades online realizadas por crianças e adolescentes após o uso, a exemplo da prática de verificação do histórico do navegador.

O debate científico recente vem apontando que **a mera proibição e restrição intensa do uso de telas não parece ser uma estratégia eficaz**. Orientações restritivas, focadas somente no tempo de tela, parecem surtir pouco efeito prático¹⁰⁷ e não serem seguidas^{108 109 110}.





A relação de Crianças e Adolescentes com as Telas: uma responsabilidade compartilhada

As diretrizes baseadas unicamente em tempo de tela foram, em sua maioria, elaboradas numa época em que a mídia dominante era a TV, que era consumida em ambiente coletivo e com programas de duração definida – o que não é o caso de dispositivos digitais de uso individual, como aparelhos celulares¹¹¹. Além disso, esse tipo de diretriz não necessariamente leva em consideração os diferentes contextos de uso e conteúdos exibidos. Por fim, a expectativa de que todas as famílias brasileiras, independentemente de sua configuração e contexto, conseguirão encontrar, sozinhas, alternativas saudáveis para o uso de telas é irreal e pode gerar sentimento de culpa nos familiares e nas pessoas cuidadoras.

Nesse ponto, vale o lembrete às famílias de que **envolver-se no processo de mediação não significa responsabilizar-se sozinho por ele**. A legislação brasileira registra ser compartilhada a responsabilidade sobre o cuidado para com crianças e adolescentes e implica não só as famílias, mas também governos, escolas, empresas, comunidades e a sociedade como um todo nesse desafio.

Embora seja necessário apontar os riscos do uso de telas, sugerir boas práticas e alternativas, buscando a qualidade das experiências, pode contribuir para potencializar os benefícios das ferramentas tecnológicas.

Os problemas indicados neste Guia estão relacionados aos usos excessivos, comprometedores ou não supervisionados de ferramentas digitais. Para evitar esses usos não saudáveis, familiares, pessoas cuidadoras e responsáveis podem estabelecer **regras ou combinados claros de utilização**, que, de preferência, não sejam impostos de forma desrespeitosa, mas justificados desde cedo às crianças e adolescentes, que são diretamente afetados por eles.



“Quando eu vejo quando ela está muito nas redes sociais, já chamo pra conversar, pegar um brinquedo educativo, ver um filme juntas. Acho que não é proibir, é utilizar esse tempo que eles ficam no celular para outras coisas. Para que eles sintam-se à vontade conosco e para que entendam que existe outras possibilidades de diversão, alguns pais querem proibir ou liberar, mas sem ter uma conversa aberta com os filhos”.

(Mãe, Ananindeua-PA)



Dicas para o exercício de mediação familiar¹¹²

A realidade das famílias brasileiras é de uma grande diversidade de arranjos. Além disso, nem sempre adultos, pessoas cuidadoras e responsáveis têm familiaridade com os dispositivos e ferramentas digitais.

Neste Guia, chamamos de “mediação familiar” a prática de acompanhamento e diálogo dos responsáveis sobre as atividades online de crianças e adolescentes. Algumas empresas costumam chamar de ferramentas de “controle parental” os recursos oferecidos para facilitar essa prática, embora o termo “controle” seja considerado problemático na discussão científica e normativa mais recente¹¹³

^{114 115}

Com o desafio de implementar **medidas de cuidado na relação diária de crianças e adolescentes com as telas**, alguns pontos podem ser considerados:

- **Comunicar-se abertamente:** manter uma comunicação aberta sobre o uso responsável da tecnologia, discutindo benefícios e riscos, e encorajando crianças e adolescentes a relatarem experiências (positivas e negativas).
- **Ser uma boa referência:** praticar ou demonstrar uso responsável de dispositivos digitais, equilibrando vida online e offline.
- **Ter tempo de qualidade em família:** quando possível, desligar notificações que possam interromper os momentos de interação com a criança ou adolescente.
- **Evitar distrações nas refeições:** Não acessar (se possível não levar consigo) dispositivos digitais conectados (celulares, *tablets*, relógios digitais, etc.) durante as refeições em família.
- **Estabelecer limites de tempo:** definir regras claras sobre o tempo diário que crianças, adolescentes e adultos podem passar em frente às telas, adaptando os limites de acordo com a idade e necessidade individuais.
- **Prezar pela rotina de sono:** desconectar-se pelo menos um tempo antes do horário de dormir e não levar dispositivos conectados para o lugar de dormir.
- **Priorizar atividades escolares:** realizar as tarefas escolares ou lições de casa antes do entretenimento nas telas.

- **Interagir ou propiciar interações ao ar livre:** incentivar atividades ao ar livre, a prática de esportes e interações sociais offline para equilibrar o tempo de telas.
- **Ensinar habilidades digitais:** educar sobre segurança online, privacidade e [etiqueta digital](#), ensinando a discernir fontes confiáveis e não confiáveis na internet.
- **Propiciar usos pedagógicos em casa:** incentivar atividades educacionais também no ambiente digital, como pesquisas sobre conteúdos aprendidos na escola, jogos digitais educativos, edições de vídeos para trabalhos ou projetos escolares, entre outros recursos.
- **Estimular usos criativos da tecnologia:** incentivar o uso criativo da tecnologia, como arte digital, programação, blogs ou vlogs, entre outros recursos.
- **Articular espaços de tela compartilhados:** manter dispositivos em áreas comuns para supervisionar o uso e promover interação familiar.
- **Dialogar:** conversar sobre e interagir com conteúdos consumidos pelas crianças e adolescentes (filmes, vídeos, posts, anúncios, etc.).
- **Participar ativamente das atividades digitais do(a)s filho(a)s:** não se trata apenas de “fiscalizar” os usos de dispositivos digitais, mas de construir pontes de diálogo que reduzam distâncias na comunicação e permitam a compreensão mútua sobre os modos de funcionamento das plataformas, bem como sobre os demais recursos utilizados pelas crianças e adolescentes.
- **Acompanhar e agir:** estar atento a sinais de problemas de saúde mental ou dependência digital e buscar ajuda profissional, se necessário.
- **Dialogar com a escola:** ser parte efetiva da comunidade escolar da criança ou adolescente, colaborando com processos pautados no melhor interesse desses sujeitos, que envolvam o uso seguro e produtivo de tecnologias.
- **Valer-se de ferramentas de mediação familiar:** testar ferramentas de mediação familiar (quando disponíveis) na rotina, para monitorar e limitar o acesso a conteúdos inadequados, incluindo configurações de filtragem de conteúdo e restrições de tempo. Ficar atento aos padrões de *design* que podem estar implicados a adesão a tais serviços.

Algumas [plataformas digitais](#) oferecem **ferramentas de supervisão familiar** para seus produtos e serviços. Geralmente anunciadas como ferramentas de “controle parental”, esses recursos não oferecem controle, propriamente dito, sobre os usos feitos pelos usuários, mas podem **auxiliar na gestão do tempo e dos conteúdos acessados**.

Assim, inclusive em função das limitações das próprias ferramentas para o exercício da mediação familiar, **não é suficiente pensar que a ativação desses recursos equivale à experiência de acompanhamento necessária**.

Há evidências de que ferramentas, tanto de verificação etária quanto de “controle parental”, podem ser fáceis de burlar ou estarem em desacordo com os critérios dos responsáveis, criando uma **falsa sensação de segurança**, caso não sejam acompanhadas de muito diálogo e maior envolvimento dos familiares¹¹⁶.



Formas de verificação etária em dispositivos digitais

Para que crianças e adolescentes tenham acesso a conteúdos próprios à idade, conforme o princípio da autonomia progressiva e as regras do Estatuto da Criança e do Adolescente, a questão da verificação da idade é essencial para que se identifique quem está acessando o serviço.

Há várias formas disponíveis atualmente para estabelecer a idade do usuário de um aplicativo ou plataforma¹¹⁷. Algumas podem se basear na auto-declaração – o preenchimento de uma data de nascimento, por exemplo –, que traz consigo o desafio da facilidade com que pode ser burlado. Outras se baseiam na necessidade de se fornecer outros tipos de dados pessoais, como biométricos ou documentação civil, o que pode envolver o tratamento de dados pessoais sensíveis¹¹⁸.

Existem outras tecnologias que permitem identificar, com razoável grau de confiança, a faixa etária do usuário de serviços digitais, com base, por exemplo, em seus padrões de uso e visualização de conteúdos. Isso é feito, inclusive, por meio de inteligência artificial ou conforme a titularidade de cartões de crédito ou a validação por meio de outras plataformas. Vale citar que, também nesses casos, as informações de dados pessoais dos usuários são acionadas.

Sempre tendo em vista o direito à privacidade e à proteção de dados pessoais, crianças e adolescentes não devem ser obrigados a fornecer mais dados do que o estritamente necessário para comprovar sua idade.

Além disso, é fundamental que aplicações e desenvolvedores de serviços digitais que possam ser utilizados por crianças e adolescentes garantam a implementação e o funcionamento de **mecanismos de verificação etária que sejam proporcionais aos riscos**, adequados, transparentes, de fácil uso e que respeitem a legislação brasileira¹¹⁹.

Importa considerar, portanto, que diante das lacunas presentes nos mecanismos de verificação etária, que apontam para alguns métodos como mais invasivos do que outros – em termos dos dados pessoais tratados – **a escolha sobre qual método utilizar deve estar pautada no grau de risco que o produto ou serviço oferece quando acessado por uma criança ou adolescente**. Nesses termos, faz mais sentido adotar um método que demanda o tratamento de mais dados sensíveis para um site de pornografia do que para assinar um boletim informativo desses que se recebe por e-mail, por exemplo.

O uso dito problemático ou excessivo não é um problema exclusivo de crianças, adolescentes ou núcleos familiares. A Constituição¹²⁰ é explícita ao determinar que se trata de uma responsabilidade também do Estado, de empresas, da sociedade.

O Marco Civil da Internet garante aos usuários brasileiros a livre escolha de programas para “exercício do controle parental de conteúdo entendido por ele como impróprio a seus filhos menores¹²¹”. Por sua vez, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais estabelece que uma das hipóteses do tratamento de dados pessoais de crianças é o consentimento, e aponta que, quando utilizado, este “deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal”¹²².

Um ponto de observação está no fato de que mães, pais, familiares e pessoas cuidadoras não necessariamente têm tempo, habilidades digitais e conhecimento que permitam pleno acesso ou capacidade para gerenciar tais ferramentas – em especial nos moldes do que é recomendado pela indústria nos dias atuais –, ou mesmo para entender como funcionam os espaços onde seus filhos navegam.



“Lá atrás nós não temos noção do que causa para nossos filhos hoje em dia, por exemplo, eu usei a minha própria data de nascimento para poder fazer as redes sociais deles. Os pais não têm noção dessas coisas. Caso a conscientização não vier dos pais, de nada adianta, tem pai que não aceita que a escola reclame”.

(Mãe, São Paulo-SP)



“Vejo muitos pais que expõem muito os filhos. E fico imaginando quando esses filhos estiverem adolescentes – porque os adolescentes não gostam de aparecer. Fico imaginando quando eles estiverem adultos e esses vídeos vão estar por aí”.

(Educadora em cargo de gestão, Fortaleza-CE)

Um exemplo disso é o fenômeno conhecido como **sharenting**^{123 124}. O termo é uma junção de duas palavras do idioma inglês: *share* (compartilhar) e *parenting* (algo como parentalidade, ou o cuidado de pais e mães sobre seus/suas filhos/filhas). Pautada no **constante compartilhamento das imagens e informações de crianças ou adolescentes** por seus responsáveis, em plataformas e aplicativos conectados, trata-se de uma prática que ignora os riscos relacionados ao uso de dados pessoais infantojuvenis, com impactos de ampla proporção, em curto, médio e longo prazos, na vida destes sujeitos.

O **sharenting** tem sido praticado por famosos e anônimos espalhados pelo planeta, assim como por familiares e outros adultos ou instituições de referência da criança/adolescente – **como escolas** e outras comunidades de pertencimento – sem a devida atenção ou reflexão. Por vezes, as intenções são boas, mas as consequências podem ser danosas. E isto não está claro para muitos desses atores.

Um dos pontos de atenção é a **proteção de dados de crianças e adolescentes**. Nem sempre se percebe o fluxo contínuo e sem precedentes de informações pessoais e comportamentais que estão sendo coletadas, analisadas, manipuladas e mercantilizadas. Isso não é resultado somente do engajamento de crianças e adolescentes com as mídias digitais, mas também do compartilhamento de conteúdos postados por familiares e responsáveis, ou cedidos através de dispositivos conectados no ambiente doméstico ou escolar¹²⁵.

Postagens que registram eventos de família, capturas de imagens por babás eletrônicas conectadas, músicas solicitadas a assistentes virtuais domésticos ou mesmo a seleção de recursos como jogos digitais educativos devem ser observados, entre outros, como fontes de informação sobre o comportamento dos usuários – entre eles crianças e adolescentes – que viabilizam análises com valor econômico¹²⁶.

Familiares, responsáveis e pessoas cuidadoras também precisam avaliar como usam as telas, reconhecendo-se como **exemplo** para crianças e adolescentes.



“Deveria ter regras para os pais também. Às vezes os filhos são viciados no celular por conta dos pais. Minha mãe é viciada no telefone, ela não escuta quando a gente fala com ela”.

(Menina, 14 anos, São Paulo-SP)



“Concordo. Às vezes os pais acabam pagando com a língua. Não cumprem as regras”.

(Menina, 11 anos, Rio de Janeiro-RJ)



“Mas os combinados estão tendo que ser nas reuniões com os pais. Eu chego a pedir: “pelo amor de Deus, tirem seus filhos (...)”. Estou batendo nessa tecla e do combinado também com os adultos, porque as assistentes não saem do celular. Então, toda reunião a diretora tem que reforçar com as assistentes de educação infantil que elas não podem ficar no celular”.

(Educadora Infantil, Campo Grande-MS)



“Eu trabalho em banco, então tenho 3 telas na minha frente. Acho que, das 24h, eu fico umas 13h nas telas, ou no meu celular pessoal, ou nos computadores. Eu vejo que não sou um bom exemplo para o meu filho, sendo bem sincero. Eu falo para ele não perder tanto tempo nas telas, principalmente em jogos. Eu não jogo, mas fico muito no [nome do aplicativo] e no [nome do aplicativo], então eu faço essa autocrítica. Hoje em dia eu não gosto nem de falar no telefone, gosto só de falar por áudio no [nome do aplicativo]. Me sinto viciado de fato em telas”.

(Pai, Juiz de Fora-MG)

Estudos mostram que o uso excessivo de telas pelos familiares adultos, o uso da tela na hora das refeições pela família e o uso da tela no quarto estão associados ao maior tempo de tela dos adolescentes e ao uso problemático de mídias sociais, videogames e telefones celulares^{127 128}.

Da mesma forma, o mero uso de telas pelos pais, para controlar o comportamento como recompensa ou punição, é menos eficaz que o monitoramento familiar bem conduzido e o acordo sobre limites definidos em conjunto¹²⁹.

Assim, na medida do possível, as pessoas cuidadoras podem auxiliar melhor quando conhecem mais sobre os recursos a serem utilizados.



O que considerar antes de permitir o acesso ou baixar aplicativos para o uso por crianças e adolescentes

- Qual a indicação de idade para uso do aplicativo? (Essa informação está disponível no momento de baixar o app)
- Quais as configurações de proteção ativadas nos termos da plataforma?
- Nele aparecem anúncios publicitários durante o uso?
- O aplicativo se pauta exclusivamente em atividades com sistema de reforço ou recompensas?
- O aplicativo inclui pagamentos como requisito para a obtenção de algum recurso?
- O aplicativo colabora para algum aprendizado interessante?
- O aplicativo contém cenas ou elementos fortes de violência (por exemplo, mortes, ataques violentos)? A violência é apresentada de forma naturalizada ou sem consequências negativas a ela associadas?
- O aplicativo tem padrões que estimulam o uso prolongado ou problemático, tais como reprodução automática, conteúdos acelerados e linha do tempo infinita?



“Com crianças eu acho corretíssimo porque é uma pessoa que está descobrindo a internet, o mundo, agora. Tem que ser monitorado e tudo mais, mas quando você já tem maturidade, já tá crescendo e desenvolvendo essa consciência, eu acho que deveria ter mais uma liberdade”.

(Menino, 15 anos, Bezerros - PE)

Também é fortemente recomendado que seja criado um **plano familiar para uso das mídias**¹³⁰ ou **“combinados”**. Trata-se de um conjunto de decisões e definições que não têm por foco a proibição, mas a consideração sobre o que é possível dentro da realidade de cada família.

A implementação de um plano de uso de mídias tende a ser mais bem-sucedida quando as regras são claras, consistentes e construídas com a participação das crianças e adolescentes, seus familiares e responsáveis – o que é especialmente relevante para adolescentes, que têm mais autonomia à medida que passam mais tempo sem a supervisão de um adulto.

Isso também foi refletido nos relatos de crianças e adolescentes ouvidos para a formulação deste Guia, nos quais a **percepção do valor das regras oscila entre as faixas etárias**.

Crianças apresentaram consciência sobre possíveis perigos da internet e das telas, por isso concordaram com um monitoramento mais próximo, referindo se sentirem mais seguras assim. Já os **adolescentes**, à medida que crescem, afirmam necessitar cada vez mais de espaço e privacidade, por isso podem se sentir invadidos dependendo da regra, mas também porque se consideram capazes de fazer a gestão do próprio uso.





Aplicativos de mensagens

Os aplicativos ou recursos de mensagem (ou mensageria) são aqueles que permitem a comunicação entre usuários através de mensagens de texto, vídeo ou áudio enviados para chats privados.

Estes usuários podem ser tanto pessoas como empresas, ou mesmo chatbots que passam adiante mensagens diversas. É importante atentar para as mensagens de caráter comercial, que podem configurar riscos de abusividade, golpes ou compartilhamento de dados pessoais; bem como para aquelas de caráter radical, que podem fazer menção a conteúdos extremistas (de incitação ao ódio e à intolerância).

Ao mesmo tempo, importa compreender que esses também são espaços significativos para a interação social entre as pessoas nos dias atuais. E as crianças e adolescentes não estão fora dessa realidade. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024, 70% dos usuários de internet de 9 a 17 anos acessam com frequência elevada o *WhatsApp*, sendo que 53% utilizam a plataforma “várias vezes ao dia” e 17%, “todos os dias ou quase todos os dias”.

Assim, **um desafio adicional se coloca para os processos de mediação familiar**: o acompanhamento das experiências em fóruns privados de trocas de mensagens, levando em consideração a possibilidade de exposição a vínculos e conteúdos potencialmente danosos (como a interação com usuários adultos desconhecidos, o acesso a conteúdos extremistas, fraudulentos ou inapropriados), mas também a legitimidade e privacidade das experiências relacionais, em especial para os adolescentes.

Todos os fatores mencionados anteriormente podem auxiliar na decisão sobre como dar acesso ao ambiente digital para crianças e adolescentes, e, em que medida, isso implica (ou não) na posse de dispositivos do tipo *smartphone*.

Este Guia recomenda que a posse de *smartphones* (na condição de dispositivo portátil amplamente conectado) se dê apenas **após os 12 anos de idade** e reforça a necessidade de que vários critérios sejam observados para este tipo de decisão.



Perguntas para se discutir em família sobre o momento adequado para a posse de um celular próprio¹³¹

A criança ou adolescente...

- Vai utilizá-lo para qual finalidade?
- Vai recebê-lo porque realmente precisa ou como recompensa ou punição, ou por causa da pressão do seu grupo de amigos?
- Necessita de um aparelho celular do tipo *smartphone* ou bastaria um telefone portátil tradicional, sem acesso a aplicativos (conhecido como “*dumbphone*”)?
- Consegue lidar com as oportunidades e os riscos online, de forma responsável e respeitosa, em relação às outras pessoas?
- Tem consciência de que as possibilidades de entretenimento e distração concorrerão com outras atividades em sua rotina, como brincar offline, praticar esportes, socializar com amigos?
- Tem conhecimento sobre os riscos à privacidade e sobre a importância de não fornecer, sem o devido cuidado, dados pessoais online?
- Domina informações básicas sobre os riscos presentes no ambiente digital, como a possibilidade de ser vítima de fraudes, golpes, jogos de azar ou de ter contato com discursos de ódio?
- Foi aconselhado sobre a importância de não compartilhar fotos ou imagens suas em redes abertas, por poderem ser acessadas por pessoas estranhas?
- Tem noções básicas de segurança online, a exemplo do não compartilhamento de senhas com outras pessoas?
- Reagirá de forma tranquila se tiver o uso ou posse do próprio aparelho suspenso pelos responsáveis em caso de uso irresponsável ou comprometedor?

Sobrecarga materna ou familiar

O Governo Federal realizou uma consulta pública sobre o “Uso de Telas por Crianças e Adolescentes”¹³² – oportunidade em que várias famílias brasileiras se manifestaram sobre sua experiência na lida com as tecnologias.

A realidade de consumo de telas por crianças e adolescentes varia entre os diferentes lares brasileiros, e é comum que as famílias sejam as principais responsabilizadas pelas consequências da relação entre o público infantojuvenil e as mídias.

Mais que isso, adotar estratégias de acompanhamento e mediação torna-se delicado para algumas realidades familiares e parece impraticável para outras.



“As jornadas de trabalho, as condições de deslocamento em grandes centros urbanos, os afazeres domésticos de mulheres que distribuem o seu tempo entre prover e cuidar, entre outras, foram dificuldades elencadas para o exercício de mediação familiar e acompanhamento dos fluxos de conteúdos e experiências vivenciadas pelo segmento infantojuvenil, na sua relação com as diferentes telas”¹³³

(Menina, 15 anos, Botucatu-SP)

Aquelas famílias com **menor rede de apoio** em relação aos cuidados com as crianças e os adolescentes tendem a oferecer **mais as telas**, em especial para conseguir desempenhar outras tarefas, como autocuidado e o trabalho de cuidado doméstico. Frequentemente as telas desempenham a função de “babá” para o auxílio no cuidado à criança^{134 135 136}.

A realidade brasileira conta com muitos arranjos familiares chefiados por mães solo. Além disso, a insuficiência de vagas em creches públicas, o abandono paterno, a falta de rede de apoio e a ausência de espaços verdes seguros para o lazer, entre outros, são fatores que podem contribuir para que se recorra às telas para tornar possível a prática de uma atividade profissional ou do descanso.

As recomendações aqui presentes, bem como as ferramentas oferecidas pela indústria, não devem servir para despertar angústias, sentimento de culpa ou para que pessoas cuidadoras e responsáveis se sintam solitários nessa difícil tarefa. Antes, importa comunicar às famílias sobre como também outros atores são responsáveis por prover recursos, proteger integralmente e promover os direitos de crianças e adolescentes, conforme estabelecido pelo artigo 227 da Constituição Federal brasileira.



“O único jeito de eu tirar ele da TV é eu ir para o chão com ele brincar, mas é tempo que não temos (...), chego do trabalho cansada igual a um zumbi. Às vezes é a nossa opção para descansar, ter um tempo para a gente. Às vezes não é nem o que a criança quer, mas é o que eu necessito para mim, então acabo eu mesma liberando o celular”.

(Mãe, Sorocaba - SP)



“Não é uma questão de educação das famílias. É uma questão de prioridade das políticas públicas, de orçamento. Espaços de qualidade, cargas de trabalho das famílias que trabalham 8h, 10h, 12h. Esses entregadores de aplicativo, por exemplo, que ‘se matam de trabalhar’ e não têm tempo para suas famílias. Precisamos pensar em várias questões em que se dê alternativas ao uso das telas”.

(Educadora em cargo de gestão, Fortaleza - CE)



Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Quadro-resumo: Em busca do bem-estar nas experiências digitais



Sempre que possível, dê preferência a



Quando for possível, evite

Uso por **tempo limitado e previamente combinado**

Uso excessivo e **sem acordo prévio de limite de tempo**

Compensação do uso de dispositivos digitais com outras **atividades face a face ou em ambientes externos**

Uso sedentário e constante de dispositivos digitais como única estratégia de entretenimento

Desconectar durante as refeições e no mínimo 1h ou 2h antes de dormir

Ultrapassar 5h diárias de uso de telas

Uso **coletivo** ou familiar de telas e dispositivos digitais

Uso **individual** de telas e dispositivos digitais, de forma a gerar isolamento

Usos **com** finalidades educacionais

Usos **sem** finalidades educacionais

Aplicativos ou serviços audiovisuais **com perfil ou versão infantil**

Uso pela criança ou adolescente de aplicativos ou serviços audiovisuais na **versão adulta**

Uso de aplicativos **com** ferramenta de supervisão familiar disponível e ativada

Uso de aplicativos **sem** ferramenta de supervisão familiar

Conteúdos audiovisuais escolhidos conforme **classificação indicativa ou curadoria especializada**

Conteúdos audiovisuais escolhidos por **algoritmos de recomendação e sem classificação indicativa**

Aplicativos que favorecem usos **ativos**

Aplicativos que favorecem usos **passivos**

Jogos digitais que potencializam **aprendizados** significativos ou o desenvolvimento de habilidades cognitivas

Jogos digitais com **violência** explícita ou fantasiosa, ou que premiam comportamentos violentos sem estimular reflexões a respeito

Jogos digitais que exigem **habilidade do jogador** para superar fases ou desafios

Jogos digitais que exigem **pagamento monetário para obter habilidades e avançar de fase**

Regulações e recomendações: a experiência global

Quando as práticas cotidianas de [plataformas digitais](#) estão vinculadas a violações de direitos que se colocam para os seus usuários mais vulneráveis, o bem-estar de crianças e adolescentes passa a depender diretamente dos parâmetros de qualidade aplicados ao desempenho de tais atividades.

Em outras palavras, a qualidade das experiências que se colocam para crianças e adolescentes no ambiente digital passa, também, por uma questão de regulação, ou das leis que disciplinam a internet em cada país.

Muitos países têm adotado regras que orientam as condutas e equilibram possíveis movimentos predatórios, que comprometem o melhor interesse da criança e do adolescente. Isso tem sido feito via estratégias de regulação e complementado através de iniciativas de recomendação.

Recentemente, diversos países reforçaram seus marcos normativos regulatórios para serviços digitais, em relação à proteção de direitos de crianças e adolescentes.

A **União Europeia** aprovou em 2022 a **Lei de Serviços Digitais**¹³⁷, que traz uma série de obrigações de transparência e dever de cuidado para as [plataformas digitais](#) que operam naquele espaço. A lei amplia as responsabilidades das [plataformas digitais](#) sobre conteúdos postados, proíbe expressamente a publicidade direcionada às crianças e adolescentes, os [padrões ocultos](#) e a utilização de dados pessoais sensíveis para fins de publicidade direcionada. As plataformas ficam, inclusive, obrigadas a avaliar possíveis riscos contra os direitos de crianças e adolescentes e a adotar medidas para reduzi-los, tais como implementar ferramentas de supervisão familiar, de denúncia de abusos e de verificação etária.

Em 2023, o **Reino Unido** aprovou sua **Lei de Segurança Online**¹³⁸, que aumenta as responsabilidades de [plataformas digitais](#) que possam ser acessadas por crianças e adolescentes, exigindo que passem a praticar o “dever de cuidado”. A lei também traz uma série de outros deveres, como a obrigação de avaliar e reduzir riscos, oferecer canais efetivos para a denúncia de abusos e estabelecer a “[segurança por design](#)” como padrão para aplicações que possam ser usadas por crianças e adolescentes, isto é, considerar a segurança para as crianças e adolescentes durante todo o ciclo de vida de um produto ou serviço digital, incluindo concepção, desenvolvimento e implantação¹³⁹.

Em novembro de 2024, o Parlamento da **Austrália** aprovou uma lei que proíbe adolescentes com menos de 16 anos de terem contas próprias em redes sociais, exigindo que as plataformas digitais adotem soluções razoáveis de verificação etária para garantir a efetividade dessa medida.

Desde 2021, a **China** adotou uma lei de proteção de crianças e adolescentes na internet¹⁴⁰, que exige que as empresas sigam medidas como disponibilizar canais de denúncia, e determina que redes sociais, jogos digitais e outras aplicações não utilizem mecanismos que induzam ao uso excessivo.

A título de comparação, embora tenham sido aprovadas nos últimos anos diversas leis para criminalizar condutas no ambiente digital, falta ainda ao Brasil uma legislação robusta e abrangente, com foco na proteção dos direitos de crianças e adolescentes na internet.

Além das normas que regulam serviços digitais, há todo um conjunto de recomendações oficiais – vindas de governos, autoridades de saúde ou de associações de especialistas da área médica ou psicológica – que, por serem baseadas em evidências, são referências importantes para as diretrizes oficiais de uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes.

São diretrizes em constante evolução. Por exemplo, um dos temas ainda em debate é a idade a partir da qual as redes sociais, tal como funcionam atualmente, seriam seguras para o uso.

Nos **Estados Unidos**, o documento de recomendação de 2023 da maior autoridade pública de saúde chegou a afirmar que, “neste momento, ainda não temos evidências suficientes para determinar se as redes sociais são suficientemente seguras para as crianças e adolescentes”¹⁴¹.

Em abril de 2024, uma comissão de especialistas entregou um relatório de recomendações ao **governo francês**, alertando que o uso excessivo de redes sociais pode ser um fator de risco para depressão e ansiedade em casos de vulnerabilidades pré-existentes¹⁴².

Em relação ao tempo de telas por crianças e adolescentes, muitos países, como **Cuba** e **Itália**, seguem a regra geral da **Organização Mundial da Saúde**, apresentada na tabela a seguir, que emprega recortes etários, ao passo que outros, como a **Colômbia**, não adotam limites específicos¹⁴³.

Vale destacar que as recomendações por vezes tratam as telas ou mídias digitais, de forma geral, como objeto da recomendação, mas também há orientações específicas para certos usos, a exemplo da introdução do acesso à internet ou o uso de redes sociais.

A tabela que aparece na sequência sintetiza um comparativo de alguns documentos internacionais referentes às orientações para uso de dispositivos digitais por crianças e adolescentes:

Comparativo internacional: recomendações de tempo ou tipo de uso por faixa etária



Organização Mundial da Saúde



Documento de recomendação:

Diretrizes da OMS sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças com menos de 5 anos¹⁴⁴

Orientações:

- **Até 2 anos:** zero tela; não devem ser mantidos imobilizados por mais de 1h por vez, em carrinhos de bebê, cadeiras, etc.
- **De 2-4 anos:** tempo sedentário em telas não deve ser superior a 1h; quanto menos, melhor.



Brasil



Documento de recomendação:

“Menos Telas, Mais Saúde”, da Sociedade Brasileira de Pediatria¹⁴⁵

Orientações:

- **Até 2 anos:** evitar exposição a telas, sem necessidade.
- **Entre 2 e 5 anos:** limitar o tempo diário de telas ao máximo de 1h/dia, sempre com supervisão de pais, pessoas cuidadoras e responsáveis.
- **Entre 6 e 10 anos:** limitar o tempo diário de telas ao máximo de 1h-2h/dia, sempre com supervisão de pais, pessoas cuidadoras e responsáveis.
- **Adolescentes (entre 11 e 17 anos):** limitar o tempo de telas e jogos de videogames a 2-3h/dia, e nunca deixar “virar a noite” jogando.
- Não permitir que as crianças e adolescentes fiquem isolados nos quartos com televisão, computador, *tablet*, celular, *smartphones* ou com uso de webcam; estimular o uso nos locais comuns da casa.
- **Para todas as idades:** nada de telas durante as refeições e desconectar 1-2h antes de dormir.



África do Sul



Documento de recomendação:

“Diretrizes de movimento de 24 horas do nascimento aos 5 anos”¹⁴⁶

Orientações:

- **Até 1 ano:** evitar exposição a telas, com ao menos 30 minutos diários de atividades com movimento.
- **Com 1 ou 2 anos:** evitar exposição a telas, com ao menos 180 minutos diários de atividades com movimento.
- **Entre 3 e 5 anos:** máximo de 1h diária de telas, com ao menos 60 minutos diários de atividades com movimento intenso.



Argentina



Documento de recomendação:

“Bebês, crianças, adolescentes e telas: o que há de novo?”, da Sociedade Argentina de Pediatria¹⁴⁷

Orientações:

- **Até 18 meses:** zero tela.
- **De 18 a 24 meses:** usar telas selecionando conteúdos com cuidado e sob supervisão.
- **De 3 a 5 anos:** não usar telas durante as refeições, no horário de dormir ou para a finalidade de acalmar a criança; evitar conteúdos violentos; tecnologia não deve substituir outras atividades, inclusive ao ar livre.
- **De 5 a 18 anos:** estabelecer limites de acordo com o tempo de uso de todos os tipos de dispositivos permitidos, deixando um “tempo protegido” para a atividade física regular e um descanso adequado; estabelecer área na residência livre de telas; fazer plano de uso familiar.



Canadá



Documento de recomendação:

“Tempo de tela e crianças em idade pré-escolar: promovendo saúde e desenvolvimento em um mundo digital”, da Sociedade Canadense de Pediatria¹⁴⁸

Orientações:

- **Até 2 anos:** zero tela, exceto o bate-papo por vídeo com adultos familiares.
- **De 2 a 5 anos:** limitar a 1h ou menos por dia.
- Manter horários diários sem tela, especialmente para refeições em família.
- Evitar telas por pelo menos 1h antes de dormir.



Estados Unidos



Documento de recomendação:

“Além do tempo de tela: um guia para os pais sobre o uso das mídias”, da Associação Americana de Pediatria¹⁴⁹

Orientações:

- **Até 2 anos:** uso de mídias deve ser muito limitado e somente quando um adulto estiver junto, para conversar e ensinar. A partir de 18 meses, se for introduzir mídia digital, escolher programação de alta qualidade, e ficar junto durante o uso.
- **De 2 a 5 anos:** até 1h diária, desde que mídia interativa, educativa e não violenta, conjugando com outras atividades.
- **A partir de 5 anos:** sempre com supervisão parental, garantindo que o uso da mídia não substitua outras atividades importantes, como dormir, passar tempo com a família e fazer exercícios.



“Recomendação de Saúde sobre o Uso de Mídias Sociais na Adolescência”, da Associação Psicológica Americana¹⁵⁰

Orientações:

- Afirma que o uso das redes sociais não é, por si só, benéfico ou prejudicial. Na maioria dos casos, os efeitos das redes sociais dependem das características pessoais e psicológicas e das circunstâncias sociais dos próprios adolescentes. Em geral, os riscos potenciais são maiores no início da adolescência do que no final dela e, por isso, recomendam supervisão próxima, especialmente entre 10 e 14 anos.



“Saúde e segurança online para crianças e jovens: melhores práticas para famílias e orientação para a indústria”, do Governo Federal dos EUA¹⁵¹

Orientações:

- Não traz sugestão de limitação de tempo de telas, mas orienta pais, mães e cuidadores a criarem planos de mídia familiares, equilibrar tempo de telas com outras atividades, a dialogar e a exercer a supervisão parental e a dar o exemplo mediante o uso moderado de telas.



“Mídias Sociais e Saúde Mental Juvenil”, Recomendações do Cirurgião-Geral dos EUA¹⁵²

Orientações:

- Sustenta que, por ser a adolescência um período especialmente vulnerável de desenvolvimento cerebral, a exposição nas redes sociais nessa idade merece cuidados redobrados. Afirma que não deve recair apenas sobre as famílias o zelo pelo bem-estar online de crianças e adolescentes, exigindo maior envolvimento das empresas de tecnologia e do Poder Público.



França



Documento de recomendação:

“Diretrizes 3-6-9-12”, elaboradas por grupo de especialistas¹⁵³

Orientações:

- **Até 3 anos:** priorizar o brincar ou a leitura com a criança, em vez das telas.
- **De 3 a 6 anos:** fixar regras claras para tempo de uso e respeitar a classificação indicativa; nada de dispositivos digitais próprios (inclusive *tablets* e games) antes dos 6 anos.
- **De 6 a 9 anos:** iniciar lições sobre o uso crítico da internet; predeterminar tempo de dispositivos digitais para a criança; não usar durante as refeições, na hora de dormir ou para acalmar a criança; até essa idade, não usar TV ou dispositivos digitais no quarto, mas somente nas áreas comuns da casa.
- **De 9 a 12 anos:** discutir o melhor momento de ter a posse de celular próprio, sendo que, quanto mais tarde, melhor; supervisionar a navegação na internet.
- **Depois dos 12 anos:** permitir uso da internet, mas discutir questões como pornografia e assédio online; não utilizar dispositivos no período noturno, e somente em horários predeterminados.



Relatório de especialistas “Crianças e Telas: Em busca do tempo perdido”, encomendado pelo governo francês¹⁵⁴

Orientações:

Organizar uma progressão de usos da tela e do digital entre as crianças e adolescentes de acordo com sua idade:

- **Antes dos 11 anos:** sem telefone celular;
- **A partir dos 11 anos:** telefone celular sem conexão à internet;
- **A partir dos 13 anos:** telefone celular conectado, mas sem acesso a redes sociais ou conteúdos ilegais;
- **A partir dos 15 anos:** acesso adicional a redes sociais “éticas”.



Índia



Documento de recomendação:

“Diretrizes 3-6-9-12”, elaboradas por grupo de especialistas¹⁵³

Orientações:

- **Até 2 anos:** zero tela. Celulares não devem ser usados para acalmar ou facilitar alimentação da criança.
- **De 2 a 5 anos:** máximo de 1h de telas por dia, sempre com acompanhamento parental.
- **De 5 a 10 anos:** máximo de 2h de telas por dia, preferencialmente com fins educativos, sem aparelho celular próprio.
- **De 10 a 18 anos:** uso sempre com supervisão parental e [educação midiática](#), garantindo 1h de atividade física ao ar livre e 8-9h diárias de sono.



Reino Unido



Documento de recomendação:

Recomendações do Colégio Real de Pediatria e Saúde Infantil. “Os impactos do tempo de tela na saúde: um guia para médicos e pais”¹⁵⁶

Orientações:

- Afirma que não há evidências consistentes de benefícios para a saúde ou o bem-estar ligados ao tempo de tela. Ao mesmo tempo, diz que as decisões familiares sobre tempo de uso devem levar em conta as necessidades de desenvolvimento, físicas e de sono das crianças, buscando um uso equilibrado, com supervisão parental e que garanta horários saudáveis de dormir e de outras atividades.

Observa-se que tem sido frequente não estipular faixas etárias restritas, mas orientações para se levar em conta as características do processo de desenvolvimento de crianças e adolescentes e fazer a introdução de dispositivos digitais com supervisão familiar.

As **recomendações mais recentes** nem sempre estabelecem um limite diário de tempo de uso. Isso se relaciona com um questionamento na literatura especializada sobre a ideia de concentrar recomendações apenas no “tempo de telas”, pois, embora seja fácil de medir e orientar, corre-se o risco de deixar de lado o quanto é importante considerar os contextos de uso e conteúdos consumidos^{157 158}.

De todo modo, esse comparativo internacional aponta para algumas recomendações gerais que são comuns aos diferentes países e entidades que fazem recomendações:

- O uso de telas e dispositivos digitais deve ser **evitado para bebês** (até 2 anos), dando-se prioridade a outras formas de interação e ao brincar;
- O uso de telas e dispositivos digitais é admissível na infância, desde que não interfira em **outras atividades essenciais ao desenvolvimento**, como brincadeiras, atividades ao ar livre, horários de sono, momento das refeições, contato com livros e materiais educativos e interações familiares face a face;
- O acesso à internet e em particular **o uso de redes sociais deve se dar de forma progressiva**, sempre mediante acompanhamento familiar, especialmente na puberdade ou início da adolescência, quando a vulnerabilidade é maior.

Como não há uma uniformidade entre as recomendações oficiais e os vários tipos de uso – tratando em conjunto o consumo de mídias tradicionais como TV, os conteúdos educativos ou não, ao lado de novas mídias digitais, jogos digitais, etc. – observa-se que se trata de recomendações que ainda se beneficiarão de mais pesquisas científicas e que estão em constante evolução.

Chama atenção, porém, que as orientações específicas sobre o uso de **redes sociais**, que foram analisadas, direcionam-se somente a **adolescentes**. Essa prática está alinhada com o fato de que boa parte dessas redes adota, como termos e políticas de uso, a proibição de acesso por crianças. Isso parece refletir um relativo consenso entre governos, indústria e comunidade científica de que **a maioria das redes sociais não foram desenvolvidas para serem usadas por crianças**.



“Porque ela tava deixando de brincar com brinquedo, boneca, não querendo mais os brinquedos para ficar somente no celular. E ela tá começando a ir mal na escola, não está conseguindo aprender as letras, a matemática, tá complicado. E a professora chamou atenção, inclusive, pra levar na psicopedagoga e ela tá indo. Então a psicopedagoga tá conversando com ela pra gente tentar diminuir um pouquinho disso, né?”.

(Mãe, Paranavaí - PR)



“As redes sociais aparentam ser boas, mas é horrível também. As pessoas mostram a vida perfeita, sendo que a vida é cheia de buracos e caminhos. Tem que pensar muito como usar as coisas dentro do celular porque tem muita, muita coisa ruim”.

(Menino, 17 anos, Nossa Senhora de Lourdes-SE)

O quadro a seguir resume esse conjunto de recomendações baseadas em evidências científicas por faixa etária. Vale destacar que cada criança ou adolescente tem uma trajetória de desenvolvimento própria e que esses recortes podem variar, inclusive em famílias onde mais de uma criança ou adolescente de diferentes idades convivam entre si.

Recomendações para famílias por faixa etária da criança ou adolescente

Faixa etária	Síntese das recomendações
<p>Primeira infância (até os 6 anos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zero tela para bebês (até 2 anos), salvo para contato com familiares por meio de videochamada, com a presença de adulto, dando preferência a outras atividades, como brincadeiras, interações face a face, leitura e atividades físicas ou com movimento. • Dar preferência a conteúdos audiovisuais segundo a Classificação Indicativa e com curadoria de conteúdo, em vez das indicadas por algoritmos de recomendação. • Evitar canais audiovisuais e aplicações que tenham a função de reprodução automática (autoplay) ativada.
<p>Crianças entre 6 e 11 anos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Priorizar o brincar e atividades com movimento, dando preferência a pouco tempo de tela, previamente combinado. • Ao introduzir jogos digitais, priorizar aqueles que permitam a interação familiar, que potencializem aprendizados, que não envolvam pagamentos monetários e que não apresentem violência explícita ou fantasiosa. • Evitar a aquisição ou posse de aparelhos celulares do tipo <i>smartphone</i> antes de no mínimo 12 anos de idade, sendo que, quanto mais tarde, melhor. • Evitar o acesso a redes sociais e aplicativos de mensagens. • Caso seja necessário que a criança disponha de um telefone para fins de comunicação com a família, dar preferência a telefones sem acesso à internet ou aplicativos (“<i>dumbphones</i>” / “<i>flip-phones</i>”).

Adolescência (entre 12 e 17 anos)	<ul style="list-style-type: none">• Considerar que a puberdade é um momento de reprogramação cerebral, de maior vulnerabilidade e sensibilidade, o que requer uma mediação familiar mais ativa, especialmente antes dos 14 anos de idade.• Exercer a mediação familiar com atenção especial às redes sociais, aplicativos de mensagens e jogos digitais, observando a Classificação Indicativa atribuída a cada um e valendo-se, quando for o caso, das ferramentas de acompanhamento disponíveis.• Caso seja concedido o acesso a redes sociais, dar preferência a configurações de privacidade restritas, com ferramentas de acompanhamento familiar ativadas.• Dialogar sobre os diversos riscos presentes na internet, a exemplo de conteúdos inapropriados, pornografia, <i>cyberbullying</i>, sextorsão, assédio sexual e jogos de azar.
Todas as idades	<ul style="list-style-type: none">• Dar preferência a conteúdos audiovisuais educativos e às experiências que possam ocorrer de forma coletiva.• Pactuar previamente os tempos de tela e cumpri-los.• Moderar o uso de dispositivos digitais por parte dos adultos em momentos de convivência familiar.• Evitar usar o acesso aos dispositivos tecnológicos como recurso de barganha (recompensa ou punição).• Condicionar o uso de dispositivos digitais para entretenimento apenas após o cumprimento de tarefas escolares.• Ao introduzir novos dispositivos ou aplicativos, começar junto, guiando e mediando seu uso, provocando reflexões sobre suas oportunidades e riscos.

- Evitar a presença ou uso de dispositivos digitais em momentos de refeições, inclusive pelos adultos, e pelo menos 1h antes de dormir.
- Observar a Classificação Indicativa sinalizada para os aplicativos e jogos digitais.
- Ao autorizar o uso de aplicações, preferir as configurações que impliquem o mínimo possível de coleta de dados da criança ou adolescente.
- Buscar informar-se e obter ajuda profissional, caso haja indícios de uso problemático ou excessivo de dispositivos digitais.
- Orientar que todo conteúdo postado online escapa ao controle sobre sua visualização e pode tanto permanecer no ambiente digital indefinidamente quanto ser apropriado para outros fins.



4

Conhecendo os riscos

Políticas que garantam a proteção de crianças e adolescentes em suas experiências online devem ser pautadas pela cidadania digital infantojuvenil. Esses sujeitos precisam ser considerados, em tais espaços, a partir de suas identidades cidadãos – e não exclusivamente com foco em sua condição de consumidores e produtores de conteúdo online –, no combate às violações de direitos^{159 160 161}.

Nos últimos anos, a comunidade científica tem investigado a questão do uso de telas por crianças e adolescentes e seus impactos na saúde. Muitas pesquisas recentes buscam descobrir se há ligação entre problemas de saúde física e mental e hábitos pouco saudáveis no ambiente digital. Embora a maioria desses estudos seja feita com sujeitos no Norte Global¹⁶², suas conclusões, em termos de saúde pública, trazem informações relevantes para crianças e adolescentes no Brasil.

Na sequência deste capítulo, serão apresentados riscos associados ao ambiente digital, que vão desde o uso excessivo e a exposição a conteúdos inadequados à idade, até a exposição a práticas de violência ou de vitimização por crimes. Neste último caso, é fundamental que familiares, pessoas cuidadoras e educadores conheçam e tenham acesso aos **canais para denunciar** esses delitos.



Como denunciar conteúdos criminosos online?

Existem diversos canais oficiais para comunicar a ocorrência de crimes no ambiente digital:

- O **Disque 100**, da Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos, recebe denúncias sobre violações contra crianças e adolescentes, em ambientes online ou offline, por diferentes canais:

Ligue 100;

Ligue 180 (Central de Atendimento à Mulher);

Acesse o Telegram e digite “DireitosHumanosBrasil”;

Mantenha contato com o número (61) 99611 0100, via WhatsApp;

Disque 100 Web.



Disque 100 Web



COMUNICA PF

A Polícia Federal possui um canal de denúncias, o **Comunica PF** para os casos de crimes cibernéticos relacionados a abuso sexual infantil, quando houver repercussão internacional.

- Pode ser realizada a notificação do fato criminoso ocorrido, seja caso concreto ou suspeita, à **Delegacia de Polícia Civil** mais próxima. A Polícia Civil é o órgão responsável pela investigação da situação de violência, através dos fatos relatados pela vítima ou testemunha de violência. Cabe à Polícia Civil iniciar a investigação e, após sua conclusão, enviar o resultado ao Poder Judiciário local, que decidirá sobre o prosseguimento da ação.
- O **Ministério Público** também pode receber denúncias, uma vez que desempenha um papel importante no enfrentamento à violência contra crianças e adolescentes; atuação garantida pela Constituição e pela lei, na defesa dos direitos desses sujeitos. Na área criminal, a atuação será desde a investigação até a proposição de medidas judiciais cabíveis, visando a produção de provas e a responsabilização do agressor.
- É possível ainda entrar em contato com as autoridades policiais pelo número telefônico **190 (Polícia Militar)**.
- O **Conselho Tutelar** mais próximo é responsável por zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e do adolescente e pode atender a vítima ou sua família e encaminhar a denúncia às autoridades.



ESCOLA SEGURA

No caso de ameaças e ataques contra escolas, denúncias podem ser feitas no canal **Escola Segura**.

Além dos canais oficiais, há também outros meios de reportar conteúdos inadequados ou violências.



No Brasil, uma das organizações mais atuantes da sociedade civil é a **SaferNet**, que recebe denúncias de forma anônima, segura e gratuita.

Os **próprios aplicativos ou plataformas digitais** podem oferecer canais e meios de denúncia de crimes e conteúdos sexuais inadequados.

Impactos do uso de telas e dispositivos digitais na saúde

Em relação ao uso excessivo de telas por crianças e adolescentes, a literatura aponta que pode ser fator de risco para:

- Atrasos no desenvolvimento da fala na primeira infância^{163 164 165};
- Atrasos no desenvolvimento cognitivo na primeira infância^{166 167 168};
- Sedentarismo¹⁶⁹ e obesidade¹⁷⁰;
- Problemas na visão, tais como miopia e fadiga visual^{171 172}.

Há ainda diversas pesquisas que indicam uma série de impactos negativos sobre o desenvolvimento da capacidade de raciocínio e de socialização^{173 174}. Estudos neurocientíficos têm comprovado que a atenção é um dos pilares de qualquer processo de aprendizagem. A habilidade de selecionar informações relevantes e ignorar as irrelevantes, permitindo a concentração, é essencial para o processo pedagógico¹⁷⁵.

Porém, muitos aplicativos e dispositivos digitais levam a um estado de “multitarefa”, ou seja, temos que escolher rapidamente entre vários estímulos que se apresentam. O hábito de navegação constante e ininterrupta acaba por **enfraquecer a capacidade de manter o foco** em uma área específica de estudo por um período mais prolongado, o que pode colaborar para um maior nível de distração¹⁷⁶. No caso de crianças e adolescentes, isso pode prejudicar sua capacidade de aprendizado e até o desenvolvimento cognitivo e social¹⁷⁷, tanto em ambientes escolares quanto fora deles.

Alguns estudiosos chegam a sugerir que as novas gerações, criadas em um mundo digital, teriam problemas generalizados no desenvolvimento da linguagem, de resolução de problemas e nas competências para socialização^{178 179 180}.



”

“Acho que acaba sendo prejudicial porque, quando estamos com alguma dúvida, já pesquisamos lá direto, não usamos nossa mente. Fica muito mais fácil de achar uma resposta. Acho que antigamente nós estudávamos mais. Na minha escola a tecnologia é muito utilizada. Tem tablets disponibilizados, tem atividades que lançam todos os dias nos apps e precisamos fazer, porque valem nota de cada matéria. Ao mesmo tempo que é bom, tem uma parte muito ruim e prejudicial”.

(Menina, 15 anos, Botucatu-SP)

Além disso, o tempo dedicado ao entretenimento ou ao uso de dispositivos digitais pode substituir o tempo dedicado ao brincar livre de telas, que é uma atividade fundamental para as várias dimensões do desenvolvimento infantil¹⁸¹.



”

“Quando eu vou estudar alguma coisa ali, procuro no [nome do aplicativo], mas passa um vídeo ali, que acaba chamando mais atenção e, às vezes, eu me distraio. Daí, no final das contas, eu nem estudo”.

(Menino, 14 anos, Criciúma-SC)

Um fator importante a ser considerado é o **exemplo dos adultos de referência** da criança ou adolescente. Os padrões de uso dos familiares e das demais pessoas cuidadoras são aprendidos e repetidos pelas crianças ou adolescentes^{182 183}. O uso de dispositivos digitais durante as refeições em família¹⁸⁴, no horário de dormir, de forma distraída ou que atrapalha a atenção nas interações face a face¹⁸⁵, ou ainda de forma intensiva e ininterrupta, são hábitos problemáticos aprendidos. **Portanto, o uso equilibrado, por crianças e adolescentes, depende, antes de tudo, do uso moderado por parte dos adultos com quem convivem.**



“Parentalidade distraída”

Pesquisas recentes vêm mostrando como o uso constante e prolongado de dispositivos digitais móveis tem interferido nas interações interpessoais ou no tempo de qualidade experimentado entre familiares, amigos ou casais. A interrupção de conversas face a face e a intrusão durante refeições e atividades em comum são, cada vez mais, parte da vida cotidiana, afetando a qualidade das relações humanas.

No caso das relações familiares, o foco constante de atenção em aplicativos digitais e o olhar frequente na tela do celular são comportamentos associados a menos interações entre pais e filhos, menor capacidade de resposta às demandas das crianças e até a hostilidade das pessoas cuidadoras em resposta aos pedidos de atenção das crianças e adolescentes¹⁸⁶. No caso de crianças na primeira infância, a distração pode inclusive aumentar o risco da ocorrência de acidentes domésticos.

Caso a família perceba que o uso de dispositivos digitais esteja excessivo, ou atrapalhando outros aspectos da vida da criança ou adolescente, como o relacionamento familiar ou com amigos, ou o desempenho escolar, é importante **buscar orientação profissional**.





Alguns sinais de alerta que podem indicar uso problemático ou excessivo de dispositivos digitais¹⁸⁷

- A criança ou o adolescente têm tido problemas para dormir, ou dificuldade ao acordar, por conta do uso de dispositivos digitais?
- Há resultados negativos no desempenho escolar, que possam ser associados a tais usos?
- A criança ou o adolescente têm tido dificuldade em completar tarefas escolares?
- Houve significativo ganho ou perda de peso recentemente?
- A criança ou o adolescente têm deixado de fazer outras atividades de que gosta – brincar com amigos, praticar esportes, ler, fazer atividades físicas – para passar tempo nos dispositivos digitais?
- A criança ou o adolescente têm estado mais recluso, isolado, passando menos tempo com família e amigos ultimamente?
- A criança ou o adolescente ficam irritados ou agressivos quando não estão utilizando dispositivos digitais?

É importante lembrar que muitos estudos ainda estão sendo realizados, e outros ainda precisam ser feitos, a fim de compreender a magnitude desses potenciais impactos e quais usos seriam mais prejudiciais conforme as especificidades de contexto das crianças e adolescentes^{188 189 190}. Do ponto de vista neurocientífico debate-se até que ponto o uso de dispositivos digitais poderia acarretar alterações no funcionamento do cérebro^{191 192}. Daí a importância de que mais estudos sobre essa temática sejam financiados e conduzidos por pesquisadores independentes.

Impactos do uso de telas e dispositivos digitais na saúde mental

A Organização Mundial da Saúde destaca que a primeira infância, a infância e a adolescência são idades de vulnerabilidades e de oportunidades para a saúde mental¹⁹³. A proteção, a segurança e o acesso aos direitos promovem a proteção integral desse público que está em franco desenvolvimento biopsicossocial. Por outro lado, a exposição a condições de desproteção, insegurança e violações dos direitos são fatores que expõem ao risco de problemas de saúde mental.

É importante dar atenção especial a situações de vulnerabilidade que podem ser agravadas pelo conteúdo online. A exposição a hostilidades, [cyberbullying](#) ou assédio, exposição a gatilhos emocionais, comparações autodepreciativas, quando combinadas com fatores da vida fora das telas, podem, inclusive, representar aumento do risco para o desenvolvimento de comportamento suicida ou de autolesão¹⁹⁴.

Adolescentes que já enfrentam problemas de saúde ou quadro de adoecimento mental são ainda mais sensíveis a esses riscos online, incluindo [cyberbullying](#), assédio e exposição à desinformação.

Comunidades online relacionadas à autolesão ou a transtornos alimentares podem ser fáceis de encontrar, com acesso público e sem avisos sobre a natureza do conteúdo sensível disponível. Frequentemente, essas comunidades são amplificadas por algoritmos projetados para reter a atenção dos usuários. Isso pode prejudicar a saúde mental dos adolescentes que as usam, inclusive incentivando padrões inalcançáveis de aparência e imagem corporal¹⁹⁵.

Outro risco que merece ser levado em conta é o de **desafios perigosos**, que incentivam a autolesão ou podem representar risco de morte. Por estarem em um momento particular do desenvolvimento cerebral, no qual a busca por riscos é aumentada, bem como a sensibilidade à pressão dos pares, adolescentes são especialmente sensíveis a conteúdos com esse tipo de apelo.

Pela legislação brasileira, casos suspeitos ou confirmados de violência autoprovocada devem ser notificados de forma obrigatória por instituições de saúde ou de ensino¹⁹⁶.

A **Lei Federal nº 15.100/2025** prevê, inclusive, que o sofrimento psíquico e a saúde mental dos estudantes, na sua relação com experiências que envolvam o ambiente digital, sejam alvo de estratégias preventivas e protetivas geridas nos ambientes escolares. As redes de ensino e as escolas deverão oferecer treinamentos periódicos sobre o tema e disponibilizar espaços de escuta e de acolhimento para receberem estudantes (ou funcionários) que estejam em sofrimento psíquico e mental decorrentes principalmente do uso imoderado de telas e de [nomofobia](#).

É essencial que familiares ou responsáveis conversem com a criança ou adolescente e imediatamente busquem ajuda, caso percebam alguns sinais de alerta, como mudanças repentinas nos usos de internet ou abandono súbito de sites de redes sociais; participação em grupos de apologia ao suicídio e autolesão; postagens de despedida ou com fotos de morte, suicídio ou cortes¹⁹⁷.

Diferentes categorias vêm sendo utilizadas em relação ao uso inadequado ou excessivo de dispositivos digitais. Termos como “dependência tecnológica”^{198 199} ou “uso problemático”²⁰⁰ são usados quando se identificam problemas no bem-estar da criança ou adolescente, prejudicando a socialização, o desempenho escolar, a rotina diária ou a saúde, devido ao uso contínuo ou ininterrupto de dispositivos conectados à internet.



Dependência tecnológica

A aplicação do termo “dependência” ao uso de dispositivos digitais é objeto de intenso debate na comunidade científica^{201 202}. Novos estudos buscam estabelecer se há uma relação de causalidade entre o uso de aplicações, como as redes sociais, e quadros considerados de dependência, ou ainda se o uso problemático ou excessivo de aparelhos celulares ou redes sociais estaria mais ligado a questões de saúde mental e questões familiares pré-existentes^{203 204}.

Já há também um razoável consenso na comunidade científica de que certos mecanismos ou padrões de aplicações podem ser nocivos a crianças e adolescentes e provocar usos não saudáveis ou excessivos dessas tecnologias. São os chamados [padrões ocultos](#), embutidos no **design dessas aplicações**, que utilizam conhecimentos sobre o comportamento humano para manipular os usuários, com o objetivo que fiquem mais tempo do que desejariam ou para que se exponham mais do que seria adequado à sua idade²⁰⁵. Entre eles, é possível citar:

- Notificações constantes e chamativas;
- Linhas do tempo ou rolagem de conteúdo infinitas;
- Reprodução automática de conteúdos audiovisuais;
- Uso de “curtidas” ou outros mecanismos de comparação social ou de aparência física.

Vale lembrar que o Estatuto da Criança e do Adolescente proíbe a venda, à criança ou adolescente, de “produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica, ainda que por utilização indevida²⁰⁶”.

Em relação ao uso excessivo de mídias digitais por crianças e adolescentes, a literatura aponta que isso pode ser fator de risco para sintomas de ansiedade, depressão e agressividade^{207 208 209 210}. O uso excessivo de telas e dispositivos digitais também foi associado a comportamentos mais impulsivos e à dificuldade de autorregulação emocional, sugerindo inclusive que usuários problemáticos poderiam apresentar mudanças no padrão de funcionamento cerebral^{211 212 213}.

Especificamente em relação ao uso de redes sociais, estudos²¹⁴ sugerem que seu uso por crianças e adolescentes pode estar relacionado a:

- Sintomas depressivos, no caso de uso problemático^{215 216};
- Dificuldades para dormir e problemas de sono^{217 218 219};
- Transtornos alimentares²²⁰;
- **FoMO** (*Fear of Missing Out*)^{221 222}, ou o “medo de ficar de fora”, que seria o desejo de permanecer continuamente conectado com o que os outros estão fazendo²²³;
- Problemas de autoimagem^{224 225}, especialmente entre meninas²²⁶.



“Eu acho que eu mudei bastante o meu estilo por conta de algumas coisas que eu vi na internet, o jeito que eu fazia o meu cabelo, por conta de recomendações (...) mudei o meu guarda-roupa. Ah, porque às vezes até, assim, eu vejo que meu cabelo melhorou, né, depois que eu vi alguns videozinhos e várias coisas também”.

(Menina, 11 anos, Rio de Janeiro-RJ)

Classificações de riscos no ambiente online

Para além do uso excessivo ou problemático de dispositivos digitais, há diversos outros riscos do ambiente online em geral. Este Guia não pretende cobrir ou detalhar todos à exaustão, pois já há muitos materiais específicos disponíveis.

O desafio, contudo, é o de dar visibilidade a alguns processos que ocorrem diariamente com crianças e adolescentes no ambiente digital e que são desconhecidos tanto por eles quanto por muitos adultos.



Riscos e danos: qual a diferença?

Um risco online não significa necessariamente que ocorrerá um dano, nem que todos os usuários serão igualmente afetados. O **risco** se refere à probabilidade de ocorrer um impacto negativo, um acidente ou uma fatalidade e pode ser avaliado levando em conta a interação específica entre o usuário e o ambiente.

Já o **dano** inclui uma série de consequências negativas para o bem-estar emocional, físico ou mental dos sujeitos²²⁷. Isso significa que, ao avaliar as experiências que crianças e adolescentes vivenciam no ambiente digital, é importante considerar não apenas a chance de ocorrerem eventos prejudiciais, mas também o impacto potencial desses eventos.

Os chamados 4Cs da classificação de riscos online, que aparecem no quadro a seguir, reforçam como a exposição a eles pode ocorrer:

- no **conteúdo** (na relação com informações prejudiciais);
- no **contato** (com atores de risco que integram a mesma rede);
- na **conduta** (potencialmente danosa, que pode ser observada ou experimentada pela criança/adolescente);
- em relações de **contrato** (quando na adesão a determinados serviços há contrapartidas impostas aos usuários, que costumam ser desconhecidas destes e resultam na sua exploração).

Além disso, é importante observar que alguns riscos são transversais, ou seja, atravessam as várias experiências conectadas.

Classificação de Riscos online CO:RE²²⁸

Tipos de riscos	CONTEÚDO A criança ou o adolescente se envolvem ou são expostos a conteúdos potencialmente danosos.	CONTATO A criança ou o adolescente vivenciam ou são alvo de contatos potencialmente danosos de adultos.	CONDUTA A criança ou o adolescente testemunham, participam ou são vítimas de condutas potencialmente danosas entre pares.	CONTRATO A criança ou o adolescente são parte de ou são explorados por um contrato potencialmente danoso.
Agressivo	Violento, sangrento, explícito, racista, odioso ou informação e comunicação extremista.	Assédio, perseguição (<i>stalking</i>), ataques de ódio, vigilância indesejada ou excessiva.	<i>Cyberbullying</i> , comunicação ou atividade de ódio hostil entre pares, como <i>trollagem</i> , exclusão, ato com intuito de causar constrangimento público	Roubo de identidade, fraude, <i>phishing</i> , golpe, invasão e roubo de dados, chantagem, riscos envolvendo segurança.
Sexual	Pornografia (danosa ou ilegal), cultura da sexualização, normas opressivas para a imagem corporal.	Assédio sexual, aliciamento sexual, sextorsão , produção ou compartilhamento de imagens de abuso sexual infantil.	Assédio sexual, troca não consensual de mensagens sexuais, pressões sexuais adversas.	Tráfico para fins de exploração sexual, transmissão de conteúdo pago de abuso sexual infantil.
Valores	Informação incorreta/desinformação, publicidade imprópria para idade ou conteúdo gerado pelos usuários.	Persuasão ou manipulação ideológica, radicalização e recrutamento extremista.	Comunidades de usuários potencialmente danosas, como automutilação, antivacinação, pressões adversas entre pares.	Jogos de azar, filtro bolha (filtro de seleção de conteúdos por semelhanças), microsegmentação, padrões ocultos de <i>design</i> modelando a persuasão ou a compra.
Transversais	<p>Violações de privacidade (interpessoal, institucional e comercial).</p> <p>Riscos para a saúde física e mental (como sedentarismo, estilo de vida, uso excessivo das telas, isolamento, ansiedade).</p> <p>Desigualdades e discriminação (inclusão/exclusão, exploração de vulnerabilidades, vies dos algoritmos/análise preditiva).</p>			



“Depois da pandemia eu sinto que eu parei de ter esse controle [de uso do celular], com a chegada do [nome do aplicativo], com vídeos mais curtos, uma página muito mais rápida e fácil de usar. O algoritmo dele já monta uma página personalizada para nós. O que eu quiser eu sei que vai aparecer ali. Eu entro em contato com várias informações no [nome do aplicativo]”.

(Menina, 17 anos, Brasília-DF)

Um dos riscos mais polêmicos do ambiente online para crianças e adolescentes é a possibilidade de acesso a conteúdos impróprios. Ao contrário das produções audiovisuais e jogos digitais, o conteúdo em sites da internet, em aplicativos de mensagens ou em chats fechados não está sujeito à Classificação Indicativa, que tem como eixos temáticos “violência”, “sexo e nudez” e “drogas”²²⁹.

Sendo assim, esses sujeitos podem estar expostos a conteúdos como violência explícita, publicidade de produtos que causam dependência, ou ainda à pornografia, que pode desencadear processos de sensualização precoce²³⁰. Vale lembrar que, nesses casos, não importa que o tempo de exposição seja ou não prolongado – mesmo a visualização rápida de conteúdos pode ter forte impacto.



“Sobre conteúdo impróprio, acho que isso deveria ser tratado nas próprias escolas como, por exemplo, a educação sexual. Alguns adolescentes criam essa curiosidade porque escutam amigos que conversam com os pais falando sobre isso, vão pesquisar e entram em sites que não deveriam”.

(Menina, 14 anos, Curitiba-PR)

Abuso e exploração sexual

A possibilidade de interações entre crianças, adolescentes e adultos desconhecidos é ampliada em redes sociais e aplicativos de mensagens, o que as torna mais vulneráveis a vários tipos de abuso²³¹.

Além do acesso a conteúdos de natureza sexual inadequados à idade, como conteúdos pornográficos, crianças e adolescentes podem ser vítimas de exposição de imagem, aliciamento sexual e exploração sexual, ambos crimes pela lei brasileira²³².

A internet pode ser um terreno para a descoberta da sexualidade na adolescência. Uma das práticas comuns nessa fase é o “[sexting](#)”, ou a prática de enviar, receber ou transmitir conteúdos de nudez ou com cunho sexual²³³.

Embora possa ser consentida e se dar fora de um contexto de violência ou intimidação²³⁴, a prática de [sexting](#) pode expor a altos riscos quem envia imagens, já que estas podem circular e ser reproduzidas de forma ilimitada por meios digitais. Além disso, mesmo após atingida a idade do consentimento sexual, que no Brasil é de 14 anos, adolescentes podem ser vítimas de [cyberbullying](#) ou “[sextorsão](#)” (ameaça de exposição não autorizada da intimidade sexual a partir de conteúdos sexuais enviados de forma voluntária).

É fundamental que as famílias tenham um canal de diálogo para discutir esses riscos e para orientar adolescentes sobre formas de proteger a própria intimidade e privacidade no ambiente digital.

Cyberbullying



“Eu ia dizer pra ele tomar muito cuidado com as pessoas que ele conversa, saber que o [cyberbullying](#) tá aí, e também ter muito cuidado da relação dele com o celular, porque o celular é muito viciante. Principalmente aquelas redes sociais que têm vídeos curtos [...]”.

(Menina, 17 anos, Brasília-DF)

“Sim, na minha escola já teve um caso parecido com esse. [...] inclusive, umas das minhas amigas fizeram um fake pra ficar falando mal de uma menina lá da minha escola, e isso deu muito problema. Ela não foi expulsa, mas os pais dela foram convocados e, se eu não me engano, deu até polícia”.

(Menina, 14 anos, São Paulo - SP)

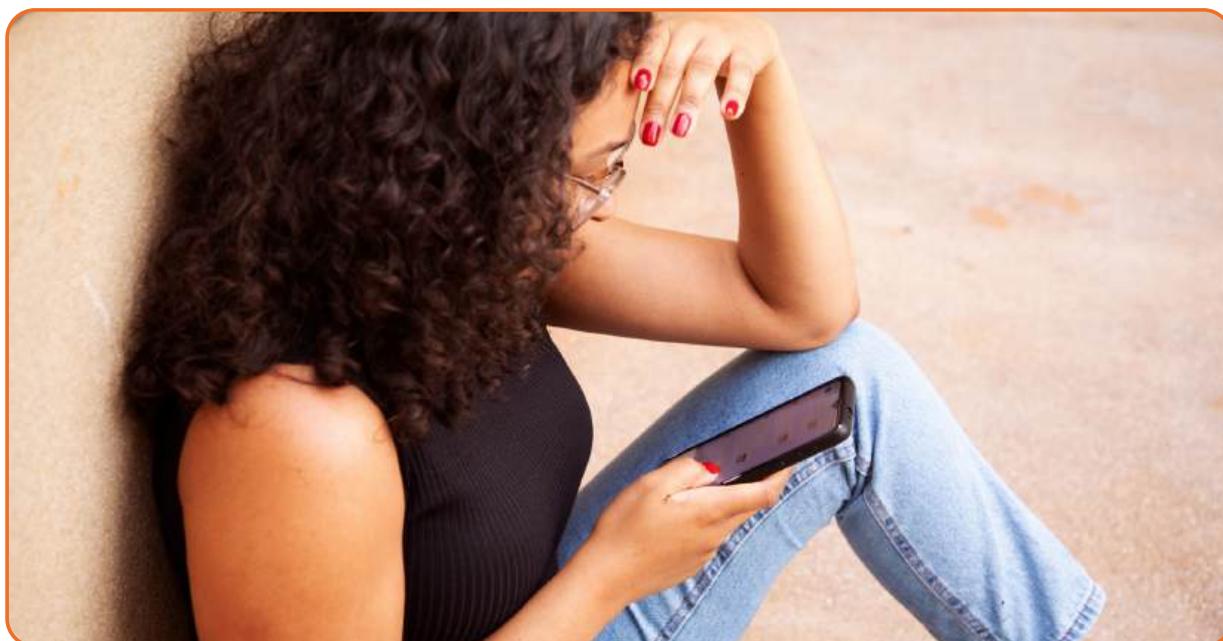
Crianças e adolescentes também podem se tornar vítimas de [cyberbullying](#). Smartphones com acesso a sites, redes sociais e aplicativos de mensagens permitiram que formas de violência antes restritas ao ambiente escolar, por exemplo, ganhassem uma proporção mais ampla, indo além da convivência dentro da escola. Atualmente esse é um problema global²³⁵.

Às vezes, as agressões no mundo virtual ganham contornos de “brincadeira” e isso dificulta a sua identificação por parte da criança ou do adolescente. “Troladas” associadas a [racismo](#), [misoginia](#), [gordofobia](#) e [lgbtfobia](#), entre tantas outras, precisam ser observadas como práticas de [cyberbullying](#).

O ambiente digital pode ser um espaço para a disseminação de ataques direcionados a meninas, mulheres e pessoas negras, reproduzindo as discriminações e violências da vida, que acontecem fora da internet. Nesse tipo de [cyberbullying](#), são comuns comentários degradantes, que comparam adolescentes e crianças negras a macacos, que fazem ofensas sobre suas características físicas (como lábios grossos ou cabelos crespos) ou menção de que não são inteligentes por serem negras.

Da mesma forma, essas agressões podem desvalorizar as opiniões e habilidades de meninas ou criticar sua aparência, reforçando ideias machistas. Pesquisas têm demonstrado que as meninas correm mais riscos de sofrer de ansiedade e depressão do que os meninos, justamente pela discriminação de gênero em tais contextos²³⁶.

Pela definição da lei penal brasileira, o [cyberbullying](#) é a intimidação sistemática virtual, “individualmente ou em grupo, mediante violência física ou psicológica, uma ou mais pessoas, de modo intencional e repetitivo, sem motivação evidente, por meio de atos de intimidação, de humilhação ou de discriminação ou de ações verbais, morais, sexuais, sociais, psicológicas, físicas, materiais ou virtuais”, como em redes sociais, aplicativos de mensagens ou jogos online²³⁷. Em outras palavras, **a prática de [cyberbullying](#) é crime.**





Quando a criança ou adolescente é agente do *bullying*

O agressor, nos casos de *cyberbullying*, pode ser uma pessoa, um grupo ou uma coletividade indefinida, uma vez que é comum nesse tipo de crime que o conteúdo seja compartilhado entre tantas pessoas que se torna difícil identificar os autores. Vale lembrar que quem compartilha conteúdos ofensivos na internet não é mera testemunha, mas passa a ser igualmente um agressor.

Pela lei brasileira, caso o agressor seja criança ou adolescente, mesmo não caracterizando crime, a ação **pode configurar ato infracional** e sujeitar seu autor a medidas de proteção ou medidas socioeducativas²³⁸.

Mesmo quando o agressor é uma criança ou adolescente, o *cyberbullying* pode caracterizar ato ilícito na esfera cível, gerando a obrigação de indenizar a vítima, o que pode recair sobre pais, mães e responsáveis.

Da mesma forma, a legislação brasileira estabelece que é obrigação de estabelecimentos de ensino, clubes e agremiações recreativas assegurar medidas de conscientização, prevenção e combate à violência e à intimidação sistemática²³⁹.

Ferramentas de inteligência artificial e ampliação de riscos

Apesar do termo “inteligência artificial” (IA) ter se popularizado nos últimos anos, há várias definições e possibilidades para explicar o que é IA e suas aplicações.

Neste Guia, IA será entendida como **sistemas que utilizam grandes volumes de dados e são treinados para processar, reconhecer e gerar padrões**. Esses sistemas realizam “previsões, classificações, recomendações ou geram decisões que podem influenciar ambientes físicos e virtuais”²⁴⁰.

Na atualidade, parte significativa das tecnologias utilizadas tem, em maior ou menor medida, algum tipo de IA aplicada. Essa presença em tudo e em todo lugar ao mesmo tempo faz com que seja preciso informar e discutir sobre as consequências éticas, sociais e culturais dos modelos e ferramentas de IA^{241 242}.

Trata-se de tecnologias presentes no cotidiano de muitas pessoas. Um exemplo disso são os **algoritmos de recomendação** presentes em praticamente todos os sites e aplicativos de redes sociais. Outra utilidade está nas **ferramentas de busca**, que podem priorizar a exibição de resultados, a depender do perfil de quem está pesquisando – e isso ocorre tanto em sites de buscas quanto nos resultados apresentados por assistentes virtuais domésticos.

Daí a importância de que as IAs sejam desenvolvidas considerando a multiplicidade de infâncias mencionada na introdução deste Guia, de modo que os sistemas estejam ancorados no princípio da equidade e garantam a inclusão de e para crianças e adolescentes²⁴³. Assim, da mesma forma que crianças e adolescentes devem receber [educação digital](#) e midiática para lidar com a IA, “os criadores de sistemas de IA devem ser alfabetizados em direitos da criança e do adolescente”²⁴⁴.

Embora haja benefícios significativos associados a essas soluções, é importante entender como a inserção de modelos de IA capazes de processar grandes volumes de informações e dados pode servir também para **ampliar os riscos para os usuários desses sistemas**, em particular para crianças e adolescentes²⁴⁵.



Riscos Aumentados

Bolhas Informacionais e Viés de Confirmação – Algoritmos de recomendação “aprendem” sobre os potenciais interesses e gostos dos usuários, e passam a personalizar o que é exibido para cada um deles. Até certo ponto, pode parecer benéfico, mas é preciso pensar que essa prática leva à criação das chamadas “bolhas informacionais” e a um reforço do “viés de confirmação”, contextos em que as pessoas só vão receber informações que confirmem suas próprias convicções e crenças²⁴⁶.

Manipulação de áudios e imagens – Com a facilidade de produção e manipulação de imagens, muitos aplicativos oferecem ferramentas que têm sido usadas para fabricar fotos e vídeos falsos, que constroem e expõem crianças e adolescentes. Conhecida como [deepfake](#)²⁴⁷, essa prática tem um impacto significativo na reputação, costuma ser usada como forma de humilhação e pode ter consequências graves. Essa tecnologia também tem sido usada para a produção de conteúdos pornográficos a partir de imagens livremente compartilhadas nas redes sociais. Esse risco tem, ainda, um componente de gênero importante, uma vez que meninas e mulheres têm se tornado vítimas preferenciais desse tipo de [cyberbullying](#)²⁴⁸ e de práticas de [sextorsão](#).

Golpes – Além do uso [cyberbullying](#), imagens e áudios produzidos com ferramentas de inteligência artificial podem ser usados para a prática de golpes financeiros e crimes²⁴⁹. Com alguns recursos de IA, vozes e rostos podem ser facilmente replicados e usados para aplicar golpes ou convencer as pessoas de que algo é “verdade”²⁵⁰. Crianças e adolescentes estão mais vulneráveis a contas e perfis que utilizam esses recursos em redes sociais, jogos online e aplicativos de mensagens.

Desinformação – Sistemas de IA podem produzir e ajudar a disseminar conteúdos audiovisuais que tornam mais convincentes informações falsas, incorretas ou imprecisas, sem base em fontes, sobre temas sociais, políticos ou de saúde pública, expondo crianças e adolescentes a notícias enganosas, ao extremismo político, a teorias da conspiração ou ao negacionismo²⁵¹.

Racismo algorítmico²⁵² – A inteligência artificial não é neutra. Ela traz consigo os vieses, preconceitos, ideologias e crenças presentes nos conjuntos de dados usados para o seu treinamento²⁵³. Por exemplo, um determinado algoritmo de buscas pode se mostrar racista quando, ao ser perguntado sobre imagens de beleza humana, mostrar principalmente características de pessoas brancas. Nesse caso ele teria sido ensinado, a partir de dados usados no seu treinamento, que traços mais comuns em pessoas brancas – como pele clara e cabelos lisos, por exemplo – são considerados bonitos, enquanto os de pessoas negras seriam feios, como pele escura e cabelos crespos.

Como no caso do **racismo algorítmico**, quando a IA é usada para tomadas de decisão pelas máquinas, entram em cena potenciais violações aos direitos humanos por meio de vieses discriminatórios^{254 255}. Com o uso massivo dessas ferramentas para a obtenção de informações e curadoria de conteúdo, há uma tendência a ampliar desigualdades e reproduzir preconceitos.²⁵⁶

Constatar o **racismo algorítmico** não é a mesma coisa que dizer que as tecnologias foram construídas para ser discriminatórias de modo intencional, mas aponta para o fato de que desenvolvê-las sem os cuidados necessários pode gerar impactos discriminatórios²⁵⁷.

Riscos à privacidade

Falar de privacidade como um direito humano fundamental para o povo brasileiro²⁵⁸, inclusive nos contextos digitais, é falar também em proteção de dados.

Apesar das políticas de privacidade de grandes plataformas terem passado a incluir essa perspectiva, ainda é necessário exigir a implementação de medidas de proteção dos direitos de crianças e adolescentes, com especial atenção para as experiências digitais que se colocam para o Sul Global.

Dados de usuários de sites e redes sociais são usados para treinar modelos de inteligência artificial sem, muitas vezes, solicitar autorização dos usuários para esta finalidade ou informar sobre suas consequências²⁵⁹.

Para crianças e adolescentes, essa violação de privacidade e o uso indiscriminado de seus dados pode trazer danos graves, como a disseminação de suas imagens por redes de predadores online²⁶⁰ ou o enviesamento das informações a que têm acesso²⁶¹.

As evidências apontam, portanto, para a necessidade de observar a questão da privacidade sob diferentes ângulos, como as relações interpessoais, institucionais e comerciais que são mediadas pelas mídias digitais^{262 263 264}.

Enquanto brincam com joguinhos online; se entretêm com vídeos de seus artistas favoritos; têm sua presença registrada nas redes sociais das escolas que frequentam; acessam ambientes de clubes, condomínios e colégios através de reconhecimento facial, entre tantas outras atividades, crianças e adolescentes têm suas informações registradas, sendo necessária uma reflexão crítica a respeito disso.

A **privacidade** não depende somente das escolhas feitas pela criança ou adolescente. Governos, escolas, famílias e empresas precisam atentar para os modos como a **datificação**²⁶⁵ da vida das pessoas (ou conversão de muitos aspectos de suas vidas em dados) têm consequências em curto, médio e longo prazos, e como isso se conecta com o aspecto da **proteção de dados de crianças e adolescentes**.



Mais privacidade!

A **privacidade interpessoal** considera as trocas de informações entre as pessoas, através daquilo que se escolhe compartilhar (ou não) com conhecidos ou pessoas relativamente próximas. Aqui o foco está num tipo de conexão online que multiplica as informações sobre os usuários e os pontos de contato entre eles.

A **privacidade institucional**, por sua vez, prevê a coleta de informações por instituições com as quais as pessoas se relacionam – organizações de educação, saúde, governamentais, terceiro setor, entre outras – e considera que as formas de compartilhamento e os destinos de tais conteúdos podem ter consequências no longo prazo; por exemplo, quando associadas a algoritmos de decisão automatizada^{266 267}.

A **privacidade comercial** se refere às informações que são coletadas por organizações com fins lucrativos e usadas para objetivos comerciais e de marketing.

Exposição à comunicação mercadológica



“Principalmente para as mulheres, isso é muito forte. [...] Acredito que as publicidades que podem chegar para a gente nos influenciam e podem nos pressionar a comprar algo”.

(Menina, 17 anos, Brasília -DF)

“Tem uma que é chuteira de futebol, que antes eu só pedia pra mãe, de uma [mesma] marca que eu gostava, até um dia que apareceu um jogador fazendo uma entrevista na internet, falando que a chuteira era ruim, que essa era a melhor, sabe? Falando qual era a melhor. Daí eu troquei de marca”.

(Menino, 14 anos, Criciúma -SC)

Tratar de comunicação mercadológica é necessário, pois o termo publicidade não abrange todas as estratégias usadas pelo mercado para abordar crianças e adolescentes como consumidores.

Iniciativas de viés mercadológico que estabelecem comunicação com o público infantil podem ser enquadradas como abusivas, entre diversos motivos, também pela ocultação de conteúdo patrocinado e/ou a existência de contratos publicitários.

Quando o público consome conteúdos, sem saber que estes são parte de uma estratégia mercadológica, tem seu direito à informação violado. E isso também se aplica ao ambiente digital.

Aliás, a compreensão de que os direitos previstos para crianças e adolescentes no ambiente offline também se colocam para as suas experiências online é reforçada pelo Comentário Geral n° 25 da ONU.

Nesse sentido, o documento indica que toda e qualquer forma de conteúdo comercial deve ser claramente identificada, sem nunca reforçar estereótipos raciais ou de gênero. Além disso, coloca que o perfilamento e o disparo de publicidade direcionada com base em um registro digital de dados de crianças e adolescentes, para fins comerciais, devem ser proibidos por lei. Contraindica também práticas de neuromarketing, análise emocional, publicidade imersiva e publicidade em ambientes de realidade virtual e aumentada, que possam se envolver direta ou indiretamente com crianças e adolescentes²⁶⁸.

É importante observar como conteúdos culturais são facilmente convertidos em conteúdos comerciais, já que o público infantil, que circula e se entretém nos contextos digitais, é constantemente tratado como consumidor, ou mesmo como produtor, na condição de um agente de vendas.

Vale ressaltar ainda que, quanto aos **jogos de apostas**²⁶⁹, são proibidas as ações de comunicação mercadológica dirigidas a crianças e adolescentes, que tenham esse segmento social como “público-alvo”, que usem imagens de pessoas com até 17 anos (ou elementos especialmente atraentes a esse público), além de ações ligadas a atividades culturais voltadas para crianças e adolescentes. Também não é permitido às marcas de jogos de apostas patrocinar crianças e adolescentes, ou mesmo eventos direcionados principalmente a eles, nem incentivá-los à prática do jogo de apostas.



“Eu acho que a sociedade ainda não entendeu que essas plataformas são grandes empresas de publicidade. Quanto mais a gente fica na plataforma, mais dinheiro a gente está dando para essas empresas com a nossa atenção. [...] As crianças hoje não querem mais ser professores ou ter outros empregos, elas querem ser influencers, [...] porque eles servem de referência, mas esquecem que têm muitos outros [influenciadores] que não têm sucesso”.

(Educadora em cargo de gestão, Fortaleza-CE)

Trabalho Infantil

O fenômeno dos chamados “influenciadores mirins” ou de “crianças youtubers”^{270 271 272}, como costumam ser chamadas no país, não é exclusivo da realidade brasileira. Conhecidos internacionalmente como “kidfluencers”^{273 274 275}, crianças e adolescentes têm ganhado destaque e uma audiência crescente em múltiplas [plataformas digitais](#).

Esse tipo de atividade, com produções principalmente de vídeos, chamou a atenção, inicialmente, por permitir a expressão e protagonismo infantil, aprendizado de habilidades comunicativas e reconhecimento social.

No entanto, em muitas plataformas, um ponto forte para o sucesso daquilo que é produzido pelas crianças que postam conteúdos está ligado ao volume de seguidores conquistados e ao ganho financeiro pela monetização de seus conteúdos. Assim, uma grande rede de seguidores traz tanto reconhecimento social quanto econômico.

A oferta de patrocínios, brindes, contratos e convites para campanhas publicitárias influencia diretamente não só o conteúdo produzido, mas também a natureza desse conteúdo²⁷⁶; e, desse modo, vídeos que seriam uma produção cultural passam a ser uma produção comercial²⁷⁷.

Embora já haja restrições para a monetização de vídeos infantis em algumas plataformas, os produtores de conteúdo podem publicar material patrocinado – o que permite a exploração comercial de conteúdos infantis.

A rotina de gravação, os compromissos comerciais, a competição acirrada por visibilidade nos diferentes espaços, o empenho em influenciar outras crianças e adolescentes^{278 279 280}, entre outros aspectos, caracterizam uma atividade de trabalho desempenhada por crianças e adolescentes nos sites de redes sociais²⁸¹ – uma clara violação dos direitos assegurados às pessoas com menos de 18 anos, tanto nos termos do Estatuto da Criança e do Adolescente e da Constituição Federal brasileira quanto segundo a Organização Internacional do Trabalho (OIT)²⁸².

Considerando que o **trabalho infantil é ilegal e antiético**, o exercício de **participação artística** para a qual haja remuneração, como no caso da criação de **conteúdo comercial por crianças**^{283 284 285} é apenas **excepcionalmente admitido** – e deve obedecer à Convenção nº 138 da OIT, ao artigo nº 149 do ECA, à Recomendação nº 139 do CNJ e à Recomendação nº 98 do CNMP, que impõem avaliação, proteção, monitoramento e salvaguardas²⁸⁶, entre elas a autorização por alvará judicial e a condição de não oferecer prejuízo às atividades escolares.

É importante considerar ainda que diferentemente dos trabalhos artísticos em filmes, novelas ou outras produções audiovisuais, a exposição de crianças e adolescentes em redes sociais e plataformas virtuais também os coloca sob um tipo muito específico de julgamento público que é, ao mesmo tempo, imediato – dada a possibilidade de comentários em tempo real – mas que também pode ser potencialmente danoso em médio e longo prazos.

As exigências legais para esse tipo de atividade artística visam, assim, garantir a proteção legal em relação ao tempo de envolvimento com a atividade, a condição de dedicação aos estudos, eventuais formas de remuneração implicadas e mecanismos de proteção física e emocional²⁸⁷.



“Influenciadores mirins”

A ocorrência do trabalho de crianças e adolescentes no ambiente digital precisa ser analisada de forma crítica e informada. A legislação brasileira é taxativa²⁸⁸ ao estabelecer que:

- é proibido o trabalho para crianças e adolescentes até os 13 anos de idade;
- a condição de aprendiz é permitida a partir dos 14 anos;
- o trabalho, em condições específicas, dos 16 aos 17 anos, não pode ser noturno, perigoso ou insalubre.

Essas normas também se aplicam ao ambiente digital, ou seja, nele também **não é admitido o trabalho infantil**.

Alguns conteúdos e práticas associados a jogos digitais

Um dos usos mais frequentes de dispositivos digitais na infância e adolescência é o de jogos digitais para fins de entretenimento. Jogos podem proporcionar experiências de aprendizado e ser um meio das famílias se conectarem e se aproximarem, especialmente quando estimulam a prática do “jogar junto”. Também nesse caso, é fundamental avaliar a adequação do tipo de jogo e seus conteúdos à idade da criança ou do adolescente que consumirá esse tipo de mídia.

Com o crescimento do mercado de jogos digitais no Brasil pós-pandemia²⁸⁹, os jogos online têm se popularizado entre crianças e adolescentes. É o que mostram os dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023²⁹⁰, em que 39% dos usuários de internet, de 9 a 10 anos, afirmam jogar online conectados com outros jogadores. Entre os usuários de 11 a 12 anos, esse percentual foi de 60%, mantendo-se em 53% para os com idades de 13 a 17 anos. A pesquisa ainda aponta que mesmo crianças mais jovens têm um percentual semelhante de uso, se comparado com as mais velhas.

Como outras práticas já discutidas neste Guia, os jogos digitais, sejam eles online ou não, oferecem uma série de oportunidades e de riscos. Por serem produtos culturais, suas consequências positivas ou negativas variam conforme a faixa etária, o contexto e o volume de uso, e também os aspectos (mecânicas, padrões de *design*, estratégias de engajamento, etc.) que compõem esses produtos.

Há grande discussão na comunidade científica sobre a influência de jogos digitais violentos em comportamentos agressivos. A literatura aponta que a exposição a conteúdos violentos é um dos fatores que podem levar a esse tipo de comportamento^{291 292 293 294}.

Contudo, estes não necessariamente levam a crimes violentos ou a comportamentos antissociais no longo prazo, mas há necessidade de acompanhamento familiar sobre a utilização de jogos digitais por crianças e adolescentes, de modo a considerar também os **contextos de jogo**²⁹⁵.



“Ela [criança] tava tendo uns comportamentos estranhos, ficando um pouco agressiva, tendo uns ataques de choro. Aí a gente parou pra conversar e ela contou que achava que o próprio jogo tava fazendo isso. Aí ela mesma decidiu desinstalar e passar um tempo sem ele”.

(Pai, Recife-PE)

É importante entender que **os jogos digitais não são todos iguais** e que os riscos aqui listados são potenciais, ou seja, não necessariamente se transformarão em danos. Antes, servem de **pontos de atenção para a proteção**, pois auxiliam cuidadores, educadores, crianças e adolescentes na sua conscientização sobre as percepções de riscos.



“Meu sobrinho tem seis anos e está em fase de alfabetização. Esses dias me mostrou um joguinho de alfabetização. Ele mostra as imagens que ele precisa associar corretamente, acho que isso tem funcionado para ele. Então quando a atividade é direcionada e bem aproveitada, ela é positiva, sem dúvidas”.

(Educador do Ensino Fundamental II e Ensino Médio,
Cuiabá-MT)

Assim, muitos dos riscos não são aspectos exclusivamente associados aos jogos digitais, mas merecem atenção tanto pelo volume de uso, quanto pela **dificuldade apresentada por eles em identificar os riscos aos quais estão expostos**²⁹⁶.



Pontos de atenção no uso de jogos digitais

Como muitos dos jogos digitais não foram desenvolvidos pensando na segurança de crianças e adolescentes e, por isso, precisam de regulação, seu uso e presença deixam os usuários sujeitos a:

Discursos extremistas e de ódio: estudos mostram como plataformas relacionadas a jogos online são apropriadas e utilizadas para a disseminação de discursos extremistas e de ódio²⁹⁷;

Práticas de *cyberbullying*: essas práticas de intimidação sistemática virtual são tão presentes nos ambientes online – com especial foco nos de jogos – que foram enquadradas como crime²⁹⁸;

Falhas de privacidade e tratamento indevido de dados pessoais: apesar do que diz a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais em seu artigo 14, sobre o tratamento de dados de crianças e adolescente, há riscos de uso indevido dos dados, da venda a terceiros e de vazamento de informações;

Exposição a pessoas desconhecidas e predadores sexuais: crianças e adolescentes podem interagir com quaisquer usuários da rede, tornando-se vítimas potenciais para golpes, assédio e violências²⁹⁹;

Exposição a assédios: pesquisa mostrou que 60% dos adolescentes participantes, entre 13 e 17 anos, já sofreram algum tipo de assédio em jogos online multijogadores³⁰⁰;

Exposição à pornografia: a TIC Kids online de 2023 reportou que entre usuários mais assíduos, na faixa etária de 15 a 17 anos, 32% relatam ter recebido conteúdo sexual online e que as plataformas de jogos figuram como um dos meios para o tráfego desse tipo de conteúdo;

Exposição à publicidade e comunicação mercadológica: seja em forma de anúncios, seja como parte dos próprios jogos (advergames)³⁰¹, crianças e adolescentes são expostos a apelos de consumo e de marcas que podem se caracterizar como abusivos³⁰²;

Exposição a apostas esportivas, jogos de fantasia e de azar: o público infanto-juvenil é particularmente vulnerável aos apelos de ganhos e está mais sujeito a fornecer dados pessoais e financeiros próprios e de seus familiares e pessoas cuidadoras³⁰³.

Outro risco que merece atenção está no desenvolvimento do “vício em jogos”, que, em 2018, foi considerado pela Organização Mundial de Saúde (OMS) como uma doença, classificada como um transtorno na Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID-11). Com o nome técnico de Transtorno de Jogos pela Internet, pode se caracterizar pelo uso excessivo e sem controle dos jogos, descuido com hábitos cotidianos devido ao jogo e impactos no convívio social. Um estudo realizado no país mostrou que 28% dos quase quatro mil adolescentes entrevistados faziam uso problemático de jogos online e apresentavam alguns dos critérios diagnósticos³⁰⁴.

Nesse contexto, é importante considerar como a profissionalização de crianças e adolescentes na atividade de *pro-players* ou de jogadores no ambiente digital também pode trazer consigo alguns riscos associados. Falar de **eSports** ou de **esportes eletrônicos** considera o fato de que alguns jogos digitais passaram a ter formato competitivo, tornando-se campeonatos, como os de esportes tradicionais, narrados por comentaristas e transmitidos via *streaming* e até pela TV aberta³⁰⁵. Há times, comissões técnicas e preparação de saúde física e mental para tais jogadores (com rotinas que buscam alternar treinos, exercícios físicos e outras atividades). Há inclusive o reconhecimento legal de atletas considerados profissionais, registrados em carteira pela Lei Pelé³⁰⁶.

O ponto é que, para se chegar ao nível de um jogador profissional, o treino e a dedicação são fundamentais. Mas como diferenciar o treino pesado de uma dependência pelo jogo digital? Segundo as evidências, é importante observar comportamentos que demonstram descuido consigo mesmo, como não se alimentar, não se hidratar ou mesmo longos períodos sem idas ao banheiro em função da atividade – o que não seria praticado na modalidade profissional da categoria³⁰⁷.

Tanto para quem busca a lucrativa profissão de *pro-player* quanto para quem consome esse tipo de conteúdo, os cuidados com crianças e adolescentes devem ser redobrados, visando seu melhor interesse e considerando inclusive os riscos de se incorrer na prática ilegal de trabalho infantil³⁰⁸.

Desenvolvedores de jogos deverão prever medidas para reduzir os riscos aos direitos desse público e criar um sistema de reclamações e denúncias de abusos que garanta que as ferramentas de compras disponíveis nos jogos exijam o consentimento inequívoco dos responsáveis. Vale lembrar que um dos fundamentos do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos é a proteção integral da criança e do adolescente³⁰⁹. Além disso, aos jogos digitais aplicam-se as regras previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente para a Classificação Indicativa³¹⁰.



Perguntas úteis para avaliar os impactos dos jogos digitais em crianças e adolescentes

- Como se comportam antes que eu permita que joguem (por exemplo, pedem muito para jogar/usar)?
- Como se comportam durante o jogo (por exemplo, falam palavras ofensivas, ficam agitado(a)(s), respiram rápido, não dão atenção ao que está acontecendo à sua volta ou outros)?
- Parecem saber diferenciar o que é relativo às mídias e o que é realidade (por exemplo, vão dormir e acham que o monstro do jogo está em seus quartos)?
- Percebem quando usaram a aplicação ou jogo por tempo excessivo? A criança ou adolescente relataram se sentir mal depois do uso prolongado?
- Como se comportam após o jogo?
- Como se comportam quando eu não o(a)(s) deixo jogar?
- Como reagem quando os adultos estão usando o *smartphone* ou *tablet*?
- Quais medidas de segurança digital são utilizadas para proteger a criança ou o adolescente e a família (por exemplo, recursos de “controle parental” nos aplicativos, não exposição da criança ou adolescente em sites de redes sociais, etc.).

Outros riscos associados ao uso de dispositivos digitais

Crianças e adolescentes também estão sujeitos aos mesmos riscos que adultos, em relação ao ambiente da internet – exposição à **desinformação** e teorias da conspiração, ou mesmo a golpes e fraudes.



Apostas online (bets)

Com a recente legalização de apostas online no Brasil, a exposição a anúncios de jogos de azar também se tornou uma realidade.

A Portaria nº 1.231/2024, de 31 de julho de 2024, da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda estabeleceu as regras e diretrizes que os agentes operadores de apostas deverão cumprir em relação ao “jogo responsável”. Assim, deve-se garantir a proibição de apostas por crianças e adolescentes, promovendo campanhas e ações para a conscientização sobre os **riscos de dependência**, de **transtornos do jogo patológico** e sobre a **proibição** desta prática por tal público.

A utilização de plataformas de jogos de apostas por crianças e adolescentes é proibida e deve ser coibida por todos os agentes públicos responsáveis. Uma regra que deve ser respeitada por todos, inclusive com aplicação das devidas **penalidades no caso de descumprimento**.

Vale ressaltar que é **ilegal** no país qualquer tipo de publicidade ou comunicação mercadológica de aposta que conte com a participação de crianças ou adolescentes ou seja a eles direcionada^{311 312}.

Além das proibições já contidas no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que foi usado como balizador legal no parâmetro para a regulamentação das apostas, essas proibições foram reforçadas nas normas estabelecidas pelo Governo Federal.

Também há riscos ligados à exposição a conteúdos de ódio, como os de **radicalização**, em especial para adolescentes dentro de fóruns e comunidades online do tipo extremista, misógino, racista, neonazista, entre outros.

Algumas [plataformas digitais](#), especialmente aquelas que não moderam adequadamente o conteúdo, podem oferecer ambientes para que adolescentes vulneráveis à radicalização possam se conhecer e se conectar, potencializando a dinâmica conhecida como “**câmaras de eco**” – ou a sensação de que todas as pessoas concordam entre si³¹⁴.

Adolescentes podem ser inicialmente atraídos por conteúdos encontrados em ambientes acessados com mais facilidade na internet e, a partir daí, serem encaminhados para ambientes restritos, onde circulam livremente conteúdos de ódio, vídeos de violência explícita e extrema, incitação à violência contra si mesmo ou contra outros, instruções sobre como realizar atos violentos fora do ambiente digital, pornografia infantil, entre outros conteúdos.

Uso não pedagógico de dispositivos no ambiente escolar

O uso de dispositivos digitais no ambiente escolar tem um duplo papel: inclusão digital dos estudantes e desenvolvimento das competências necessárias para o exercício da cidadania.

Apesar das inúmeras possibilidades de utilização das tecnologias no apoio à aprendizagem, é importante estabelecer os limites, para que não haja prejuízos ao estímulo de outras competências e habilidades essenciais para o pleno desenvolvimento do estudante.



“Meu pai não deixa levar o celular. Porque ele acha que eu vou ficar mexendo na aula. Já levei escondido. Acho que não me atrapalharia porque não tenho internet. Se tivesse internet eu ia mexer na hora da merenda”.

(Menino, 13 anos, Manacapuru-AM)

O convívio no ambiente escolar tem um papel relevante no desenvolvimento de habilidades como empatia, diálogo, resolução de conflitos de forma cooperativa e o respeito ao outro e aos direitos humanos. Por isso, há que se cuidar para que um uso intensivo das tecnologias, de forma individual pelo estudante e sem um propósito pedagógico, não venha a prejudicar o convívio com os demais colegas, professores e a comunidade escolar como um todo.



Destaques da pesquisa TIC Educação 2022³¹⁵

77%

dos alunos de Ensino Fundamental e Médio, usuários de internet, declararam acessar a rede na escola, por meio de dispositivos próprios ou disponibilizados aos estudantes nas dependências escolares.

- A proporção de alunos que acessam a internet na escola cresce de acordo com a idade: entre os estudantes de 9 e 10 anos, 50% afirmaram que acessavam a internet na instituição escolar, proporção que era de 70% entre os de 11 e 12 anos, 82% entre os de 13 e 14 anos e mais de 90% entre os de 15 anos ou mais.
- **O telefone celular é o dispositivo mais utilizado pelos estudantes (55%) para acessar a internet na escola:** 81% dos alunos de Ensino Médio faziam uso do dispositivo, 55% entre os alunos de anos finais do Ensino Fundamental e 15% entre os alunos de anos iniciais do Ensino Fundamental (4º e 5º anos).
- Em relação aos dispositivos da escola utilizados pelos estudantes, o computador de mesa (31%), o computador portátil (26%) e o *tablet* (7%) são os citados pelos estudantes em maiores proporções.
- 92% dos professores que atuavam em escolas de Ensino Fundamental e Médio afirmaram utilizar ao menos um dispositivo digital com os alunos durante as aulas, embora esse uso muitas vezes esteja mais centrado na apresentação de conteúdos aos alunos do que na realização de atividades que contemplem o uso de tecnologias digitais pelos estudantes.
- **O telefone celular foi citado por 67% dos docentes como recurso para acessar a internet em atividades educacionais durante as aulas,** proporção que era de 47% entre os professores de escolas municipais, 74% entre os professores de escolas estaduais e 76% entre os professores de escolas particulares. Em áreas rurais, 14% dos docentes mencionaram apenas o telefone celular como dispositivo digital para uso em atividades digitais com os alunos.
- Fazer pesquisas sobre o que os professores falam na aula era a atividade mais realizada pelos estudantes (57%) na escola, com o uso de dispositivos digitais, especialmente entre os alunos de Ensino Médio (78%). Já 55% dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e 28% dos alunos dos anos iniciais realizam essa atividade.
- A leitura de textos (47%), a realização de trabalhos em grupo (45%) e o acesso a vídeos (40%) sobre o que os professores falam nas aulas estavam também entre as atividades educacionais mais realizadas pelos alunos na escola com o uso de dispositivos digitais.

Um relatório global da UNESCO (2023)³¹⁶ apontou que a tecnologia pode ter um impacto negativo se for usada de modo inadequado e excessivo. A presença de dispositivos, como celulares, em sala de aula, pode ser um elemento de distração, dificultando a gestão da sala de aula e impactando negativamente o foco e a produtividade dos alunos. Além disso, aponta que o uso intensivo de tecnologia tende a reduzir as oportunidades de interação social entre estudantes, o que é crucial para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. O documento também destaca que o tempo excessivo em frente às telas tem sido associado a impactos negativos na saúde física e mental dos estudantes, como destacado anteriormente.

Como a tendência de proibir o uso de celulares em escolas é recente, ainda existem poucos estudos que analisam seus impactos, que, à primeira vista, parecem positivos^{317 318}.

Em relação às políticas de uso de telefones celulares em ambientes escolares brasileiros, os dados disponíveis indicam que, nos últimos anos, inúmeras instituições de ensino adotaram regulamentos próprios para limitar os usos não pedagógicos nesse ambiente.

A limitação do uso de celulares em escolas passou a se estender a todos os estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica brasileira, a partir da aprovação da **Lei Federal nº15.100/2025**, que “dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica”.





Destaques da pesquisa TIC Educação 2022³¹⁹

- Entre as instituições que atendem estudantes até os anos iniciais do Ensino Fundamental, 42% declaravam que os estudantes não podiam utilizar o telefone celular na escola. O número cai para 21% entre as escolas que recebiam alunos até os anos finais do Ensino Fundamental e para 7% daquelas que recebiam alunos maiores, como até o Ensino Médio ou profissionalizante.

Entre as instituições municipais,

34%

diziam que os estudantes não podiam utilizar o telefone celular, enquanto 12% das escolas estaduais e 28% das escolas particulares adotavam as mesmas medidas.

62%

das escolas municipais e em 67% das escolas estaduais e das particulares, o uso do dispositivo era permitido apenas em determinados espaços e horários.

- Sobre o uso da rede sem fio das escolas, as instituições que atendem alunos dos níveis mais elevados de ensino são as que adotam medidas mais restritivas: 59% das escolas que atendiam alunos até os anos finais do Ensino Fundamental e 58% entre aquelas que atendiam alunos até o Ensino Médio ou profissionalizante não permitiam o acesso dos alunos à senha da rede sem fio. O que também ocorria em 46% das escolas que atendiam alunos até os anos iniciais do Ensino Fundamental.
- A restrição de acesso à rede sem fio para os alunos ocorria em 54% das escolas municipais, 55% das escolas estaduais e 47% das escolas particulares.

A Constituição brasileira garante liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber, assim como o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas³²⁰. Da mesma forma, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Nacional assegura a **autonomia pedagógica** às unidades escolares públicas de educação básica, que devem ser geridas **de forma democrática e com a participação da comunidade escolar**³²¹. Nesse sentido, decisões sobre regras de uso de dispositivos eletrônicos no ambiente escolar devem levar em conta a **Lei Federal nº15.100/2025**, e ser tomadas com a participação da comunidade.



"Não sei se eu pensaria nas regras, mas no cuidado dos próprios pais, junto com a comunidade escolar, de discutirem isso. Primeiro essa discussão para que depois as regras surjam".

(Educador do Ensino Fundamental II e Ensino Médio,
Goiânia-GO)

Respeitados esses princípios, também é fundamental que sistemas e instituições de ensino baseiem suas decisões sobre o **uso não pedagógico** de dispositivos digitais nas evidências



Dispositivos conectados e dados de crianças e adolescentes

Durante a pandemia de Covid-19, para que o ensino formal fosse possível, houve uma rápida adoção de dispositivos digitais e de aplicativos com finalidades educativas.

Tal medida mostrou como alguns **riscos** também aparecem quando não há uma reflexão aprofundada na **adesão às tecnologias**.

Um primeiro ponto de atenção refere-se a como as medidas adotadas durante o período emergencial colaboraram para **antecipar o uso** de tais recursos nos ambientes escolares, bem como para ampliar usos não pedagógicos, dentro e fora das escolas.

Isso remete ao debate sobre o equilíbrio entre a necessidade de uma educação conectada e sintonizada com o mundo digital e eventuais impactos negativos no processo de ensino e aprendizagem.

Outro risco que precisa ser levado em consideração diz respeito à **privacidade e proteção de dados de crianças e adolescentes**. No período de isolamento social (ou desde esse período) algumas escolas e instituições aderiram a estratégias que tiveram como contrapartida o compartilhamento de informações sobre os usuários para terceiros³²², como sites educacionais, que coletaram dados de crianças e adolescentes de forma excessiva ou para finalidades diferentes das educacionais; por exemplo, para o posterior direcionamento de publicidade.

Segundo o artigo 14 da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)³²³, há uma série de exigências para a coleta, utilização e tratamento de dados de crianças e adolescentes, e isso diz respeito aos muitos contextos a partir dos quais esses dados podem ser processados.

Assim, torna-se importante sinalizar que **qualquer tecnologia ou dispositivo digital envolvido no ambiente ou dinâmicas escolares deve priorizar o melhor interesse da criança e do adolescente e seguir o princípio da coleta mínima de seus dados, sendo utilizado com critérios de transparência e de adequação sobre as suas finalidades**³²⁴.

Desse modo, para além dos celulares, também as decisões sobre câmeras conectadas, sistemas de reconhecimento facial, plataformas com recursos didáticos, entre outros, demandam prevenção, informação e cautela ao se decidir sobre sua implementação.

O uso de dispositivos tecnológicos no ambiente escolar pode incrementar o processo de ensino e aprendizagem ou perturbar o engajamento escolar, a sociabilidade e até mesmo a saúde mental dos estudantes. As **muitas possibilidades das tecnologias**, aplicadas em contextos escolares, exigem, portanto, que os seus diferentes usos sejam compreendidos, planejados e, caso necessário, regulados.

O **uso pedagógico** ou didático de dispositivos digitais deve seguir as políticas de educação vigentes, pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e por decisões das próprias redes educacionais. Já o **uso não pedagógico** de dispositivos individuais, como aparelhos celulares do tipo smartphone e tablets, no ambiente escolar, além de vedado pela **Lei Federal nº 15.100/2025**, pode ter reflexos negativos em vários aspectos da vida estudantil, como dificultar a socialização, enfraquecer vínculos entre estudantes e educadores, agravar quadros de sofrimento mental, entre outros.



"Porque é até uma regrinha que eu tenho no meu grupo social da escola: quando tiver todo mundo junto, ninguém usa celular porque atrapalha demais".

(Menina, 16 anos, Picuí-PB)

É fundamental, por exemplo, **que o momento do recreio seja preservado do uso intensivo de dispositivos digitais**. O recreio é um intervalo importante para processos de socialização e aprendizagem, para o estímulo ao movimento e às práticas de atividades físicas e esportivas, e o uso individual de um aparelho celular não colabora para que isso ocorra.

Dada a recomendação deste Guia, de **que crianças (até 12 anos) não tenham aparelhos celulares próprios** e que a posse desses dispositivos pelos colegas se torna um fator de pressão para elas também terem um, é importante que as escolas considerem isso na tomada de decisões sobre o uso de dispositivos pessoais em tais ambientes.

Definir as regras de uso de dispositivos pessoais de modo uniforme é desafiador devido às diferenças das dinâmicas sociais e de desenvolvimento das crianças e adolescentes em cada etapa escolar. Assim, transformar essa decisão em um exercício de cultura democrática é uma oportunidade para envolver toda a comunidade escolar em definições de enorme consequência.

Estimular o uso enriquecedor e educativo da tecnologia e desencorajar o uso que reforce dinâmicas prejudiciais à saúde nas escolas como um todo devem ser os pontos orientadores das regras de uso de dispositivos digitais em escolas brasileiras.



“A escola sozinha não consegue. É muita coisa. A escola está tendo que lidar com questões emergentes, questões atuais que a internet potencializa, como a questão do racismo e da homofobia. [...] É preciso unir forças, ter uma pulverização de ações que alerte a sociedade sobre isso. E essa união não é só por parte do governo. Eu acho que as igrejas são importantes, porque as igrejas têm uma influência muito grande sobre as comunidades. Os movimentos sociais precisam ser chamados, por exemplo, a luta das mulheres, das mães... todo mundo. É preciso chamar a atenção! Porque a exposição dessa questão da tela traz não só a questão [...] da saúde mental das crianças, como leva também a outros problemas como a violência, a pedofilia, a exposição, tudo isso... ela potencializa o problema. [...] Tem que ser um movimento da sociedade como um todo”.

(Educador do Ensino Fundamental II e Ensino Médio,
Goiânia-GO)

Dicas das próprias crianças e adolescentes³²⁵



Se liga para não vacilar

- Não acessar conteúdos inadequados para a idade.
- Não assistir somente conteúdos selecionados pelo algoritmo das plataformas.
- Não acessar sites que pareçam suspeitos.
- Não deixar o uso de telas atrapalhar as atividades importantes, como os estudos.
- Não usar telas antes de dormir.
- Não trocar as interações presenciais pelas digitais.



Parece uma boa!

- Assistir coisas que os pais permitem.
- Usar as telas para buscar novas oportunidades e informações.
- Ter cuidado com golpes e pessoas desconhecidas nas redes sociais.
- Fazer momentos de pausa das telas.
- “Viver o mundo real”, aproveitar a infância e o momento presente.
- Ter mais interações sociais.
- Fazer mais atividades ao ar livre.
- Praticar esportes e atividades que gostam.



5

Oportunidades à vista



“Eu dou aula do pré até o quinto ano, na comunidade [...] na zona rural. [...] A gente tem mais internet dentro da escola e a gente tira toda sexta-feira para a gente assistir um filme, para a gente fazer o resumo do nosso encontro da semana todinha. A gente visualiza fotos, visualiza vídeos com eles. O nosso representante daqui [...] o cacique, bateu nesses pontos que, dentro da comunidade, os adolescentes não gostavam mais de participar desses tipos de coisas devido ao telefone. Devido ao celular. Então, a gente, além de pôr a regra, a gente leva a ferramenta, o celular, o computador, as redes sociais para um ponto positivo, que foi de criar uma rede de comunicadores. São dez que desempenham essa parte de fotografia, vídeos, assessoramento, edição de várias coisas”.

(Educadora em cargo de gestão, Fortaleza-CE)

Educação Digital e Midiática

A digitalização da sociedade e a democratização das tecnologias de produção e circulação de informações nos oferecem oportunidades como nunca antes para acessar conteúdos sobre qualquer assunto e dar voz a pessoas com diferentes visões. Ao mesmo tempo, trazem enormes desafios para a construção de conhecimento e a participação responsável e segura no ambiente digital. Crianças e adolescentes (bem como adultos) precisam aprender a lidar com esse ambiente de maneira intencional, reflexiva e crítica — não só na escola, mas ao longo da vida.

A **conectividade significativa** toca a necessidade de assegurar condições mínimas de conectividade, tais como velocidade, disponibilidade de dispositivos, conexão confiável, regularidade no uso, habilidades digitais, entre outros aspectos críticos.

Fonte: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. Conectividade significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil. São Paulo: Nic.br, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/2m75trv3>

Ter acesso, presença e alcance digitais não são iguais a possuir fluência, maturidade e responsabilidade para navegar na internet. Assim, educar para e com as mídias é indispensável a qualquer debate sobre como queremos que crianças e adolescentes construam autonomia de modo progressivo, bom senso e senso crítico para participar plenamente de uma sociedade conectada. Algo indispensável para a construção de um ambiente de informações mais saudável e, em última instância, para a sustentação da democracia³²⁶.

A conectividade oferecida às escolas brasileiras precisa estar à altura dos desafios educacionais do país. Para tanto, a **Estratégia Nacional Escolas Conectadas** definiu critérios de **conectividade significativa**.

O mero acesso à internet e a dispositivos digitais, ainda que não esteja garantido para toda a população brasileira, não é suficiente para promover equidade. Isso exige uma estratégia de política educacional que combine o acesso à conectividade e aos dispositivos com um programa pedagógico abrangente, que inclua o currículo escolar e a formação de professores. Parte das estratégias de enfrentamento a essa realidade passa pela educação de crianças e adolescentes para o uso das ferramentas digitais de forma crítica e criativa.

A **Educação Digital** compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania na atualidade. Nesse sentido, conecta-se com a **Educação Midiática** para lidar, de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, com o conjunto de informações, comportamentos e práticas sociais no meio digital. Diz respeito também à compreensão e ao desenvolvimento do pensamento computacional, considerando os desafios e oportunidades da era digital, as dinâmicas sociais mediadas e influenciadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho.





Estratégia Brasileira de Educação Midiática³²⁷

No campo das oportunidades, cabe destacar a Estratégia Brasileira de [Educação Midiática](#) (EBEM), apresentada em 2023 pela Secretaria de Políticas Digitais da Secretaria de Comunicação da Presidência da República. Construída a partir das contribuições colhidas em consulta pública, a EBEM traz diversas iniciativas do Governo Federal para a promoção da [educação midiática](#) no Brasil.

Sua missão é “promover o desenvolvimento de habilidades e competências em crianças, adolescentes, adultos e pessoas idosas, para compreensão, análise, engajamento e produção crítica na experiência com diferentes canais de mídia digital e da informação, de forma criativa, saudável, consciente e cidadã”.

A EBEM reconhece a presença constante de mídias e dispositivos digitais no cotidiano da população e as possibilidades de qualificar os usos e práticas para os diversos públicos. Vista como uma competência transversal, a [educação midiática](#) é pensada, no texto, para além do ambiente formal de ensino.

São apresentadas ações e projetos voltados à (i) promoção da [educação midiática](#) na educação básica; (ii) formação e qualificação continuada de profissionais da educação e multiplicadores; (iii) estabelecimento de parcerias com academia, sociedade civil e iniciativa privada; (iv) desenvolvimento de campanhas educativas; (v) promoção do uso consciente de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes e (vi) participação social.

Mais do que um conjunto de ações, a EBEM reconhece que o ecossistema midiático necessita de atenção e políticas públicas abrangentes para que haja um exercício pleno dos direitos à informação, comunicação e participação. Com foco em promover acesso amplo e uso saudável, crítico e seguro das mídias digitais, os objetivos e eixos de atuação da EBEM são ações concretas de conscientização para ampliar os benefícios e oportunidades das TICS, reduzindo os riscos.

Nesse sentido, a Educação Digital e Midiática é direito básico e pré-condição para a experiência da cidadania em um mundo cada vez mais conectado. Isso inclui a capacidade de entender a influência dos meios de comunicação na sociedade, reconhecer diferentes formas de comunicação midiática e participar, de maneira informada e ética, do ambiente digital.

No Brasil, já é política pública: habilidades ligadas à apropriação consciente e qualificada da informação e da comunicação, sobretudo na cultura participativa, estão presentes na **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**³²⁸ de forma transversal, em especial na Competência Geral 5, que trata de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

Outro documento que reforça a importância da [Educação Midiática](#) como política pública é o **complemento à BNCC na área de Computação**³²⁹, que está dividido em três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

O material deixa claro que é preciso ir além do entendimento técnico e do domínio de ferramentas, aplicativos e códigos. Na etapa do Ensino Fundamental, uma das competências trata de “compreender a computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação, capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos”.

Em sintonia com a BNCC, a **Política Nacional de Educação Digital (PNED)**³³⁰ também aborda a cultura digital, com vistas à “aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados”. A PNED também trouxe uma novidade relevante: a inclusão obrigatória de educação digital no currículo dos Ensinos Fundamental e Médio.

Em todos os contextos, a educação digital e midiática deve buscar fortalecer a autonomia crítica e progressiva de crianças e adolescentes em relação tanto ao ambiente informacional quanto a um contexto tecnológico em constante evolução, para que possam continuar aprendendo com confiança ao longo da vida e exercer o direito fundamental à informação.



"Eu comecei a ler mais esse ano, lendo muito mesmo, mais do que ficar no celular normalmente. Muitas coisas eu comecei a estudar sobre outras coisas que eu tenho interesse mesmo, que não é de escola. E eu acho que é isso mesmo que a internet fez. Eu tenho outros conhecimentos".

(Menina, 11 anos, Rio de Janeiro-RJ)



Exemplos de competências desenvolvidas a partir da Educação Digital e Midiática

- Letramento da informação: hábito de questionar as informações e não simplesmente consumir tudo o que está disponível, reduzindo a vulnerabilidade a golpes e conteúdos manipulativos.
- Entendimento dos mecanismos de busca e da personalização algorítmica: incentiva postura mais responsável em relação à desinformação e a conteúdos produzidos por sistemas de inteligência artificial generativa.
- Análise crítica das mídias: entendimento de que todas as mensagens de mídia refletem escolhas e carregam objetivos que podem ser mais ou menos explícitos. Reconhecimento de práticas antiéticas e de quais são as vozes privilegiadas ou as ausentes.
- Fluência digital: uso seguro e assertivo de ferramentas digitais para aprender, colaborar, criar e compartilhar conhecimento.
- Uso crítico e criativo de ambientes de publicação de conteúdo, com a compreensão dos modelos de negócios de [plataformas digitais](#).
- Cuidado com dados pessoais e questões de privacidade.
- Possibilidade de sair de um consumo passivo de informações para um uso mais consciente e transformador de seu entorno.
- Promoção do uso responsável do ambiente digital, aproveitando-o como canal de comunicação e diversidade de vozes, incentivando a criação de mídias para engajar e mobilizar com responsabilidade e amplificando a voz e a livre expressão de crianças e adolescentes.

A oportunidade que se coloca para crianças e adolescentes é, portanto, a de se perceberem como cidadãos que têm voz, capazes de expressar suas opiniões e exercer seus direitos e responsabilidades no mundo digital.

Para tanto, é necessário que saibam usar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para obter resultados benéficos e de alta qualidade, bem como reduzir danos de experiências nos contextos digitais, tanto para si como para os outros.

Nesse sentido, é importante que desenvolvam tanto suas **competências técnicas** – como operar, criar e usar ferramentas e sistemas para a solução de problemas – quanto **competências críticas** – de compreensão dos contextos das informações e demais conteúdos.



“Tem pessoas fazendo trabalhos de universidade só através do celular. Eu fiz o meu trabalho de monografia da graduação assim: eu mandava para o meu professor, ele corrigia e revisava o meu trabalho pelo celular. Ou seja, ele tinha visão e já fazia isso assim. Hoje eu vejo os meus alunos cegos produzindo trabalhos pelo celular. [...] E se a gente tentar trazer o que esses dispositivos podem oferecer para a sala de aula? Vão ter alunos que não têm nenhum. Tem muita casa, muita família que só tem um celular para todo mundo”.

(Educador cego de informática para pessoas com deficiência visual, Fortaleza-CE)



Destaques da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024³³¹

81%

dos usuários de 11 a 17 anos afirmaram ser “verdade” ou “muito verdade” que sabem escolher as palavras para encontrar algo na internet.

- 52% dos usuários de 11 a 17 anos concordam que todos encontram as mesmas informações quando pesquisam coisas na internet e, para 50% dos usuários investigados, o primeiro resultado da pesquisa na internet é sempre a melhor fonte de informação.
- 72% dos usuários de 11 a 17 anos concordam que empresas pagam pessoas para usar seus produtos nos vídeos e conteúdos que publicam na internet.

Para

55%

é verdade ou muito verdade que sabem verificar se uma informação encontrada na internet está correta.

Também é importante que todos os adultos que participam diretamente da vida de crianças e adolescentes – familiares, professores e demais profissionais com poder de tomada de decisão sobre suas dinâmicas de vida – saibam fazer um uso seguro e crítico das mídias e tecnologias digitais, inclusive para promovê-las em contextos aderentes de forma a facilitar o aprendizado.

Vale considerar como os jogos eletrônicos também podem ser reconhecidos como **ferramentas educacionais** e ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas. Educadores e estudantes podem interagir de forma lúdica, e intencionalmente pedagógica, com jogos digitais por meio dos quais é possível desenvolver habilidades como planejamento, antecipação, tomada de decisão, pensamento estratégico etc.

Os jogos podem ser **espaços de aprendizado experimental**³³², que permitem que os alunos possam errar de maneira segura, aprender com os erros e persistir até obterem sucesso. Os jogos também possuem benefícios psicológicos e socioemocionais, já que incentivam o trabalho em equipe na resolução de problemas, promovem o engajamento social, a colaboração e a conexão entre os jogadores.



“A minha professora, amo ela, [...] criou um site pra nossa sala pra que, quando a gente tivesse dúvidas sobre a matéria dela, a gente entrasse no site e ficasse jogando joguinhos que são da matéria dela – o que vai acabar, de uma forma ou de outra, ajudando a gente na hora de prova. [...] A gente tá tentando levar isso pra todas as outras aulas [...], porque isso ajudou bastante e acabou que nossas notas aumentaram, porque os jogos que ela passa tipo [nome do jogo], assim, aleatório, é realmente coisa sobre a aula, digamos que um quiz sobre [nome da matéria]], com coisas superanimadas, divertidas, que eu amo particularmente”.

(Menina, 14 anos, Petrolina-PE)

Os indicadores da TIC Educação 2022, mencionados na sequência, destacam ainda o papel fundamental dos professores na promoção da [educação midiática](#) entre crianças e adolescentes.



Destaques da pesquisa TIC Educação 2022³³³

- Os professores foram citados por 44% dos alunos de Ensino Fundamental e Médio como fontes de referência sobre o uso de tecnologias digitais; proporção que era de 56% entre os estudantes de escolas localizadas em áreas rurais.
- Ajudar os alunos a usarem a internet para fazer trabalhos ou lições (60%) e indicar sites para fazerem trabalhos escolares (60%) foram as atividades de orientação recebidas dos professores mais citadas pelos alunos.

Para

75%

do total de professores, a falta de formação específica dificulta muito a adoção de tecnologias digitais nas atividades educacionais. Sobre esse aspecto, 56% dos professores disseram ter participado de formação continuada nos 12 meses anteriores à realização da pesquisa.

54%

mencionaram também que os professores ensinaram a verificar se uma informação ou notícia na internet é verdadeira, e 53% a usarem a internet de um jeito seguro.

- A proporção de estudantes que mencionaram receber orientações dos professores sobre temas relacionados ao uso crítico, seguro e responsável das tecnologias foi maior também entre aqueles dos níveis de ensino mais elevados: enquanto 64% dos alunos de Ensino Médio disseram que seus professores os orientaram a verificar se uma informação na internet é verdadeira, a proporção foi de 55% entre os estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e de 40% entre aqueles dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Entre os alunos de anos iniciais do Ensino Fundamental, 31% receberam orientações dos professores sobre o que fazer se algo os incomodasse na internet, proporção que foi de 49% para os dos anos finais do Ensino Fundamental e de 50% entre os do Ensino Médio.

Acesso e Conectividade Significativa no contexto escolar



"Acabo complementando bastante com o [nome do aplicativo], pois os áudios e os vídeos deixam as aulas mais dinâmicas. Por exemplo, eu fiz o portfólio de fotografia que eles editaram pelo [nome do aplicativo]. Ficou lindo e maravilhoso. Eles usaram em sala de aula. Eu acho que é importante para ver que existe um uso bom dessas tecnologias".

(Educadora dos Ensinos Fundamental e Médio, Porto Velho-RO)

No ambiente escolar, o acesso à conectividade se tornou essencial para oferecer uma educação de qualidade e preparar os estudantes para os desafios do mundo moderno. O acesso à internet e às tecnologias educacionais na escola incentiva a adesão a estratégias mais participativas, assim como possibilita que educadores e estudantes desenvolvam habilidades digitais essenciais, como as relacionadas ao pensamento computacional e à cidadania digital, o que inclui a capacidade de analisar e usar informações de maneira crítica e responsável.

Para o exercício da cidadania nos dias atuais, é necessário um ambiente educacional mais conectado, inovador e inclusivo, em que todos os alunos tenham a oportunidade de alcançar seu pleno potencial.

A **Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC)** foi lançada pelo Governo Federal³³⁴, em colaboração com os sistemas de ensino, para juntar esforços e levar **conexão para fins pedagógicos** a todas as escolas públicas do Brasil. Com isso, a ENEC busca democratizar o acesso à tecnologia, garantindo a inclusão digital de todos os estudantes da educação básica.

Grupos ou turmas inteiras devem conseguir se conectar ao mesmo tempo à rede Wi-Fi e acessar, com segurança, conteúdos educacionais nos ambientes da escola, permitindo o uso de todo o potencial da conectividade de internet disponível.

Nesses termos, foram estabelecidos parâmetros de qualidade^{335 336} – que incluem a velocidade das conexões e configurações de Wi-Fi – para garantir que a conectividade na escola atenda a sua finalidade principal de apoio aos processos de ensino e aprendizagem.

Com as condições mínimas de acesso garantidas, torna-se possível implementar uma educação digital e midiática capaz de ajudar os estudantes a desenvolverem habilidades técnicas e críticas necessárias para exercerem sua cidadania. Afinal, em um mundo onde a cultura digital faz parte das experiências mais cotidianas, os usos pedagógicos, estimulados no ambiente escolar, assumem um importante papel na promoção de experiências seguras de uso da internet.

Oportunidades para crianças e adolescentes com deficiência: tecnologias assistivas

Algumas tecnologias acessíveis em dispositivos móveis também podem ser extremamente importantes e úteis para o desenvolvimento, socialização, aprendizagem e participação de crianças e adolescentes com deficiência.

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência³³⁷ define “tecnologia assistiva ou ajuda técnica” como produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

Assim, tal como bengalas, muletas, cadeiras de rodas, aparelhos auditivos, lupas de aumento ou cães-guia, também são **tecnologias assistivas** os ampliadores e leitores de tela – aplicações que fornecem adaptação ou narração de textos, audiodescrição de imagens, navegação e comandos por voz ou gestos, legendas, ou pela Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Vale ressaltar que o acesso de crianças e adolescentes com alguma deficiência às tecnologias, por si só, não garante a sua inclusão e acessibilidade plena. O envolvimento das pessoas de toda a sociedade é fundamental no processo de desenvolvimento desse público. A interação direta, contínua e presencial com pessoas com e sem deficiência, e com distintos ambientes, é fundamental para que compreendam a si mesmas, o outro e seu entorno.

É importante ressaltar que, ao mesmo tempo em que a lei estabelece que as empresas de tecnologia e os governos devem fornecer acessibilidade, treinamento e suporte para as pessoas com deficiência ou limitações, também exige que esses mesmos agentes garantam segurança, privacidade e proteção no tratamento de dados dessas pessoas. Portanto, o uso desse tipo de recurso deve considerar as necessidades de proteção específicas de cada usuário.



“O uso de um computador ou um tablet não é uma coisa tão intuitiva para uma pessoa cega como é para uma pessoa com visão, certo?! Não é algo simples, a gente precisa realmente ter um momento de aprendizado, de uso daquela ferramenta. Enquanto as imagens já dizem tudo para quem enxerga, nós, que somos cegos, temos que passar por um período de aprendizagem. No caso do computador entender as teclas de atalho, conhecer o teclado, entender quais são as teclas que eu preciso utilizar para navegar [...] ou executar qualquer ação”.

(Educador cego de informática para pessoas com deficiência visual, Fortaleza-CE)

Segundo a Convenção Sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência³³⁸, que possui status de emenda constitucional, considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo, de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, de quem a interação com uma ou mais barreiras pode obstruir a participação plena e efetiva na sociedade, em igualdade de condições com as demais pessoas.



6

Recomendações para a efetivação dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital

De crianças e adolescentes para crianças e adolescentes³³⁹

- **Não ficar usando quando alguém está conversando com você**, isso não é legal. Deixa a outra pessoa com a sensação de que você não liga para ela.
- **Não usar na sala de aula e não usar até muito tarde**, para conseguir ir para a escola no dia seguinte.
- **Fazer atividades extracurriculares** para aprender mais coisas. Um começo, também, é **tentar ver coisas mais longas**, porque tem muita gente que gosta de ficar vendo [nome do aplicativo] e **acaba aprendendo muito**.
- Usar um celular pode fazer muito **mal para a saúde**. Por exemplo, algumas pessoas que usam muito o computador ficam na frente da tela, comendo muito e ficam acima do peso.
- É importante **conversar sobre [cyberbullying](#) no ambiente familiar**. É preciso reconhecer para poder lidar com o problema e entender que aquilo **não é só uma brincadeira**.
- Sobre [cyberbullying](#), também é importante ter a consciência de que **nem tudo que dizem de você significa que você é**.
- As telas são boas para ajudar a ver **outras pessoas pretas, com vitiligo, com algum tipo de deficiência, pessoas da periferia, etc**.
- As telas são importantes para nós podermos **compartilhar a nossa sabedoria** e os modos como percebemos as coisas.
- **Trocar experiências sobre esses temas de telas** nos deixam mais espertos. **As experiências são individuais, mas as lutas são coletivas**.



Recomendações de crianças e adolescentes para os adultos

- **Ensinar pelo exemplo** é importante para ter coerência nas cobranças.
- É importante que os adultos da família tenham bom senso e vejam a **proteção da imagem** de crianças e adolescentes como **um ato de cuidado**.
- As gerações têm diferentes relações com as telas e é importante entender que **a compreensão sobre como agir vem aos poucos**.
- É importante levar em consideração **a opinião** da criança e do adolescente **na hora de postar conteúdos sobre eles**.
- Informar sobre o **cyberbullying** é muito importante, mas não basta dizer que ele existe. **Tem que explicar o que se pode fazer quando acontece com você, com quem conversar e como pedir ajuda**.
- Nas mídias a **imagem de crianças e adolescentes** deve ser tratada com muita cautela, havendo **proteção** de seus perfis e de seus dados, em respeito à sua **privacidade**.
- Pedir o **consentimento** dos responsáveis é algo muito relativo porque tem responsáveis que privam a criança ou adolescente de usar as telas. O que deveria ser feito é **ensinar como usar de forma consciente**.
- Dizer para as **empresas não coletarem dados de crianças e adolescentes** enquanto usam as plataformas é importante pra caramba e necessário.
- Adaptar as regras (Termos de Uso e Serviço) para **facilitar a compreensão de crianças e adolescentes** faria com que eles não acolhessem coisas erradas.
- Os textos dos **Termos de Usos e Serviços deveriam ser mais claros** e com uma linguagem mais acessível. Como opinar sem entender? É preciso aplicar a LGPD.
- **Criança não deve trabalhar**. Acho que criança não deve ser obrigada a fazer o que ela não quer ou ser **usada como fonte de renda**.
- Sobre o uso de telas, **é preciso buscar entender o porquê do uso**.
- É importante **ser claro principalmente quando se trata de dados pessoais**. É importante manter o educando e a família informados sobre cada passo e os motivos, **mesmo sendo uma escola**.

- As escolas não deveriam controlar os dados dos alunos, deviam **ensinar os alunos a proteger os seus dados**.
- Seria ideal rever a exposição de crianças e adolescentes pela escola, sendo importante **ter a permissão ou o consentimento dessas pessoas para postar sobre elas**.
- Uma ideia é criar um espaço onde a **discussão sobre telas** seja **adequada ao público** para, por meio disso, promover atividades baseadas nas faixas etárias, **para que crianças possam opinar de diversas formas sobre o assunto**, como por meio da arte, da brincadeira e do movimento.
- Seria interessante **falar sobre os riscos das telas**, como o *cyberbullying*, **a partir de HQs** (histórias em quadrinhos) físicas e com versão digital, ilustradas por pessoas jovens e **com versões disponíveis em braille, Libras e audiobook**.

Famílias, pessoas cuidadoras, tutores e responsáveis

- **Não permitir o uso de telas e aparelhos digitais por bebês** (menos de 2 anos de idade), salvo para contato com familiares, por videochamada, dando preferência a outras atividades, como brincadeiras, interações face a face e atividades físicas.
- Evitar, se possível, **a aquisição ou posse de aparelhos celulares do tipo smartphone, antes dos 12 anos** de idade.
- **Evitar o uso de redes sociais por crianças (pessoas até 12 anos) e observar a faixa etária sinalizada pela Classificação Indicativa junto a cada aplicativo** (as recomendações de idade mínima para acesso são diferentes para cada rede social, por exemplo). Lembrar que a maioria das redes sociais não foi projetada para crianças, e contém padrões que estimulam o uso prolongado e potencialmente problemático. Além disso, recordar que a presença de crianças em redes sociais se torna um fator de pressão para que outras crianças e famílias naturalizem esse tipo de uso.
- Acompanhar o uso de dispositivos eletrônicos, aplicações e redes sociais durante a **adolescência** (12 a 17 anos), através de **mediação familiar**.
- **Observar** as crianças e adolescentes enquanto consomem conteúdo midiático e **buscar oportunidades para a interação**.
- **Dialogar** com crianças e adolescentes sobre os riscos e as oportunidades no ambiente digital, levando em consideração a **opinião** de todos os envolvidos e elaborando **regras** da própria família, que estimulem o **uso moderado e saudável das tecnologias**.

- Evitar usar a possibilidade de acesso aos dispositivos tecnológicos (e seus conteúdos) como **recurso de barganha**.
- **Ensinar pelo exemplo**, evitando o uso excessivo de dispositivos digitais diante de crianças e adolescentes durante os momentos de convivência.
- Evitar o uso de dispositivos digitais no momento das **refeições em família**.
- Estimular que crianças e adolescentes usufruam de tempo de qualidade com **brincadeiras e atividades livres de telas**.
- Preservar a **qualidade na rotina do sono**, evitando a posse de dispositivos digitais no cômodo e no horário de dormir.
- Conhecer e avaliar a adoção de **mecanismos de supervisão parental** disponíveis nas plataformas, aplicativos e dispositivos digitais, conforme a idade da criança ou adolescente.
- Preservar, em curto, médio e longo prazos, a **imagem e a privacidade de crianças e adolescentes**, combatendo a exposição frequente, excessiva e/ou descuidada de informações sobre eles em redes sociais.
- Não promover a prática ilegal de **trabalho de crianças e adolescentes**.
- Evitar a prática de **sharenting** (exposição de informações sobre filhos), especialmente em redes sociais abertas, de modo a preservar o direito à privacidade das crianças e adolescentes, prevenindo inclusive riscos de uso indevido de sua imagem no ambiente digital.
- Informar-se e comunicar às crianças e adolescentes sobre a **ilegalidade da prática de cyberbullying**, os contornos que pode assumir ([racismo](#), [misoginia](#), [gordofobia](#), [lgbtfo-
bia](#), entre outros), bem como sobre os tipos de **danos que causam às vítimas** dessa prática.
- Buscar informar-se e obter ajuda profissional caso haja **indícios de uso problemático ou excessivo de dispositivos digitais**, observando atentamente sinais de alerta, como sofrimento mental, agressividade, isolamento social, problemas de autoimagem, [cyberbullying](#), agressividade, autolesão, entre outros.

Setor empresarial

- Promover **campanhas**, com relevância de impacto, **sobre segurança de crianças e adolescentes no ambiente digital**, incentivando o uso saudável e moderado das Tecnologias de Informação e Comunicação, em geral, e de seus próprios produtos e serviços, de modo específico.
- Adotar **termos e políticas de uso** em linguagem clara e compreensível, que priorizem a proteção integral de crianças e adolescentes, de modo a reforçar a interpretação que a **legislação brasileira** considera para a sua condição de sujeitos de direitos.
- **Adequar a estratégia de linguagem usada em termos e políticas de uso** aos padrões exigidos pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), de modo a comunicar informações sobre o tratamento de dados dos usuários de forma simples, clara e acessível, **apropriada não somente ao entendimento de adultos, mas também de crianças e adolescentes**.
- Fazer cumprir, inclusive com uso de ferramentas de inteligência artificial, os limites mínimos de **verificação etária** para acesso a aplicações que não sejam adequadas a crianças ou adolescentes.
- Disponibilizar **mecanismos para a mediação familiar** adaptados conforme a idade ou graus de autonomia e maturidade de crianças e adolescentes, facilitando **o acesso ao recurso**, a **compreensão** das estratégias de linguagem usadas e a transparência em relação ao tratamento de dados.
- **Dar ampla publicidade aos mecanismos disponíveis para acompanhamento familiar**, como as chamadas ferramentas de controle ou supervisão parental, bem como às versões das aplicações voltadas para o público infantil; nesse caso, mostrando as diferenças em relação à versão original.
- Em aplicações para as quais exista a possibilidade de diálogo entre crianças e adolescentes e terceiros, por meio de mensagens de texto, áudio ou vídeo, de forma síncrona ou assíncrona, **desativar as ferramentas de interação** por padrão (*default*), além de fazer essa funcionalidade constar como proteção possível de ser acionada por supervisão parental.
- Não coletar **dados pessoais de crianças e adolescentes** para criar [perfilamento](#) sem ter em vista o seu melhor interesse, zelando pelo direito à privacidade (interpessoal, institucional e comercial).
- Vedar **publicidade e comunicação mercadológica** voltada para o público infantil em suas aplicações, bem como qualquer publicidade de **jogos de apostas** direcionada para crianças e adolescentes, ou que conte com a participação deles.

- Coibir o **trabalho de crianças e adolescentes no ambiente digital, inviabilizando a [monetização de conteúdos](#)** diretamente associados aos chamados “influenciadores-mirins”.
- Implementar **medidas de segurança para o exercício da manifestação artística de crianças e adolescentes no ambiente digital** – inclusive dos chamados “influenciadores-mirins” – conforme as exigências legais contra a prática do trabalho infantil.
- Adotar mecanismos eficazes para coibir todas as formas de **abuso ou exploração sexual** nas [plataformas digitais](#), bem como a **derrubada de conteúdos não consentidos de nudez** reportados por denúncia.
- Desenvolver **aplicações e jogos digitais ou eletrônicos** que respeitem o Estatuto da Criança e do Adolescente e a Resolução do CONANDA nº 245/2024.
- Revisar e adequar a oferta de aplicações, combatendo **práticas discriminatórias**, como o enviesamento algorítmico.
- Desenvolver e oferecer ao mercado produtos adaptados às necessidades de crianças e adolescentes, aderindo a práticas de **inclusão e [segurança por design](#)** na criação de softwares, jogos digitais e aplicativos, mantendo por padrão (*default*) os parâmetros mais elevados de segurança, proteção e privacidade possíveis, inclusive possibilitando limites de acesso à aplicação após o decurso de tempo excessivo.
- Abster-se de utilizar **[padrões ocultos nocivos de design](#)** e recursos manipulativos ou que estimulem o uso excessivo em aplicações que possam ser acessadas por crianças e adolescentes, tais como (mas não restritas a):
 - » Notificações, especialmente em período noturno;
 - » Acesso a redes sociais por adolescentes em período noturno;
 - » Linhas do tempo ou feeds de conteúdo infinitos;
 - » Reprodução automática de conteúdos audiovisuais;
 - » Uso de “curtidas” ou de outros mecanismos de comparação social ou de aparência física.
- Desenvolver e **implementar ferramentas para detectar, coibir, reduzir e remover conteúdos de violência ou exploração sexual de crianças e adolescentes**, inclusive com mecanismos e **canais de denúncia** de violações de direitos de crianças e adolescentes.
- Promover a **moderação** automatizada e humana de conteúdos postados em redes sociais, combatendo a difusão de conteúdos apelativos, discursos de ódio ou violentos que atinjam crianças e adolescentes, bem como **derrubando perfis de usuários** que cometam potenciais crimes contra crianças e adolescentes ou estimulem práticas danosas à saúde desse grupo.

- Publicizar para a sociedade as medidas tomadas para proteção de crianças e adolescentes no ambiente online, mediante a divulgação de **análises de risco e relatórios de transparência**.
- Facilitar o **acesso de pesquisadores** aos dados necessários para compreender e analisar os padrões de uso de aplicações e dispositivos digitais.
- Estimular iniciativas conjuntas (“*cross platform*” / “*cross industry*”) de compartilhamento e implementação de boas práticas e tecnologias para o **combate às violências contra crianças e adolescentes** e para promoção da [segurança por design](#).

Influenciadores digitais

- Não direcionar **publicidade** ou acionar outras **estratégias de comunicação mercadológica** para abordagem direta e/ou fidelização do público infantojuvenil.
- Ser transparente sobre mensagens publicitárias contidas em suas falas ou programas, usando formas de **identificação do vínculo comercial** que **não se restrinjam ao texto escrito**.
- **Coibir o trabalho de crianças e adolescentes no ambiente digital**, tendo ciência sobre o caráter de exceção, bem como sobre as exigências legais para a atividade artística infantil no país.
- Contribuir para a **difusão de orientações e boas práticas** para o uso saudável de dispositivos eletrônicos.
- Difundir mensagens que contribuam para o **enfrentamento do [cyberbullying](#)** (abrangendo [racismo](#), [misoginia](#), [gordofobia](#), [lgbtfobia](#), etc.), dos discursos de ódio e da violência contra crianças e adolescentes.
- Abster-se de incentivar práticas ou atividades que coloquem a saúde ou a vida de crianças e/ou adolescentes em risco, ou que os estimulem a acessar **jogos de apostas** ou a **consumir produtos inadequados à sua idade**.

Escolas e Sistemas de Ensino

- Realizar ações que promovam reflexões críticas e construam estratégias práticas para lidar com as oportunidades e os riscos da relação de crianças e adolescentes com o ambiente digital, considerando o disposto na **Lei Federal nº 15.100/2025** para fomentar:
 - » Atividades que **incluam as crianças e os adolescentes** na reflexão sobre os usos dos dispositivos digitais e seus impactos na vida em sociedade;
 - » Processos que **envolvam diretamente as famílias responsáveis** por tais sujeitos e ofereçam informações e recursos para lidar com o tema;
 - » Soluções que **incluam a qualificação dos profissionais de educação**, em reconhecimento ao seu papel de agentes fundamentais na promoção da Educação Digital e Midiática.
- Estabelecer normas sobre a implementação das regras para **o uso de celulares no contexto das instituições de ensino** – levando em conta a **Lei Federal nº 15.100/2025** e a participação da comunidade escolar – considerando que o **uso não pedagógico** de dispositivos digitais no ambiente escolar, **em qualquer etapa de ensino**, pode trazer prejuízos para o processo de aprendizagem e desenvolvimento de crianças e adolescentes e que o uso individual de dispositivos digitais como tablets e celulares na **educação infantil** não deve ser estimulado.
- Promover a **conectividade significativa** nos contextos formais de aprendizado.
- Ouvir e considerar a **opinião das crianças e dos adolescentes** diretamente afetados pelas decisões sobre os usos de dispositivos tecnológicos e suas aplicações no ambiente escolar.
- Zelar pela **segurança de rede no ambiente escolar**, inclusive bloqueando o acesso a sites ou domínios que tenham conteúdos inadequados a crianças e adolescentes.
- Garantir que crianças e adolescentes com diferentes tipos de deficiências – incluindo as físicas, intelectuais, psicossociais, auditivas e visuais – **tenham acesso a tecnologias assistivas** que os permitam superar barreiras de ensino e aprendizagem no ambiente digital, **independentemente de faixa etária**.
- Garantir o **direito à privacidade** (interpessoal, institucional e comercial) **de crianças e adolescentes** ao aderir a aplicativos ou serviços de terceiros, usados na instituição de ensino e pela comunidade escolar. Considerar, inclusive, que a **coleta de dados** de crianças e adolescentes no ambiente escolar, para finalidades pedagógicas ou não – como no uso de tecnologias de biometria e reconhecimento facial – deve se dar de **forma minimalista, proporcional e transparente** quanto às condições de tratamento e armazenamento de tais informações.
- Rever a adequação de perfis da instituição em redes sociais, com o objetivo de evitar a prática de **sharenting** (exposição de informações sobre os estudantes).

- Comunicar às crianças e adolescentes sobre a **ilegalidade da prática de *cyberbullying***, bem como sobre os tipos de danos causados às vítimas dessa prática.
- Promover **formações para profissionais da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e Médio** (professores, coordenadores, supervisores, diretores, etc.) voltadas para o uso seguro e responsável das Tecnologias de Informação e Comunicação e dispositivos digitais por crianças e adolescentes, tendo por foco a detecção, a prevenção e a abordagem de sinais sugestivos de sofrimento psíquico e mental e de efeitos danosos do uso imoderado desses dispositivos.
- Disponibilizar espaços para escuta e acolhimento de estudantes ou funcionários que estejam em sofrimento psíquico e mental decorrentes principalmente do uso imoderado de telas e de **nomofobia**, como exige a **Lei Federal nº 15.100/2025**.

Governos, formuladores e implementadores de políticas públicas

- **Criar regulações** para o ambiente digital que levem em consideração a **proteção integral**, o **desenvolvimento progressivo** e a **participação** da criança e do adolescente, cobrindo brechas legais sobre a regulação das **plataformas digitais** no Brasil.
- **Fiscalizar o cumprimento das normas** de proteção – previstas para crianças e adolescentes brasileiros – por provedores de aplicações e conteúdos digitais do Brasil ou de outros países.
- Fornecer, às **autoridades investigativas e judiciárias**, capacidade, recursos técnicos e financeiros para responderem às denúncias de violações de direitos de crianças e adolescentes, de forma ágil e eficaz.
- **Promover** a Política Nacional de **Educação Digital** e **implementar** a Estratégia Brasileira de **Educação Midiática**, incentivando e difundindo iniciativas que reflitam sobre as oportunidades e os riscos da relação de crianças e adolescentes com o ambiente digital.
- Estabelecer diretrizes para a implementação de **políticas públicas nacionais** que garantam o direito à privacidade (interpessoal, institucional e comercial) de crianças e adolescentes.
- Investir em **políticas de educação em tempo integral**, para que crianças e adolescentes possam contar com opções qualitativas no contraturno, envolvendo-se com atividades educativas, esportivas e de lazer a partir da socialização.
- Prover e promover **conectividade significativa**, como requisito para a **cidadania digital**.
- Estimular políticas de construção, reforma e manutenção de **espaços públicos seguros e lúdicos**, onde crianças possam **exercer o direito ao brincar**.
- Adotar políticas públicas que estimulem o esporte, a cultura e atividades físicas e artísticas **ao ar livre** e em espaços públicos, voltadas para crianças e adolescentes.

- **Incentivar e financiar** a realização de pesquisas científicas sobre os usos de dispositivos digitais, o bem-estar e a saúde física e mental de crianças e adolescentes.

Sistema de Garantia dos Direitos da Criança e do Adolescente

Sistema de Justiça

- **Fortalecer o sistema** para que tenha condições de dar resposta a violações de direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital.
- Exigir que provedores de aplicativos cumpram o que está no Estatuto da Criança e do Adolescente e na Resolução do CONANDA nº245/2024, que trata da **garantia e proteção dos direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital**.
- Adotar **tecnologias assistivas** e dispositivos digitais que facilitem o acesso à Justiça por crianças e adolescentes e assegurem a sua participação e direito de escuta³⁴⁰ em processos judiciais em que sua presença seja necessária.
- Em caso de privação de liberdade de adolescente, pela prática de ato infracional, garantir contato presencial para envolvimento significativo com o sistema de justiça e com a sua reabilitação, **evitando o uso de videoconferências** para os procedimentos judiciais.
- No caso de disputas judiciais familiares sobre a posse de aparelhos celulares, do tipo *smartphone*, por crianças, ao ponderar o “interesse superior da criança”, **levar em conta as evidências científicas** disponíveis, sintetizadas neste Guia, que desaconselham que isso ocorra antes dos 12 anos, dando-se preferência a telefones do tipo “*dumbphone*”, sem acesso a redes sociais ou aplicativos de mensagens.

Serviços de Atendimento à Saúde, de Assistência Social e de Cuidados

- Incluir conteúdos sobre o uso seguro e responsável das Tecnologias de Informação e Comunicação nos processos de **formação continuada de trabalhadores de saúde, da rede socioassistencial de Proteção Social Básica e de Proteção Social Especial e de serviços de cuidados, para apoiar famílias** de crianças e adolescentes a partir dos seus contextos sociais e territoriais.
- Inserir conteúdos deste Guia, em linguagem acessível e, no que couber, nas **orientações técnicas** e demais publicações direcionadas aos trabalhadores do Sistema Único de Assistência Social (**SUAS**), no Trabalho Social com Famílias, desenvolvido no âmbito dos Centros de Referência de Assistência Social (CRAS) e dos Centros de Referência Especializado de Assistência Social (CREAS).
- Realizar, nos serviços de saúde, socioassistencial e de cuidados, **ações coletivas** com a comunidade, famílias, crianças e adolescentes, **para discutir as oportunidades e os**

riscos da relação de crianças e adolescentes com a cultura digital e promover reflexões sobre os usos dos dispositivos digitais e suas implicações para a convivência familiar, comunitária e a vida em sociedade.

- Criar oportunidades de diálogo nos **Grupos de Convivência** com crianças, adolescentes e jovens, do âmbito do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculo, sobre as temáticas: direitos digitais de crianças e adolescentes; usos de telas e dispositivos digitais; riscos e oportunidades no ambiente digital, entre outras tratadas neste Guia.
- Considerar, na implementação de serviços de cuidados para crianças e adolescentes, o **uso seguro de tecnologias assistivas**, incluindo dispositivos digitais que facilitem o acesso, a participação, a escuta e a interação entre crianças e adolescentes com e sem deficiência, com medidas de proteção que respeitem as particularidades e especificidades de cada usuário.
- Investir em **medidas e serviços de cuidado** que – ao associarem o direito de ser cuidado ao direito de brincar de crianças e adolescentes – deem mais tempo para o autocuidado aos familiares e pessoas cuidadoras e reduzam a sobrecarga com o trabalho de cuidado. É importante oferecer também informações e recursos para que, durante os momentos de descanso das pessoas cuidadoras, as crianças disponham de outras opções além das telas.

Sistema Nacional de Defesa do Consumidor

- Fortalecer o sistema para que tenha condições de dar resposta a violações de direitos de crianças e adolescentes no mercado de consumo.
- Coibir a publicidade enganosa e abusiva no ambiente digital direcionada a crianças e adolescentes.
- Coibir no ambiente digital práticas abusivas de fornecedores que se baseiem na vulnerabilidade ou desconhecimento do consumidor – tendo em vistas sua idade – para lhe ofertar produtos e serviços.

Glossário

Autonomia progressiva da criança: ter sua capacidade decisória construída ao longo da vida, não sendo o critério etário o único aspecto indicador sobre as capacidades desenvolvidas, já que esses processos não ocorrem da mesma forma entre todos os indivíduos desse grupo.

Câmaras de eco: espaço de consumo e produção de mídia limitado e fechado, que tem o potencial de ampliar as mensagens transmitidas dentro dele e isolá-las de visões diferentes ou discordantes.

Cidadania digital: entendimento e aplicação de princípios relacionados a responsabilidades e comportamentos éticos ao utilizar tecnologias digitais e conviver em ambientes digitais, bem como conscientizar-se dos impactos do uso excessivo na saúde mental e no bem-estar.

Conectividade significativa: nível de conectividade que permite aos usuários ter uma experiência online segura, de qualidade, a um custo acessível, e mediante o domínio de habilidades digitais.

Cyberbullying: intimidação sistemática, individualmente ou em grupo, mediante violência física ou psicológica, de modo intencional e repetitivo, sem motivação evidente, por meio de atos de humilhação, de discriminação ou de ações verbais, morais, sexuais, sociais, psicológicas, físicas, materiais ou virtuais, na internet, redes sociais, aplicativos ou jogos online.

Design manipulativo: prática de desenhar *softwares* ou aplicações que intencionalmente influenciam o comportamento dos usuários de modo a beneficiar o *designer* ou a empresa, frequentemente desconsiderando os interesses do usuário.

Deepfake: conteúdo sintético, de imagem ou audiovisual, gerado por sistemas de inteligência artificial, que pode ser usado com a intenção de prejudicar ou causar danos.

Economia da atenção: abordagem que trata a atenção humana como um bem escasso e com valor econômico, motivo pelo qual modelos de negócio do ecossistema digital tendem a estimular ao máximo a captura da atenção dos usuários.

Educação digital e midiática: enquanto a **educação digital escolar** compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, englobando os desafios e potencialidades da era digital, as dinâmicas sociais mediadas e impactadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho; a **educação midiática** é o conjunto de habilidades para compreensão crítica e reflexiva dos indivíduos em relação ao uso e à interpretação de diferentes informações e conteúdos de mídia nos ambientes digitais.

Etiqueta digital: regras e comportamentos próprios do ambiente digital, que servem de parâmetro para relações respeitadas em tal contexto.

FoMo (*Fear of Missing out*): o termo descreve um fenômeno observado em sites de redes sociais, que pode ser traduzido como “o medo de ficar de fora”, e é caracterizado pelo desejo que alguém tem de permanecer continuamente conectado com o que os outros estão fazendo.

Gordofobia: termo usado para descrever preconceito, aversão, desvalorização ou hostilização de pessoas gordas.

Lgbtfofia: termo usado para descrever o preconceito, aversão, desvalorização e hostilização de pessoas LGBTQIA+ com foco em sua orientação sexual ou identidade de gênero.

Misoginia: termo usado para descrever preconceito, aversão, desvalorização ou hostilização de meninas e mulheres.

Monetização de conteúdos: o processo de transformar conteúdo digital em uma fonte de receita.

Neonazismo: práticas de intolerância social pautadas na ideologia nazista de superioridade e pureza de uma determinada raça ou povo sobre outros, que aciona recursos de agressão, humilhação e discriminação aos que não correspondem ao padrão.

Nomofobia: medo ou sensação de angústia ocasionada pela impossibilidade de acesso a aparelhos celulares ou outras tecnologias digitais.

Padrões ocultos: práticas comerciais que empregam elementos de arquitetura de escolha digital para, de forma enganosa, subverter ou prejudicar a autonomia de tomada de decisões do consumidor.

Parentalidade distraída: uso constante de dispositivos digitais no momento de cuidado das crianças e adolescentes, que resulta numa relação familiar de menor qualidade e maior risco de exposição a acidentes domésticos.

Perfilamento: tratamento de dados pessoais voltado para classificar os usuários em perfis que permitem fazer inferências sobre seu comportamento, situação socioeconômica, saúde, preferências pessoais, interesses, desejos de consumo, entre outras características.

Plataformas digitais: ambientes online onde fornecedores e consumidores se conectam para relações de troca, que podem ser de trabalho, ensino, lazer ou entretenimento, baseados em modelos de negócios intermediados por tecnologias e na economia de dados.

Proteção integral da criança e do adolescente: gozar dos direitos fundamentais que se estendem às pessoas adultas, mas também daqueles que atentam para as suas especificidades, com precedência no atendimento de serviços públicos, formulação de políticas e destinação de recursos no que toca aspectos de sua proteção.

Racismo: termo usado para descrever preconceito, aversão, desvalorização ou hostilização de pessoas com foco na cor de sua pele, seu grupo racial ou étnico.

Segurança por design (“Safety by design”): prática de incorporar intencionalmente recursos, salvaguardas e princípios que priorizem a segurança, a privacidade, os direitos e o bem-estar dos usuários, desde a concepção das aplicações ou *softwares*.

Sexting: prática de enviar mensagens de conteúdo sexual ou erótico, por meio de aplicativos, redes sociais ou celulares, através de texto, fotos ou vídeos.

Sextorsão: quando alguém ameaça divulgar imagens íntimas, em fotos ou vídeos, para obrigar alguém a fazer algo que a pessoa não quer.

Sharenting: ação de adultos de compartilhar conteúdos, especialmente fotos e vídeos, sobre crianças e adolescentes, em ambiente digital como redes sociais, o que pode ampliar riscos ou comprometer a privacidade e a segurança.

Trolada: gíria própria do ambiente digital, que faz menção a piadas ou brincadeiras de mau gosto, em que algum usuário se torna o centro de uma chacota.

Referências

1. Comitê Gestor da Internet no Brasil (2015). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2015. São Paulo: CGI.br. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TICKids_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf
2. Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>
3. ONU (2021). Comentário geral no 25 sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>
4. Resolução CONANDA nº 245, de 2024. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-n-245-de-5-de-abril-de-2024-552695799>
5. Martín-Barbero, J. (1997). *Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ.
6. Livingstone, S. (2011) "Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades online". *MATRIZES*, n. 2, p. 11-42. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i2p11-42>
7. Organização das Nações Unidas / UNFPA (2024). World Population Dashboard. Disponível em: <https://www.unfpa.org/data/world-population-dashboard>
8. Soares, N. F. (2016) "Os direitos das crianças nas encruzilhadas da proteção e da participação". *Revista Zero-a-Seis*, Florianópolis, v.18, disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/2100>
9. Miranda, N. P. (2017) "Beijos monstruosos e eletrizantes: os direitos à provisão, à proteção e à participação no canal de Julia Silva no Youtube". Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Fortaleza (CE).
10. Livingstone, S. et al. (2015). One in Three: Internet Governance and Children's Rights. Centre for International Governance Innovation. Disponível em: https://www.cigionline.org/sites/default/files/no22_2.pdf
11. Brasil (1990). Estatuto da criança e do adolescente. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.
12. Brasil (2016). Marco Legal da Primeira Infância. Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016.
13. Andrews, Jack L. et al (2021). "Navigating the Social Environment in Adolescence: The Role of Social Brain Development" *Biological Psychiatry*, Vol. 89, n. 2, p. 109-118. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S000632232031920X>
14. Também chamados de videogames, os jogos digitais ou eletrônicos (terminologia referida no Marco Legal dos Games – Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024), são aqueles que se utilizam de tecnologias computacionais para operar. A literatura acadêmica e técnica sobre o tema tem adotado o termo "jogos digitais" para englobar uma variedade de plataformas e formatos de jogos, reconhecendo a diversidade de dispositivos e o impacto da digitalização nesse meio. Nos jogos digitais os jogadores podem interagir com elementos gráficos, sons, personagens e narrativas por meio de telas, mouses, teclados, controles, computadores, *tablets*, celulares, sensores etc. Quando conectados à internet, eles são chamados de jogos online. Essa conexão possibilita a atualização de progressos em tempo real, além da interação com outros jogadores em partidas e também por meio de ferramentas de comunicação. Juul, Jesper (2019) *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher; Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2012). *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo: Blucher.
15. Binda, V. et al. (2019). "Low quality of mother-child interaction in infants at psychosocial risk is associated with risk of developmental delay". *Revista Chilena de Pediatría*, 90(3), 260–266, disponível em: <https://doi.org/10.32641/rchped.v90i3.782>
16. Daelmans, B., et al. (2017). "Early childhood development: The foundation of sustainable development". *The Lancet*, Vol. 389, nº 10064, p. 9–11, [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31659-2](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31659-2)

17. Freund, J.-D. et al. (2019). "Longitudinal interplay of young children's negative affectivity and maternal interaction quality in the context of unequal psychosocial resources". *Infant Behavior and Development*, 55, 123–132. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2019.01.003>
18. Madigan S. et al. (2020). "Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis". *JAMA Pediatrics*, Vol. 174, n° 7, p. 665-675. <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2762864>
19. Takahashi, Ippei et al (2023). "Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years". *JAMA Pediatrics*, Vol. 177, n° 10 <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057>
20. Binet, Marie-Andrée et al (2024). "Preschooler Screen Time During the Pandemic Is Prospectively Associated With Lower Achievement of Developmental Milestones", *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, Vol. 45, n. 3, p. e243-e250. https://journals.lww.com/jrnldb/abstract/2024/06000/preschooler_screen_time_during_the_pandemic_is.8.aspx
21. Ministério da Saúde / Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (2023). Projeto Pipas 2022: Indicadores de desenvolvimento infantil integral nas capitais brasileiras. Brasília. Disponível em: <https://biblioteca.fmcsv.org.br/biblioteca/pipas-indicadores-de-desenvolvimento-infantil-integral-nas-capitais-brasileiras/>
22. McArthur, B. A., et al (2020). "Trajectories of screen use during early childhood: Predictors and associated behavior and learning outcomes". *Computers in Human Behavior*, 113, 106501, disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106501>
23. Eisenstein et al. / Sociedade Brasileira de Pediatria (2024). Manual de Orientação: Menos Telas, Mais Saúde - Atualização 2024. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-Atualizacao.pdf
24. Azevedo, E. C., et al (2022). "Digital Media use on Interactions Between Mother and Child: Differences in Infants' Early Years". *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 32, e3210, disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3210>
25. Nobre, J. N. P., et al (2019). "Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância". *Ciência e Saúde Coletiva*, disponível em: <https://www.cienciaesaudecoletiva.com.br/artigos/fatores-determinantes-no-tempo-dela-de-criancas-na-primeira-infancia/17321?id=17321&id=17321>
26. Lima, N. & Covaleski, R. (2020) Criança conectada em tempos de pandemia: traços do consumo infantil na ambiência digital. In: Guedes, B. & Carvalho, B. (Orgs.). *Infâncias, juventudes e debates emergentes em comunicação*. São Paulo: Pimenta Cultural. Disponível em: <http://doi.org/10.31560/pimentacultural/2020.052.116-141>
27. Yue, Zhiying & Michael Rich (2023). "Social Media and Adolescent Mental Health". *Current Pediatrics Reports*, Vol. 11, n° 4, p. 157-66, <https://doi.org/10.1007/s40124-023-00298-z>
28. Martzog, P. & Suggate, S.P. (2022). "Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children". *Early Childhood Research Quarterly*, Vol. 60, disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S088520062200031X>
29. Martzog, P. & Suggate, S.P. (2021) "Children's sensorimotor development in relation to screen-media usage: A two-year longitudinal study". *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 74, disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0193397321000423>
30. Kaur, Kirandeep et al. (2022) "Digital Eye Strain: A Comprehensive Review". *Ophthalmology and Therapy*, Vol. 11, p. 1655-1680. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40123-022-00540-9>
31. Electronic Hubs (2023). The average screen time and usage by country. Disponível em: https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country/#South_Americans_Spend_More_Than_Half_Their_Day_Online
32. Data Reportal (2023). Digital 2023: Brazil. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-brazil>
33. Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>
34. Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>

35. Stoilova, M., et al (2021). The impact of digital experiences on adolescents with mental health vulnerabilities - A multimethod pilot study. London School of Economics and Political Science and King's College London. Disponível em: https://eprints.lse.ac.uk/112931/3/Stoilova_et_al_2021_Mental_health_digital_technologies_report.pdf
36. Ver <https://www.movimentodesconecta.com.br/>
37. Ver <https://smartphonefreechildhood.co.uk/>
38. Sapien Labs (2023). Age of First Smartphone/Tablet and Mental Wellbeing Outcomes. Disponível em: <https://sapien-labs.org/wp-content/uploads/2023/05/Sapien-Labs-Age-of-First-Smartphone-and-Mental-Wellbeing-Outcomes.pdf>
39. Dempsey, Seraphim, et al. (2019) "Later Is Better: Mobile Phone Ownership and Child Academic Development, Evidence from a Longitudinal Study". *Economics of Innovation and New Technology*, Vol. 28, nº 8, p. 798–815. <https://doi.org/10.1080/10438599.2018.1559786>
40. Sun, Xiaoran, et al. (2023). "Are Mobile Phone Ownership and Age of Acquisition Associated with Child Adjustment? A 5-year Prospective Study among Low-income Latinx Children". *Child Development*, Vol. 94, nº 1, p. 303-14. <https://doi.org/10.1111/cdev.13851>
41. Orben, Amy & Przybylski, Andrew K. (2019). "The Association between Adolescent Well-Being and Digital Technology Use". *Nature Human Behaviour*, Vol. 3, nº 2, p. 173–82. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>
42. Valkenburg, Patti M. et al (2022). "Social Media Use and Its Impact on Adolescent Mental Health: An Umbrella Review of the Evidence". *Current Opinion in Psychology*, Vol. 44, p. 58–68. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>
43. Rich, Michael (2024). *The Mediatrix's Guide - A Joyful approach to raising healthy, smart, kind kids in a screen-saturated world*. Harperhorizon, p. 326.
44. Brasil (2021). *Guia Prático de Classificação Indicativa - 4º Edição*. Brasília: Ministério da Justiça e Segurança Pública. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>
45. Orben, Amy et al (2022). "Windows of Developmental Sensitivity to Social Media". *Nature Communications*, Vol. 13, nº 1, p. 1649. <https://doi.org/10.1038/s41467-022-29296-3>
46. "Declaração Especial dos Presidentes do Mercosul sobre a Democracia, Integridade de Formação e Ambientes Digitais". Disponível em: https://www.gov.br/mre/pt-br/canais_atendimento/imprensa/notas-a-imprensa/declaracao-especial-dos-presidentes-do-mercosul-sobre-democracia-e-integridade-da-informacao-em-ambientes-digitais
47. "Declaração Global sobre integridade da informação online". Disponível em: https://www.international.gc.ca/world-monde/issues_development-enjeux_developpement/peace_security-paix_securite/declaration_information_integrity-integrite.aspx?lang=eng
48. Organização das Nações Unidas (2024). *Pacto para o Futuro, Anexo I, "Pacto Digital Global", parágrafo 33*. Disponível em: <https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/sotf-the-pact-for-the-future.pdf>
49. Davenport, T. H. & Beck, J.C (2001). *A Economia da Atenção: Compreendendo o novo diferencial de valor em negócios*. São Paulo: Elsevier.
50. Wu, Tim (2016). *The Attention Merchants: The Epic Scramble to get inside our heads*. New York: Penguin.
51. United Nations. *New Economics for Sustainable Development: Attention Economy*. 2023. Disponível em: https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/attention_economy_feb.pdf
52. Van Dijck, J. et al (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
53. Bonina, Carla et al. (2021). "Digital platforms for development: Foundations and research agenda". *Information Systems Journal*, Vol. 31, p. 869-902. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1111/isj.12326>
54. Helmond, A (2015). *The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready*. *Social media + Society*, v. 1, n. 2. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2056305115603080>.
55. Valente, J. (2021). *Das plataformas online aos monopólios digitais*. São Paulo: Dialética.

- 56.** Bentes, Anna (2021). Quase um tique: economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ. Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/16510/1/quase-um-tique_2020.pdf
- 57.** Vide arts. 6º, 7º, 11 e 14 da Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais) e Enunciado CD/ANPD nº 1, de 22 de maio de 2023 .
- 58.** Center for Humane Technology (2021). Social Media and the Brain. Disponível em: <https://www.humanetech.com/youth/social-media-and-the-brain>
- 59.** Center for Humane Technology (2021). Persuasive Technology. Disponível em: <https://www.humanetech.com/youth/persuasive-technology>
- 60.** Babaei, Pooria & Vassileva, Julita (2024). “Drivers and persuasive strategies to influence user intention to learn about manipulative *design*”. FAccT ‘24: Proceedings of the 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, p. 2421-2431, disponível em: <https://doi.org/10.1145/3630106.3659046>
- 61.** 5 Rights Foundation (2023). Disrupted Childhood: The Cost of persuasive *design*. Disponível em: <https://5rightsfoundation.com/uploads/Disrupted-Childhood-2023-v2.pdf>
- 62.** OECD (2022). Dark commercial patterns: OECD Digital Economy Papers. n. 336. Disponível em: https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/dark-commercial-patterns_44f5e846-en
- 63.** Mathur, A. et al (2019). Dark patterns at scale: Findings from a crawl of 11K shopping websites. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, Vol. 3, Issue CSCW, n. 81. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3359183>
- 64.** European Data Protection Board - EDPB (2022). Guidelines 3/2022 on Dark patterns in social media platform interfaces: How to recognise and avoid them. Disponível em: https://www.edpb.europa.eu/system/files/2022-03/edpb_03-2022_guidelines_on_dark_patterns_in_social_media_platform_interfaces_en.pdf
- 65.** Radesky J et al (2022). “Prevalence and Characteristics of Manipulative *Design* in Mobile Applications Used by Children”. JAMA Netw Open. Vol. 5, n. 6, disponível em: <http://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.17641>
- 66.** UFC - Universidade Federal do Ceará; ICA, Instituto de Cultura e Arte; LabGRIM, Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Juventude e Mídia. Publicidade Infantil em Tempos de Convergência – Relatório Final. Fortaleza, 2016. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2017/03/Publicidade-infantil-em-tempos-de-convergencia.pdf>
- 67.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/publicacoes/>
- 68.** BRASIL. Lei 8.078, de 11 de setembro de 1990. Código de Defesa do Consumidor. 1990.
- 69.** Vide art. 14 da Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).
- 70.** Vide art. 15 da Resolução CONANDA nº 245, de 2024.
- 71.** Vide parágrafos 40 a 42 do Comentário geral no 25 sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital, 2021. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>
- 72.** Batista, Luana, et al. (2024) Termômetro do Acesso Adequado à Idade: endereçando o acesso apropriado para crianças e adolescentes em plataformas digitais. Recife: IP.rec. Disponível em: <https://ip.rec.br/wp-content/uploads/2024/07/Termometro-do-Acesso-Adequado-a-Idade-enderecando-o-acesso-apropriado-para-criancas-e-adolescentes-em-plataformas-digitais.pdf>
- 73.** Brasil. Constituição da República Federativa do Brasil. 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm
- 74.** Brasil. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266
- 75.** Ver artigos 71, 74, 75, 76 e 79 da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da criança e do adolescente).
- 76.** Ver artigo 240 da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).
- 77.** Ver artigo 241 da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

- 78.** Brasil. Lei 8.078, de 11 de setembro de 1990. Código de Defesa do Consumidor. 1990.
- 79.** Resolução CONANDA n° 163, de 2014. Disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/aceso-a-informacao/participacao-social/conselho-nacional-dos-direitos-da-crianca-e-do-adolescente-conanda/resolucoes/resolucao-163_publicidade-infantil.pdf/view
- 80.** Craveiro, P. & Bragaglia, A.P. (2017). "Regulação da Publicidade Infantil no Brasil: a publicidade após a Resolução 163 do CONANDA". In: Alcântara, A.; Guedes, B. (orgs.). Comunicação e Infância: processos em perspectiva. São Paulo: Pimenta Cultural. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/comunicacao-e-infancia/>
- 81.** Brasil. Marco Civil da Internet. Lei 12.965/2014, de 23 de abril de 2014.
- 82.** Vide art. 7° da Lei n° 12.695, de 2014 (Marco Civil da Internet).
- 83.** Brasil. Lei n° 13.185, de 2015.
- 84.** Vide Lei n° 14.811, de 2024.
- 85.** Brasil. Lei 13.257, de 2016. (Marco Legal da Primeira Infância)
- 86.** Brasil. Decreto n° 9.579, de 2018.
- 87.** Brasil. Lei n° 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).
- 88.** ONU (1989). Convenção sobre os direitos da Criança, 1989. Disponível em: <https://tinyurl.com/2k46y8vu>
- 89.** ONU (2021). Comentário Geral no 25 sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>
- 90.** Vide parágrafo 67 do Comentário Geral n.25 da ONU.
- 91.** Brasil (2022). Emenda Constitucional n° 115, de 2022.
- 92.** Resolução CONANDA n° 245, de 2024. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-n-245-de-5-de-abril-de-2024-552695799>
- 93.** Vide art. 16, inciso IV, da Lei n° 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), art. 5° da Lei n° 13.257, de 2016 (Marco Legal da Primeira Infância) e art. 2° da Lei n° 14.826, de 2024 (Lei da parentalidade positiva).
- 94.** IPA Brasil / Terre des Hommes (2013). O Direito de Brincar: Guia prático para criar oportunidades lúdicas e efetivar o direito de brincar. Disponível em: <https://www.ipabrasil.org/publicacoes>
- 95.** Haidt, Jonathan (2024). A geração ansiosa: Como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais. São Paulo: Companhia das Letras, p. 63-133.
- 96.** Lenstore Hub (2021). Tech Addicted Kids: The generation that doesn't know life before technology. Disponível em: <https://www.lenstore.co.uk/eyecare/tech-addicted-kids>
- 97.** Fyfe-Johnson AL et al (2021). "Nature and Children's Health: A Systematic Review". Pediatrics, Vol. 148, n° 4. Disponível em: <https://tinyurl.com/37ch32fk>
- 98.** UNICEF (2021). The Necessity of Urban Green Space for Children's Optimal Development. Discussion Paper. Disponível em: <https://tinyurl.com/5n6bd5wy>
- 99.** Oswald, Tassia K. et al. (2020) "Psychological Impacts of 'Screen Time' and 'Green Time' for Children and Adolescents: A Systematic Scoping Review". PLOS ONE, Vol. 15, n° 9, disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237725>

- 100.** Sugiyama, Mika et al. "Outdoor Play as a Mitigating Factor in the Association Between Screen Time for Young Children and Neurodevelopmental Outcomes". *JAMA Pediatrics*, Vol. 177, nº 3, p. 303. 2023. DOI: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.5356>
- 101.** Zaman, B. & Mifsud, C. L. (2017) Editorial: Young children's use of digital media and parental mediation. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, Vol. 11, nº 3. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.5817/CP-2017-3-xx>
- 102.** Vide art. 220, inciso I, da Constituição; e arts. 74 a 80 da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente)
- 103.** Brasil (2021). Guia Prático de Classificação Indicativa - 4ª Edição. Brasília: Ministério da Justiça e Segurança Pública. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>
- 104.** Kacane, I.; Hernández-Serrano, M. (2023). "Social Connection when Physically Isolated: Family Experiences in Using Video Calls". *Open Cultural Studies*, 7, 1-15. Disponível em: <https://tinyurl.com/ymyrb77s>
- 105.** Livingstone, S. et al (2015). How parents of young children manage digital devices at home: the role of income, education and parental style. London: LSE.
- 106.** Sampaio, I. & Máximo, T. (2020). "Uso compartilhado do celular por crianças e familiares: implicações para privacidade online e mediação parental". *Mídia e Cotidiano* v.14, n.1, p.55-73.
- 107.** Straker, L., et al. (2018). "Conflicting Guidelines on Young Children's Screen Time and Use of Digital Technology Create Policy and Practice Dilemmas". *The Journal of Pediatrics*, Vol. 202, p. 300–303. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.07.019>
- 108.** McArthur, Brae Anne et al (2022). "Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines Among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-Analysis". *JAMA Pediatrics*, Vol. 176, nº 4, p. 373. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.6386>
- 109.** Nobre, Juliana N. P. et al. (2021) "Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância". *Ciência & Saúde Coletiva*, Vol. 26, nº 3, p. 1127-1136. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCd-Qx8NMR/>
- 110.** Beidacki, C; Farias, B; Benatti, G; Boeira, L. (2024) Tempo de Tela para Crianças e Adolescentes: Respostas Rápidas para Governos. *Evidências, Desafios e Caminhos Possíveis*. São Paulo: Instituto Veredas.
- 111.** Rich, Michael (2024). *The Mediatrix's Guide - A Joyful approach to raising healthy, smart, kind kids in a screen-saturated world*. Harperhorizon, p. 272.
- 112.** Relatório da Consulta Pública sobre o Uso de Telas por Crianças e Adolescentes (2024)
- 113.** Bradshaw, E. L. et al. (2024). "Disentangling autonomy-supportive and psychologically controlling parenting: A meta-analysis of self-determination theory's dual process model across cultures". *American Psychologist*. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/amp0001389>
- 114.** Rich, Michael (2024). *The Mediatrix's Guide - A Joyful approach to raising healthy, smart, kind kids in a screen-saturated world*. Harperhorizon, p. 8-11.
- 115.** Vide art. 5º da Lei nº 14.826, de 2024 (Lei da Parentalidade Positiva): "considera-se parentalidade positiva o processo desenvolvido pelas famílias na educação das crianças na condição de sujeitos de direitos no desenvolvimento de um relacionamento fundamentado no respeito, no acolhimento e na não violência".
- 116.** Smirnova, S.; Livingstone, S.; Stoilova M. (2021) Understanding of user needs and problems: a rapid evidence review of age assurance and parental controls. Disponível em: <https://tinyurl.com/ycyz79yz>
- 117.** European Union / Better Internet for Kids (2024). Self-assessment tool on age assurance: Manual. Disponível em: <https://tinyurl.com/bd295vud>

- 118.** Vide art. 5º, inciso II, da Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).
- 119.** 5Rights Foundation (2021) But how do they know it is a child? Age Assurance in the Digital World. Disponível em: https://5rightsfoundation.com/uploads/But_How_Do_They_Know_It_is_a_Child.pdf
- 120.** Vide Constituição da República Federativa do Brasil, art. 227.
- 121.** Vide art. 29 da Lei nº 12.965, de 2014 (Marco Civil da Internet).
- 122.** Vide art. 14 da Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais). Ver também Enunciado CD/ANPD nº1, de 22 de maio de 2023 .
- 123.** Blum-Ross, A.; Livingstone, S. (2017) “*Sharenting*, parent blogging, and the boundaries of the digital self”. In: Popular Communication. n. 2, v. 15, p. 110- 125.
- 124.** Steinberg, S. (2017) “*Sharenting: Children’s Privacy in the Age of Social Media*”, Emory L. J., vol. 66p. 839-884. <https://scholarlycommons.law.emory.edu/elj/vol66/iss4/2/>
- 125.** Tomaz, R.; Guedes, B. (2024) “As crianças e os dados no TikTok: tensões emergentes”. In: Fernandes, Elora; Teffé, Chiara Spadaccini de; Branco, Sérgio (Coords.). Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes. 2.ed. revisada e atualizada. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro.
- 126.** Mascheroni, G. & Siibak, A. (2022). Datafied Childhoods - Data practices and imaginaries in children’s lives. New York: Peter Lang.
- 127.** Niskier, Sheila Rejane et al. (2024). “Adolescent Screen Use: Problematic Internet Use and the Impact of Gender”. Psychiatry Investigation, Vol. 21, nº 1, p. 18–27. <https://doi.org/10.30773/pi.2023.0178>
- 128.** Marino, Claudia et al. (2021). “The Overlap Between Problematic *Smartphone* Use and Problematic Social Media Use: A Systematic Review”. Current Addiction Reports, Vol. 8, nº 4, p. 469–80. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00398-0>.
- 129.** Nagata, J.M., Paul, A., Yen, F. et al. (2024) Associations between media *parenting* practices and early adolescent screen use. *Pediatr Research*. <https://doi.org/10.1038/s41390-024-03243-y>
- 130.** Exemplo de “plano familiar para uso das mídias” disponível sob a nomenclatura de “acordo de geladeira” em Sheylli, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/5et9ydam>
- 131.** Rich, Michael (2024). The Mediatrix’s Guide - A Joyful approach to raising healthy, *smart*, kind kids in a screen-saturated world. Harperhorizon, p. 94-97; 326.
- 132.** Relatório Consulta Pública “Uso de Telas por Crianças e Adolescentes” (2024). Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/consulta/relatorio-consulta-publica_31-julho-2024_vf.pdf
- 133.** Relatório Consulta Pública “Uso de Telas por Crianças e Adolescentes” (2024). p.15-16. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/consulta/relatorio-consulta-publica_31-julho-2024_vf.pdf
- 134.** Chong, S.C. et al (2023). “Exploring the perception of parents on children’s screentime: a systematic review and meta-synthesis of qualitative studies”. *Pediatric Research*, Vol. 94, p. 915–925. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41390-023-02555-9>
- 135.** Hartshorne, J. K. et al (2021). “Screen time as an index of family distress”. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2, 100023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100023>
- 136.** Park, S. et al (2018). “Maternal depression and children’s screen overuse”. *Journal of Korean Medical Science*, Vol. 33, nº 34, p. 1–10. Disponível em: <https://doi.org/10.3346/jkms.2018.33.e219>
- 137.** Vide <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022R2065>
- 138.** Vide <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50>

- 139.** OECD (2024). *Towards digital safety by design* for children. Working paper n. 363. Disponível em: <https://tinyurl.com/yhh5un22>
- 140.** Vide https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/202310/content_6911289.htm
- 141.** United States (2023). *Social Media and Youth Mental Health - The U.S. Surgeon General's Advisory*, p. 4. Disponível em: <https://www.hhs.gov/surgeongeneral/priorities/youth-mental-health/social-media/index.html>
- 142.** France (2024). *Enfants et écrans: À la recherche du temps perdu*, p. 44. Disponível em: <https://www.elysee.fr/admin/upload/default/0001/16/fbec6abe9d9cc1bff3043d87b9f7951e62779b09.pdf>
- 143.** Beidacki, C; Farias, B; Benatti, G; Boeira, L. (2024) *Tempo de Tela para Crianças e Adolescentes: Respostas Rápidas para Governos. Evidências, Desafios e Caminhos Possíveis*. São Paulo: Instituto Veredas.
- 144.** World Health Organization (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years Of Age* <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/325147/WHO-NMH-PND-2019.4-eng.pdf>
- 145.** Eisenstein et al. / Sociedade Brasileira de Pediatria (2024). *Manual de Orientação: Menos Telas, Mais Saúde - Atualização 2024*. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-A-tualizacao.pdf
- 146.** Draper CE, et al (2020). "The South African 24-Hour Movement Guidelines for Birth to 5 Years: An integration of physical activity, sitting behavior, screen time, and sleep". *Journal of Physical Activity and Health*, Vol. 17, n° 1, p. 109-119. <https://doi.org/10.1123/jpah.2019-0187>
- 147.** Argentina / Sociedad Argentina de Pediatría (2017). "Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo?" *Arch Argent Pediatr*, Vol. 115, n° 4, p. 404-408. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2017/v115n4a31.pdf>
- 148.** Michelle Ponti / Canadian Paediatric Society, Digital Health Task Force (2023). "Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world" *Paediatr Child Health*, Vol. 28 n. 3, p. 184–192. Disponível em: <https://cps.ca/en/documents/position/screen-time-and-preschool-children>
- 149.** American Pediatric Association (2021). "Beyond Screen Time: A Parent's Guide to Media Use". *Pediatric Patient Education*. Disponível em: https://doi.org/10.1542/peo_document099
- 150.** American Psychological Association (2023). *Health Advisory on Social Media Use in Adolescence*. Disponível em: <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/health-advisory-adolescent-social-media-use>
- 151.** United States / Kids Online Health and Safety Task Force (2024). *Online Health and Safety for Children and Youth: Best Practices for Families and Guidance for Industry*. Disponível em: <https://www.samhsa.gov/kids-online-health-safety-task-force/kohs-report-safe-internet-use>
- 152.** United States (2023). *Social Media and Youth Mental Health - The U.S. Surgeon General's Advisory*. Disponível em: <https://www.hhs.gov/surgeongeneral/priorities/youth-mental-health/social-media/index.html>
- 153.** Tisseron, Serge et al. (2018). *Les balises 3-6-9-12*. Disponível em: <https://www.3-6-9-12.org/>
- 154.** France (2024). *Enfants et écrans: À la recherche du temps perdu*. Disponível em: <https://www.elysee.fr/admin/upload/default/0001/16/fbec6abe9d9cc1bff3043d87b9f7951e62779b09.pdf>
- 155.** Gupta P et al (2022). *Indian Academy of Pediatrics Guidelines on Screen Time and Digital Wellness in Infants, Children and Adolescents*. *Indian Pediatrics*, Vol. 59, March. Disponível em: <https://www.indianpediatrics.net/mar2022/235.pdf>
- 156.** Royal College of Paediatrics and Child Health (2019). *The health impacts of screen time: a guide for clinicians and parents*. Disponível em: <https://www.imperial.ac.uk/media/imperial-college/administration-and-support-services/eyec/public/Screen-time-guide.pdf>
- 157.** Livingstone, Sonia (2021). "The rise and fall of screen time". In: Strasburger, Victor C., (ed.) *Masters of Media: Controversies and Solutions: Controversies and Solutions*, Vol. 1. Londres: Rowman and Littlefield, p. 89 - 104. Disponível em: <https://eprints.lse.ac.uk/111915/>

- 158.** Mallawaarachchi et al. (2024) "Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes - A Systematic Review and Meta-analysis". *JAMA Pediatrics*. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2821940>
- 159.** Livingstone, S. et al (2020). *Handbook for policy makers on the rights of the child in the digital environment*. Council of Europe. Disponível em: <https://rm.coe.int/publication-it-handbook-for-policymakers-final-eng/1680a069f8>
- 160.** Monteiro, M. C. et al (2020). "Salve Bel para Meninas": discussões sobre a youtuber Bel e os direitos da criança e do adolescente no Twitter. In: Guedes, B. & Carvalho, B. (orgs.) *Infâncias, juventudes e debates emergentes em comunicação*. São Paulo: Pimenta Cultural. Disponível em: <http://doi.org/10.31560/pimentacultural/2020.052.242-270>
- 161.** Sampaio, I. et al (2021). "Crianças youtubers e o exercício do direito à comunicação". *Cadernos Cedes*, v. 41, n. 113, p. 14-22, disponível em: <https://doi.org/10.1590/CC231374>
- 162.** Ghai, Sakshi et al (2023). "Lack of Sample Diversity in Research on Adolescent Depression and Social Media Use: A Scoping Review and Meta-Analysis". *Clinical Psychological Science*, Vol. 11, n° 5, p. 759-772, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/21677026221114859>
- 163.** Alroqi, Haifa et al. (2023). "The Association between Screen Media Quantity, Content, and Context and Language Development". *Journal of Child Language*, Vol. 50, n° 5, p. 1155–83. <https://doi.org/10.1017/S0305000922000265>.
- 164.** Brushe, Mary et al. (2024) "Screen Time and Parent-Child Talk When Children Are Aged 12 to 36 Months". *JAMA Pediatrics*, Vol. 178, n° 4, p. 369. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.6790>
- 165.** Madigan S. et al. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, Vol. 174, n° 7, p. 665-675. <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2762864>
- 166.** Takahashi, Ippei et al (2023). "Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years". *JAMA Pediatrics*, Vol. 177, n° 10 <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057>
- 167.** Venancio, Sonia Isoyama et al (2022). "Factors Associated with Early Childhood Development in Municipalities of Ceará, Brazil: A Hierarchical Model of Contexts, Environments, and Nurturing Care Domains in a Cross-Sectional Study". *The Lancet Regional Health – Americas*, Vol. 5 <https://doi.org/10.1016/j.lana.2021.100139>
- 168.** Binet, Marie-Andrée et al (2024). "Preschooler Screen Time During the Pandemic Is Prospectively Associated With Lower Achievement of Developmental Milestones", *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, Vol. 45, n. 3, p. e243-e250. https://journals.lww.com/jrnldb/abstract/2024/06000/preschooler_screen_time_during_the_pandemic_is.8.aspx
- 169.** Khan, Asaduzzaman et al. (2021). "Dose-Dependent and Joint Associations between Screen Time, Physical Activity, and Mental Wellbeing in Adolescents: An International Observational Study". *The Lancet Child & Adolescent Health*, Vol. 5, n° 10, p.729–38. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(21\)00200-5](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(21)00200-5).
- 170.** Fang, Kehong et al (2019). Screen time and childhood overweight/obesity: A systematic review and meta-analysis. *Child: care, health and development*. Vol. 45, n° 5, p. 744-753. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cch.12701>
- 171.** Kaur, Kirandeep et al. (2022) "Digital Eye Strain: A Comprehensive Review". *Ophthalmology and Therapy*, Vol. 11, p. 1655-1680. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40123-022-00540-9>
- 172.** Sheppard, A.L. et al (2018). "Digital eye strain: prevalence, measurement and amelioration". *BMJ Open Ophthalmol*, Vol. 3, n° 1, disponível em: <https://bmjophth.bmj.com/content/3/1/e000146>
- 173.** Anbumalar, C et al (2024). "Brain and Smartphone Addiction: A Systematic Review". *Human Behavior and Emerging Technologies*, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1155/2024/5592994>
- 174.** Firth J, et al (2019). "The "online brain": how the internet may be changing our cognition". *World Psychiatry*, Vol. 18, n° 2, p. 119-129. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6502424/>
- 175.** Dehaene, Stanislas (2022). *É assim que aprendemos: por que o cérebro funciona melhor do que qualquer máquina (ainda...)*. Editora Contexto.

- 176.** Peng M, Chen X, Zhao Q et al (2018). "Attentional scope is reduced by internet use: a behavior and ERP study". *PLoS One*; Vol. 13:e0198543. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5993299/>
- 177.** Uncapher, Melina R. et al (2017). Media Multitasking and Cognitive, Psychological, Neural, and Learning Differences. *Pediatrics*, Vol. 140, p. S62-S66. Disponível em: https://publications.aap.org/pediatrics/article/140/Supplement_2/S62/34180/Media-Multitasking-and-Cognitive-Psychological
- 178.** Haidt, Jonathan (2024). *A geração ansiosa: Como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais*. São Paulo: Companhia das Letras.
- 179.** Desmurget M. (2021) *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças*. São Paulo: Vestígio.
- 180.** Carr, Nicholas (2019). *Geração Superficial. O que a internet está fazendo com os nossos cérebros*. Rio de Janeiro: Editora Agir.
- 181.** Yogman, Michael et al (2018). "The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children". *Pediatrics*, Vol. 142, n° 3, <https://publications.aap.org/pediatrics/article/142/3/e20182058/38649/The-Power-of-Play-A-Pediatric-Role-in-Enhancing>
- 182.** Fitzpatrick, Caroline et al (2024). "Do parent media habits contribute to child global development?" *Frontiers in Psychology*, Vol. 14. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1279893/full>
- 183.** Cao, Simin & Li, Hui (2023) "A Scoping Review of Digital Well-Being in Early Childhood: Definitions, Measurements, Contributors, and Interventions". *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol 20, 3510. <https://www.mdpi.com/1660-4601/20/4/3510>
- 184.** Jusiene, Roma et al. (2019) "Screen Use During Meals Among Young Children: Exploration of Associated Variables". *Medicina*, Vol. 55, n° 688, <https://www.mdpi.com/1648-9144/55/10/688>
- 185.** McDaniel, Brandon T. (2019). "Parent distraction with phones, reasons for use, and impacts on *parenting* and child outcomes: A review of the emerging research". *Human Behavior and Emerging Technologies*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/hbe2.139>
- 186.** McDaniel, Brandon T. & Radesky, Jenny S. (2018). "Technoference: Parent Distraction with Technology and Associations with Child Behavior Problems". *Child Development*, Vol. 89, n° 1, p. 100-109, <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cdev.12822>
- 187.** Rich, Michael (2024). *The Mediatrix's Guide - A Joyful approach to raising healthy, smart, kind kids in a screen-saturated world*. Harperhorizon, p. 247-248.
- 188.** Fassi, Luisa, et al (2023). "Social Media Use and Internalising Symptoms in Clinical and Community Adolescent Samples: A Systematic Review and Meta-Analysis". *medRxiv* <https://doi.org/10.1101/2023.09.12.23295355>
- 189.** Bustamante, Juan Carlos et al (2023). "Relation between Executive Functions and Screen Time Exposure in under 6 Year-Olds: A Meta-Analysis". *Computers in Human Behavior*, Vol. 145, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107739>
- 190.** Orben, Amy & Sarah-Jayne Blakemore (2023). "How Social Media Affects Teen Mental Health: A Missing Link". *Nature*, Vol. 614, n° 7948, p. 410-12. <https://doi.org/10.1038/d41586-023-00402-9>
- 191.** Miller, Jack et al. (2023). "Impact of Digital Screen Media Activity on Functional Brain Organization in Late Childhood: Evidence from the ABCD Study". *Cortex*, Vol. 169, p. 290–308. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.09.009>
- 192.** Abreu, Cristiano Nabuco (2019). "Entendendo o impacto cognitivo da dependência de internet em adolescentes". In: Young, Kimberly & Abreu, Cristiano Nabuco (orgs.) *Dependência de internet em crianças e adolescentes*. Porto Alegre: Artmed.
- 193.** Organização Mundial da Saúde (2023). *Informe mundial sobre la salud mental: Transformar la salud mental para todos*. Genebra: OMS. Disponível em: https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/57878/9789275327715_spa.pdf?sequence=

- 194.** Cacciacarro, Mariana Filippini et al. (2023). Bem-estar na internet, saúde mental e suicídio: qual a relação? São Paulo. Instituto Vita Alere.
- 195.** Stoilova, M., et al (2021). The impact of digital experiences on adolescents with mental health vulnerabilities - A multimethod pilot study. London School of Economics and Political Science and King's College London. Disponível em: https://eprints.lse.ac.uk/112931/3/Stoilova_et_al_2021_Mental_health_digital_technologies_report.pdf
- 196.** Vide art 6° da Lei nº 13.819, de 2019.
- 197.** Scavacini, Karen / Instituto Vita Alere (2019). Prevenção do suicídio na internet: pais e educadores. Disponível em: <https://vitaalere.com.br/conteudos/cartilhas-e-manuais/>
- 198.** Abreu, Cristiano Nabuco et al. (2020). Como lidar com as dependências tecnológicas: Guia prático para pacientes, familiares e educadores. Belo Horizonte: Editora Hogrefe.
- 199.** Abreu, Cristiano Nabuco et al. (2013). "Dependência de internet". In: Abreu, Cristiano Nabuco et al (orgs.). Vivendo Esse Mundo Digital: Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais. Porto Alegre: Artmed.
- 200.** Rich, Michael (2024). The Mediatrician's Guide - A Joyful approach to raising healthy, *smart*, kind kids in a screen-saturated world. Harperhorizon, p. 230-258.
- 201.** Restrepo, Anita et al (2020). "Problematic Internet Use in Children and Adolescents: Associations with Psychiatric Disorders and Impairment". BMC Psychiatry, Vol. 20, nº 1, p. 252. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02640-x>.
- 202.** Rich, Michael et al. (2019). "Uso problemático de mídias interativas entre crianças e adolescentes: dependência, compulsão ou síndrome?". In: Young, Kimberly & Abreu, Cristiano Nabuco (orgs.) Dependência de internet em crianças e adolescentes. Porto Alegre: Artmed.
- 203.** Vaid, Sumer S. et al (2024). "Variation in Social Media Sensitivity across People and Contexts". Scientific Reports, Vol. 14, nº 1 <https://doi.org/10.1038/s41598-024-55064-y>
- 204.** Panayiotou, Margarita, et al. (2023). "Social Media Use among the Least Influential Factors in Adolescent Mental Health: Results from a Panel Network Analysis". Nature Mental Health, Vol. 1, p. 316-326, <https://www.nature.com/articles/s44220-023-00063-7>
- 205.** 5Rights Foundation (2023). Disrupted Childhood: The Cost of persuasive *design*. Disponível em: <https://5rightsfoundation.com/uploads/Disrupted-Childhood-2023-v2.pdf>
- 206.** Vide art. 81, inciso III, da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente)
- 207.** Eirich, Rachel et al (2022). "Association of Screen Time With Internalizing and Externalizing Behavior Problems in Children 12 Years or Younger: A Systematic Review and Meta-Analysis". JAMA Psychiatry, Vol. 79, nº 5, p. 393. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2022.0155>
- 208.** Santos, Renata Maria Silva, et al (2023). "The Associations between Screen Time and Mental Health in Adolescents: A Systematic Review". BMC Psychology, Vol. 11, nº 1, p. 127. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>
- 209.** Fitzpatrick, Caroline et al (2024). "Early-Childhood *Tablet* Use and Outbursts of Anger". JAMA Pediatrics. <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2822089>
- 210.** Lee J., Ahn J.-S., Min S., and Kim M. H. (2020). "Psychological characteristics and addiction propensity according to content type of *smartphone* use". International Journal of Environmental Research and Public Health. Vol. 17, no. 7, <https://doi.org/10.3390/ijerph17072292>, 32235319.
- 211.** Chun J.-W. et al. (2017). "Altered brain activity and the effect of personality traits in excessive *smartphone* use during facial emotion processing" Scientific Reports. Vol. 7, no. 1, <https://doi.org/10.1038/s41598-017-08824-y>, 2-s2.0-85029759716, 28939856.
- 212.** Li X., Li Y., Wang X., and Hu W. (2023). "Reduced brain activity and functional connectivity during creative idea generation in individuals with *smartphone* addiction" Social Cognitive and Affective Neuroscience. Vol. 18, no. 1, <https://doi.org/10.1093/scan/nsac052>.

- 213.** Chang, Max L. Y. & Lee, Irene O. (2024). "Functional Connectivity Changes in the Brain of Adolescents with Internet Addiction: A Systematic Literature Review of Imaging Studies". *PLOS Mental Health*, Vol. 1, nº 1, <https://doi.org/10.1371/journal.pmen.0000022>
- 214.** Bozzola, Elena, et al (2022). "The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks". *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 19, nº 16, p. 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- 215.** Cunningham, Simone, et al. (2021). "Social Media and Depression Symptoms: A Meta-Analysis". *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, Vol. 49, nº 2, p. 241–53. <https://doi.org/10.1007/s10802-020-00715-7>
- 216.** Twenge, Jean M (2020). "Why Increases in Adolescent Depression May Be Linked to the Technological Environment". *Current Opinion in Psychology*, Vol. 32, p. 89–94. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.036>
- 217.** Nagata, Jason M. et al. (2023), "Bedtime Screen Use Behaviors and Sleep Outcomes: Findings from the Adolescent Brain Cognitive Development (ABCD) Study". *Sleep Health: Journal of the National Sleep Foundation*, Vol. 9, p. 497-502. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352721823000347>
- 218.** Ferrari Junior, Geraldo J., et al. (2024). "Relationships between Internet Addiction, Quality of Life and Sleep Problems: A Structural Equation Modeling Analysis". *Jornal de Pediatria*, Vol. 100, nº 3, p. 283–88. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2023.09.015>.
- 219.** Hale, Lauren & Dzierzewski, Joseph M (2024). "Screens and Sleep Health—It’s Almost Bedtime, Time to Put Your Phone Away". *JAMA Pediatrics*. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2821938>
- 220.** Bozzola, Elena, et al (2022). "The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks". *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 19, nº 16, p. 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- 221.** Fioravanti, Giulia et al (2021). "*Fear of missing out* and social networking sites use and abuse: A meta-analysis". *Computers in Human Behavior*, Vol. 122, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756322100162X>
- 222.** Tao, Yanqiang et al (2023) "Effects of Attention to Negative Information on the Bidirectional Relationship between *Fear of Missing out* (FoMO), Depression and *Smartphone* Addiction among Secondary School Students: Evidence from a Two-Wave Moderation Network Analysis". *Computers in Human Behavior*, Vol. 148, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107920>
- 223.** Gupta M. & Sharma A (2021). "*Fear of missing out*: A brief overview of origin, theoretical underpinnings and relationship with mental health". *World J Clin Cases*. Vol. 9, nº 19, p. 4881-4889. Disponível em: <http://doi.org/10.12998/wjcc.v9.i19.4881>
- 224.** Saiphoo AN & Vahedi Z (2019). "A meta-analytic review of the relationship between social media use and body image disturbance". *Computers in Human Behavior*, Vol. 101, p. 259-275, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563219302717>
- 225.** Valle M.K. et al (2021). "Social media, body image, and the question of causation: Meta-analyses of experimental and longitudinal evidence". *Body Image*, Vol. 39, p. 276-292, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S174014452100125X>
- 226.** Smith, Olivia E. et al (2024). "Out of the Loop: Taking a One-Week Break from Social Media Leads to Better Self-Esteem and Body Image among Young Women". *Body Image*, Vol. 49, <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2024.101715>.
- 227.** Livingstone, Sonia (2013) "Online risk, harm and vulnerability: reflections on the evidence base for child Internet safety policy". *ZER: Journal of Communication Studies*, Vol. 18, nº 35, p. 13-28.
- 228.** Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817> . Traduzido e adaptado pelo CETIC.br|NIC.br e SaferNet.

- 229.** Vide art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente) e Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021. Brasil (2021). Guia Prático de Classificação Indicativa - 4ª Edição. Brasília: Ministério da Justiça e Segurança Pública. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>
- 230.** Coyne, Sarah M. et al (2019). "Contributions of Mainstream Sexual Media Exposure to Sexual Attitudes, Perceived Peer Norms, and Sexual Behavior: A Meta- Analysis". *Journal of Adolescent Health*, Vol. 64, nº 4, p. 430–436. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.11.016>
- 231.** Para definições, vide a página do CEIIAS, Centro de Estudos Integrados, Infância, Adolescência e Saúde, <https://ceiias.org.br/semabusos/>
- 232.** Vide arts. 218 a 218-C do Decreto-Lei nº 2.848, de 1940 (Código Penal), Lei nº 13.718, de 2018; e arts. 240 a 214-E da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), com redação dada pela Lei nº 11.829, de 2008.
- 233.** Delmonico, David L. et al. (2019). "Sexting e a geração @: implicações, motivações e soluções". In: Young, Kimberly & Abreu, Cristiano Nabuco (orgs.) Dependência de internet em crianças e adolescentes. Porto Alegre: Artmed.
- 234.** Barroso, Ricardo et al. (2023). "Consensual and Non-consensual Sexting Behaviors in Adolescence: A Systematic Review". *Adolescent Research Review*, Vol. 8, nº 1–20, <https://doi.org/10.1007/s40894-022-00199-0>
- 235.** Zhu, Chengyan et al. (2021) "Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures". *Frontiers in Public Health*. <https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2021.634909/full>
- 236.** Kelly, Yvonne et al. (2018) "Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study". *eClinicalMedicine*, Volume 6, 59 - 68. Disponível em: [https://www.thelancet.com/journals/eclinm/article/PIIS2589-5370\(18\)30060-9/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/eclinm/article/PIIS2589-5370(18)30060-9/fulltext)
- 237.** Vide parágrafo único do art. 146-A do Decreto-Lei nº 2.848, de 1940 (Código Penal), com redação dada pela Lei nº 14.811, de 2024.
- 238.** Vide arts. 101, 103 e 112 da Lei nº 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).
- 239.** Vide Lei nº 13.185, de 2015, que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying).
- 240.** Brasil / Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia (2024). IA para o Bem de Todos: Proposta de Plano Brasileiro de Inteligência Artificial 2024-2028. Disponível em: https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/noticias/2024/07/plano-brasileiro-de-ia-tera-supercomputador-e-investimento-de-r-23-bilhoes-em-quatro-anos/ia_para_o_bem_de_todos.pdf/view
- 241.** UNESCO (2021). Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_por
- 242.** United Nations / AI Advisory Body (2023). Governing AI for Humanity. Disponível em: https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/ai_advisory_body_interim_report.pdf
- 243.** United Nations Children's Fund (UNICEF). Policy guidance on AI for children. 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/globalinsight/media/1171/file/UNICEF-Global-Insight-policy-guidance-AI-children-draft-1.0-2020.pdf>
- 244.** Ibid.
- 245.** UNICEF / World Economic Forum (2018). Children and AI Where are the opportunities and risks? Disponível em: https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2018-11/Children%20and%20AI_Short%20Version%20%283%29.pdf
- 246.** Santos-D'Amorim, Karen & Macedo dos Santos, Raimundo Nonato (2022). Da personalização algorítmica às guerras informacionais: a dinâmica das bolhas de (des)informação em torno do Dia 7 de setembro de 2021. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, v. 27, n. 1, p. 1–26.
- 247.** Reino Unido / OFCOM (2024). Deepfake Defences - Mitigating the Harms of Deceptive Deepfakes. Discussion Paper. Disponível em: <https://www.ofcom.org.uk/online-safety/illegal-and-harmful-content/deepfake-defences/>
- 248.** Na era da IA, mulheres são as principais vítimas da pornografia falsa (uol.com.br)

- 249.** Tribunal Superior Eleitoral (2024). "TSE proíbe uso de inteligência artificial para criar e propagar conteúdos falsos nas eleições". Disponível em: <https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/2024/Fevereiro/tse-proibe-uso-de-inteligencia-artificial-para-criar-e-propagar-conteudos-falsos-nas-eleicoes>
- 250.** Nina da Hora (2021). "Deepfake: manipulações digitais perigosas para o século XXI". MIT Technology Review. 24 de setembro. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/deepfake-manipulacoes-digitais-perigosas/>
- 251.** World Economic Forum (2024). Global Risks Report 2024. Disponível em: <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2024/>
- 252.** Relatório Racismo na internet: Evidências para a formulação de políticas digitais, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/igualdaderacial/pt-br/assuntos/gti-comunicacao-antirracista/biblioteca/RelatorioWebinarioRacismoInternet.pdf>
- 253.** O'Neil, Cathy (2016). Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy. New York: Crown Publishers.
- 254.** Henriques, Isabella & Vitorino Sampaio, Inês (2021). "Discriminação algorítmica e inclusão em sistemas de inteligência artificial. Uma reflexão sob a ótica dos Direitos da Criança no ambiente digital". Revista de Direito Público, RDP, Brasília, Volume 18, n. 100, 245-271, disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/5993/pdf>
- 255.** Doneda, Danilo; Mendes, Laura Schertel; Souza, Carlos Affonso Pereira de; Andrade, Norberto Nuno Gomes (2018). "Considerações iniciais sobre inteligência artificial, ética e autonomia pessoal". UNIFOR – Universidade de Fortaleza. Revista de Ciências Jurídicas Pensar, v. 23, n. 4. Disponível em: <https://periodicos.unifor.br/rpen/article/view/8257/pdf#>
- 256.** Silva, Tarcízio (2022). Racismo Algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais. São Paulo: Edições SESC.
- 257.** Ibid.
- 258.** Vide Brasil (2022). Emenda Constitucional nº 115, de 2022.
- 259.** Academia Brasileira de Ciências (2023). Recomendações para o avanço da inteligência artificial no Brasil. Disponível em: <https://www.abc.org.br/wp-content/uploads/2023/11/recomendacoes-para-o-avanco-da-inteligencia-artificial-no-brasil-abc-novembro-2023-GT-IA.pdf>
- 260.** O uso de fotos de crianças brasileiras por plataformas de IA - Nexo Jornal
- 261.** Henriques, Isabella & Vitorino Sampaio, Inês (2021). "Discriminação algorítmica e inclusão em sistemas de inteligência artificial. Uma reflexão sob a ótica dos Direitos da Criança no ambiente digital". Revista de Direito Público, RDP, Brasília, Volume 18, n. 100, 245-271, disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/5993/pdf>
- 262.** Livingstone, Sonia et al (2019). Children's data and privacy online: growing up in a digital age: an evidence review. Londres: LSE. Disponível em: https://eprints.lse.ac.uk/101283/1/Livingstone_childrens_data_and_privacy_online_evidence_review_published.pdf
- 263.** Zanatta, Rafael et al. (2021). "Entre o abusivo e o excessivo: novos contornos jurídicos para o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes na LGPD". In: Laterça, P. et al. (Orgs.). Privacidade e proteção de dados de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro: ITS; Obliq, p. 400. Disponível em: https://www.dataprivacybr.org/wp-content/uploads/2021/11/ppd_crianças_its_compressed-1.pdf
- 264.** Tomaz, R. & Guedes, B (2024). "As crianças e os dados no TikTok: tensões emergentes". In: Fernandes, Elora; Teffé, Chiara Spadaccini de; Branco, Sérgio (Coords.). Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes. 2.ed. revisada e atualizada. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro.
- 265.** Van Dijck, J. (2017) "Confiamos nos dados? As implicações da datificação para o monitoramento social". In: MATRIZes, v. 11, n.1, p. 41. Disponível em: 10.11606/issn.1982-8160.v11i1p39-59

- 266.** Livingstone, S. (2021) "Não é da conta deles!" A compreensão das crianças sobre a privacidade na sociedade de plataformas In: 5Rights Foundation. O Futuro da infância no mundo digital: ensaios sobre liberdade, segurança e privacidade. São Paulo: Instituto Alana. Disponível em: <http://tinyurl.com/59d8278v>.
- 267.** Henriques, Isabella & Vitorino Sampaio, Inês (2021). "Discriminação algorítmica e inclusão em sistemas de inteligência artificial. Uma reflexão sobre a ótica dos Direitos da Criança no ambiente digital". Revista de Direito Público, RDP, Brasília, Volume 18, n. 100, 245-271, disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/5993/pdf>
- 268.** Ver seções "I. Os direitos das crianças na sua relação com o setor empresarial" e "J. Publicidade comercial e marketing" do referido documento. Disponível em: <https://tinyurl.com/3nvk6pyd>
- 269.** Vide Portaria nº 1.231 da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, de 31 de julho de 2024, disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-spa/mf-n-1.231-de-31-de-julho-de-2024-575670297>
- 270.** Tomaz, R (2019). O que você vai ser antes de crescer? Youtubers, infância e celebridade. Salvador: EDUFBA.
- 271.** Sampaio, I. et al (2021). "Crianças youtubers e o exercício do direito à comunicação". Cadernos Cedes, v. 41, n. 113, p. 14-22, disponível em: <https://doi.org/10.1590/CC231374>
- 272.** Monteiro, M.C. (2020). Crianças e Consumo Digital: A Publicidade de Experiência na Era dos Youtubers. Curitiba: Appris.
- 273.** Callens, H (2020). "Kidfluencer Marketing in the Video Game Industry". Interactive Entertainment Law Review, Vol. 3, nº 1 : p. 44–54.
- 274.** Masterson, M (2021). "When Play Becomes Work: Child Labor Laws in the Era of "Kidfluencers", 169 U. Pa. L. Rev. 577. Disponível em: https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review/vol169/iss2/5
- 275.** Feller, G.; Burroughs, B (2021). "Branding Kidfluencers: Regulating Content and Advertising on YouTube". Television and New Media, Vol. 23, nº 6. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15274764211052882>
- 276.** Tomaz, R.; Guedes, B.; Martins, I. (2022). "Main challenges for child digital citizenship in a consumer culture in Brazil". Journalism and Media, v. 4, n. 1, p. 42-59, disponível em: <https://doi.org/10.3390/journalmedia4010004>
- 277.** Gorshkova, N. et al (2020). "Native advertising: ethical aspects of kid influencers on YouTube". In: Pelegrín-Borondo, J. et al. (eds.). Proceedings of the Ethicomp 2020. Logroño, Spain: Universidade de La Rioja, p. 169-171. Disponível em: <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/77192/2/JosefaMartin%202020%20Native%20advertising.pdf>
- 278.** Barcellos, L.I. (2020). Youtubers mirins e o incentivo ao consumo: uma leitura semiótica. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru.
- 279.** Primo, A. et al (2021). Dimensões para o estudo dos influenciadores digitais. Salvador: EDUFBA.
- 280.** Quintian, K. (2018) Youtubers mirins: crianças, práticas de consumo midiático e produção audiovisual no contexto digital. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- 281.** Dantas, T. & Godoy, R (2016). "Youtubers mirins: mera expressão artística ou trabalho infantil?" TIC Kids Online Brasil 2015. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 95-103.
- 282.** OIT (1973). Organização Internacional do Trabalho. Convenção n. 138 sobre a idade mínima para admissão. Disponível em: <https://tinyurl.com/4yf5kndr>
- 283.** Andrade, M.R. (2022) O trabalho infantil artístico nas plataformas digitais: Por uma proteção integral dos influenciadores mirins. Dissertação (Mestrado em Direito). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró.
- 284.** Frazão, A. (2021) Dever geral de cuidado das plataformas diante de crianças e adolescentes. Parecer. São Paulo: Instituto Alana.

- 285.** Zanata, R. et al. (2021) "Entre o abusivo e o excessivo: novos contornos jurídicos para o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes na LGPD". In: Laterça, P.; et. al. (Coords.). Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro; Obliq, p. 396-426
- 286.** Vide Recomendação do Conselho Nacional de Justiça n° 139, de 12 de dezembro de 2022, disponível em: <https://atos.cnj.jus.br/files/original0121362022122063a10e2022dc0.pdf>; e Recomendação do Conselho Nacional do Ministério Público n° 98, de 30 de maio de 2023, disponível em: <https://tinyurl.com/3zfw93rf>
- 287.** Medeiros Neto, T.; Marques, R. (2013) Manual de Atuação do Ministério Público na Prevenção e Erradicação do Trabalho Infantil/ Conselho Nacional do Ministério Público. – Brasília: CNMP.
- 288.** Vide art. 7º, inciso XXXIII, da Constituição da República Federativa do Brasil; arts. 60 a 69 da Lei n° 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente); e Decreto n° 6.481, de 2008, que regulamenta os artigos 3º, alínea "d", e 4º da Convenção 182 da Organização Internacional do Trabalho (OIT), que trata da proibição das piores formas de trabalho infantil e ação imediata para sua eliminação.
- 289.** Cardoso, Marcos V. & Gusmão, Cláudio, Harris (2023), Jonathan J. (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2023. ABRAGAMES: São Paulo.
- 290.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/publicacoes/>
- 291.** Rich, Michael (2024). The Mediatrix's Guide - A Joyful approach to raising healthy, *smart*, kind kids in a screen-saturated world. Harperhorizon, p. 203-210.
- 292.** Hogan, M & Strasburger, V (2020) Twenty Questions (and Answers) About Media Violence and *Cyberbullying*. Pediatric Clinics of North America, Vol. 67, n. 2 <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0031395519301786>.
- 293.** Anderson, CA, Bushman, BJ (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological Science, Volume 12, n. 5, <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/1467-9280.00366> .
- 294.** Chang, JH, Bushman, BJ (2019) Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns A Randomized Clinical Trial. JAMA Network Open. <https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2734799/>
- 295.** American Psychological Association (APA) (2020). Resolution on Violent Video Games. Disponível em: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>
- 296.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/publicacoes/>
- 297.** Davey, Jacob (2021). Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series - ISD. Disponível em: <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/>
- 298.** Vide Lei n° 14.811, de 2024 (Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente).
- 299.** SaferNet Brasil. Aliciamento Sexual Infantil Online. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/aliciamento-sexual-infantil-online>
- 300.** ADL (2021) Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021. Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>
- 301.** Craveiro, P.S.U. & Pellón, D.M. (2015) "Exposição infantil à publicidade em sites de jogos do Brasil e da Espanha". Comun. Mídia Consumo, Vol. 12, n° 34, p. 67-88, disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2017/03/Exposicao-Infantil-a-Publicidade-Em-Sites-de-Jogos-Do-Brasil-e-Da-Espanha.pdf>
- 302.** Vide Resolução CONANDA n° 163, de 13 de março de 2014, disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/acesso-a-informacao/participacao-social/conselho-nacional-dos-direitos-da-crianca-e-do-adolescente-conanda/resolucoes/resolucao-163-_publicidade-infantil.pdf/view

- 303.** Bittencourt, Carla (2024). “Como bets e jogos de azar atraem crianças e adolescentes”. Nexo Jornal. 28 de junho. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/externo/2024/06/28/como-bets-e-jogos-de-azar-atraem-criancas-e-adolescentes>
- 304.** Brandão, Luiza Chagas (2022). Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.
- 305.** Fortim, Ivelise. (Org.) O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes. São Paulo: Homo Ludens, 2020. Disponível em: <https://cartilhagames.com.br/>
- 306.** Lei 9.615, de 24 de março de 1998
- 307.** Fortim, Ivelise. (Org.) O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes. São Paulo: Homo Ludens, 2020. Disponível em: <https://cartilhagames.com.br/>
308. Importa considerar que, para os eSports, podem ser aprendizes aquelas e aqueles com mais de 14 anos de idade e todas e todos com mais de 16 anos, desde que a prática não seja noturna, insalubre ou perigosa.
- 309.** Vide art. 6º, inciso VI, da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm
- 310.** Vide art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente) e Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021.
- 311.** Vide Lei das Apostas online, art. 16, inciso III, e art. 17, § 1º, da Lei nº 14.790, de 2023.
- 312.** Portaria Normativa MF, no 1.330 de 26 de outubro de 2023. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-normativa-mf-n-1.330-de-26-de-outubro-de-2023-519161250>
- 313.** Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-spa/mf-n-1.231-de-31-de-julho-de-2024-575670297>
- 314.** Arguedas, Amy Ross et al. (2022) Echo chambers, filter bubbles, and polarisation: a literature review. Reuters Institute / University of Oxford / The Royal Society. Disponível em: <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:6e357e97-7b16-450a-a-827-a92c93729a08>
- 315.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2023). Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2022. <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/publicacoes/>
- 316.** UNESCO (2023). Technology in education: a tool in whose terms? Global Education Monitoring Report. <https://www.unesco.org/gem-report/en/technology>
- 317.** Abrahamsson, Sara (2024). “Smartphone Bans, Student Outcomes and Mental Health”. SSRN Electronic Journal, <https://doi.org/10.2139/ssrn.4735240>
- 318.** Aksoy, Billur, et al (2023). “From Distraction to Dedication: Commitment Against Phone Use in the Classroom”, <https://faculty.econ.ucdavis.edu/faculty/scarrell/phone.pdf>
- 319.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2023). Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2022. <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/publicacoes/>
- 320.** Vide Constituição da República Federativa do Brasil, art. 206.
- 321.** Vide arts. 14 e 15 da Lei nº 9.394, de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional).
- 322.** Disponível em: <https://dadosstudentis.org.br/>
- 323.** Lei 13.709/2028, disponível em: <https://tinyurl.com/3fz22w63>
- 324.** Vide art. 6º, inciso III, da Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).
- 325.** Esse trecho reflete pontos destacados por crianças e adolescentes de diferentes regiões brasileiras, coletados por meio de escutas qualificadas descritas no preâmbulo deste Guia.

- 326.** Celot, P. (org) (2021). How to become a media literacy coach. Bruxelas: European Media Coach Initiative (EAVI).
- 327.** Brasil (2023). Estratégia Brasileira de Educação Midiática. 1a versão. Brasília: SECOM. Disponível em: <https://tinyurl.com/26uzearp>
- 328.** Brasil (2018). Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília.
- 329.** Brasil (2022). Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - Complemento de Computação. Brasília.
- 330.** Vide Lei nº 14.533, de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital.
- 331.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2024/criancas/>
- 332.** Fortim, Ivelise. (Org.) O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes. São Paulo: Homo Ludens, 2020. Disponível em: <https://cartilhagames.com.br/>
- 333.** Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2023). Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2022. <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/publicacoes/>
- 334.** Vide o Decreto Federal nº 12.082, de 2024.
- 335.** Resolução CENEC nº 2, de 22 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/y3ym9yat>
- 336.** Resolução CENEC nº 3, de 11 de julho de 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/yw372dmr>
- 337.** Vide Lei nº 13.146, de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).
- 338.** Vide o Decreto nº 6.949, de 2009, que promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência.
- 339.** Esta etapa reúne recomendações coletadas com crianças e adolescentes de diferentes regiões brasileiras, por meio de escutas qualificadas descritas no preâmbulo deste Guia.
- 340.** Comentário-Geral n. 12, do Comitê sobre Direitos da Criança



Presidente

Luiz Inácio Lula da Silva

Vice-Presidente

Geraldo Alckmin

**SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO
SOCIAL DA PRESIDÊNCIA DA
REPÚBLICA**

Ministro de Estado

Sidônio Palmeira

Secretário-Executivo

Tiago César dos Santos

**Secretário de
Políticas Digitais**

João Brant

Chefe de Gabinete

Mariana Martins de Carvalho

**Diretor do Departamento de Direitos na
Rede e Educação Midiática**

David Almansa Bernardo

**Coordenador-Geral de Proteção
de Direitos na Rede**

Dênis Rodrigues da Silva

**Coordenadora de Políticas de Proteção
de Direitos na Rede**

Júlia Faustina Abad

**Equipe da Coordenação-Geral de
Proteção de Direitos na Rede**

Renato Flit

**Coordenadora-Geral de
Educação Midiática**

Mariana de Almeida Filizola

**CASA CIVIL DA PRESIDÊNCIA DA
REPÚBLICA**

**Secretária Especial de Articulação e
Monitoramento**

Julia Alves Marinho Rodrigues

MINISTÉRIO DA SAÚDE

Secretária de Informação e Saúde Digital

Ana Estela Haddad

Secretário de Atenção Primária à Saúde

Felipe Proenço De Oliveira

**Secretário de Atenção
Especializada à Saúde**

Adriano Massuda

**MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E
SEGURANÇA PÚBLICA**

Secretária de Direitos Digitais

Lílian Manoela Monteiro Cintra de Melo

Secretário Nacional do Consumidor

Wadih Nemer Damous Filho

**MINISTÉRIO DOS DIREITOS
HUMANOS E DA CIDADANIA**

**Secretária Nacional dos Direitos da
Criança e do Adolescente**

Pilar Lacerda

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Secretária de Educação Básica

Kátia Helena Serafina Cruz Schweickardt

MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO E ASSISTÊNCIA SOCIAL, FAMÍLIA E COMBATE À FOME

Secretária Nacional da Política de Cuidados e Família

Laís Wendel Abramo

INTEGRANTES DO GRUPO DE TRABALHO

Representantes do Governo Federal

Secretaria de Comunicação Social

Dênis Rodrigues da Silva (Coordenador)

Renato Flit

Casa Civil da Presidência da República

Fernanda Cristina Sant'Ana Dusse

Pedro Araújo Guanais Fausto

Ministério da Saúde

Taia Duarte Mota

Andrea Domanico

Ivan Lima de Carvalho

Gracielly Alves Delgado

Silvana Gomes Benzecry

Terciane Alves Gonçalves

Ministério da Justiça e Segurança Pública

Lilian Manoela Monteiro Cintra de Melo

Nathalie Fragoso e Silva Ferro

Vitor Hugo do Amaral Ferreira

Tomaz Disitzer Carvalho de Miranda

Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania

Antonio Carlos Nascimento Parente

José Fernando da Silva

Giordana Cavalcante Freire da Silva

Lígia de Moraes Oliveira

Ministério da Educação

Ana Úngari dal Fabbro

Carlos Augusto Pessoa Machado

Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome

Camila Salvador Cipriano

Maria de Jesus Bonfim de Carvalho

Representantes da sociedade civil, academia e entidades de atuação no tema

Alessandra Borelli

(advogada e professora)

Ana Potyara Tavares

(ANDI Comunicação e Direitos)

Clóvis Alberto Pereira

(Organização Nacional dos Cegos do Brasil e CONANDA)

Cristiano Nabuco de Abreu (psicólogo, Sociedade Matera)

Daniel Becker

(pediatra, Sociedade Brasileira de Pediatria)

Daniela Machado

(Instituto Palavra Aberta)

Edinaldo César Santos Junior

(CNJ e Pacto Nacional pela Primeira Infância)

Evelyn Eisenstein

(pediatra, Sociedade Brasileira de Pediatria e Rede ESSE Mundo Digital)

Fábio Senne (Cetic.br)

Georgia da Cruz Pereira

(UFC e Recria - Rede de Pesquisa em Comunicação, Infâncias e Adolescências)

Izabel Augusta Hazin Pires

(Conselho Federal de Psicologia e UFRN)

Juliana Andrade Cunha

(psicóloga, SaferNet Brasil)

Kalyne Lima

(CUFA - Central Única das Favelas)

Maria Mello (Instituto Alana)

Ramênia Vieira

(Intervozes - Coletivo Brasil de Comunicação Social)

Rodrigo Azambuja Martins

(Defensoria Pública Estadual do Rio de Janeiro e CONDEGE)

Ronaldo Matos

(Coalizão de Mídias Indígenas, Quilombolas, Periféricas e Faveladas)

Sarah Maia

(Fundação Maria Cecília Souto Vidigal)

Thiago Tavares Nunes de Oliveira

(SaferNet Brasil)

Vinícius Valentin Raduan Miguel

(UNIR e OAB-RO)

Redação

Brenda Lyra Guedes

Ricardo de Lins e Horta

Revisão e edição

Brenda Lyra Guedes

Dênis Rodrigues da Silva

Ricardo de Lins e Horta

Revisão final

Fábio Campos

Capa e ilustrações

Elder Galvão

Projeto gráfico e diagramação

Júlia Maria Vital de Oliveira

Fotografias

Vitor Vasconcelos

Colaboradores e agradecimentos

Carlos Frederico C. R. Fortes (MJSP)

Catarina Fugulin

Cláudio Antônio Barreiros (Min. Saúde)

Cristiane Parente (UNESCO)

Deine Suruagy (FSB)

Diretoria de Inovação da ENAP

Eduardo de Araújo Nepomuceno (MJSP)

Eduardo Heck de Sá (MEC)

Fábio Meirelles (MDHC)

FSB Comunicação

Gustavo Souza (SECOM)

Instituto Veredas

Kátia Maria Barreto Souto (Min. Saúde)

Keyla Antunes Kikushi Câmara (Min. Saúde)

Letícia Cesarino

Luísa Adib (Cetic.br)

Marina Meira (SECOM)

Marta Volpi (MDHC)

Michael Rich (Digital Wellness Lab)

Pedro Sardinha (FSB)

Rafaela Freitas (CFP)

Rede Conhecimento Social

Rodrigo Nejm (Instituto Alana)

Samara Castro (SECOM)

Saula Ramos (Palavra Aberta)

Sonia Ioyama Venancio (Min. Saúde)

Sônia Barros (Min. Saúde)

Tannira Bueno (Min. Saúde)

Victor Martins Pimenta (CNJ)

Todas as pessoas físicas e jurídicas (associações, empresas e demais organizações) que contribuíram para a Consulta Pública "Uso de Telas por Crianças e Adolescentes".

Um agradecimento especial às pessoas (crianças, adolescentes, educadores e pessoas cuidadoras) que optaram por partilhar as suas experiências de vida nas escutas realizadas nas cidades de Recife-PE, Manaus-AM, São Paulo-SP e Fortaleza-CE, e também nas escutas que se deram por videoconferências, em projeto conduzido pelo Instituto Alana, com apoio da Embaixada do Reino Unido no Brasil.

COOPERAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

**MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO**

**MINISTÉRIO DA
SAÚDE**

**MINISTÉRIO DO
DESENVOLVIMENTO
E ASSISTÊNCIA SOCIAL,
FAMÍLIA E COMBATE À FOME**

**MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E
SEGURANÇA PÚBLICA**

**MINISTÉRIO DOS
DIREITOS HUMANOS
E DA CIDADANIA**

CASA CIVIL

**SECRETARIA DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL**



ISBN: 978-65-985657-0-1

CDL



9 786598 565701