

USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Impactos e Recomendações

COORDENAÇÃO:
Maria Gabriela Grings

AUTORES:
Bernardo Fico
Carolina Xavier dos Santos
Maria Gabriela Grings
Samuel Oliveira

COORDENAÇÃO:
Maria Gabriela Grings

USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES: *IMPACTOS E RECOMENDAÇÕES*

AUTORES:
Bernardo Fico
Carolina Xavier dos Santos
Maria Gabriela Grings
Samuel Oliveira



Copyright © LEGAL GROUNDS *INSTITUTE*
Rua Leopoldo Couto de Magalhães Júnior, 1098 | 4º andar, Itaim Bibi | São Paulo/SP
www.legalgroundsinstitute.com | E-mail: contato@legalgrounds.com.br

DIREÇÃO INSTITUCIONAL:

Juliano Maranhão
Ricardo Campos

COORDENAÇÃO:

Bianca Medalha Mollicone
Maria Gabriela Grings
Samuel Rodrigues de Oliveira

GESTÃO EXECUTIVA:

Francisco Cavalcante de Sousa

GESTÃO INSTITUCIONAL:

Bernardo de Souza Dantas Fico

GESTÃO FINANCEIRA:

Claudia Cerullo

PESQUISADORES:

Alexandre Gonçalves Kassama	Carolina Xavier Santos
Amália Batocchio	Jéssica Guedes Santos
Amanda Cunha e Mello Smith Martins	José Humberto Fazano Filho
Ana Catarina de Alencar	Marina Giovanetti Lili Lucena
Ana Laura Marinho Ferreira	Milton Pereira de França Netto
Ani Karini Muniz Schiebert	Roberto Althoff Konder Bornhausen
Bruno Farage da Costa Felipe	Sílvio Tadeu de Campos
	Tatiana Bhering Roxo

CONSULTORES:

Diogo Coutinho	Josie de Menezes Barros
Domingos Farinho	Mariana Avelar
Eugênio Bucci	Matthias Kettemann
Giovanni Sartor	Steffen Augsburg
Indra Spiecker	Thomas Vesting
	Vanessa Boarati

USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES: IMPACTOS E RECOMENDAÇÕES

COORDENAÇÃO:

Maria Gabriela Grings

AUTORES:

Bernardo Fico
Carolina Xavier dos Santos
Maria Gabriela Grings
Samuel Oliveira

COORDENAÇÃO INSTITUCIONAL E FINALIZAÇÃO:

Francisco Cavalcante de Sousa

REVISÃO:

Francisco Cavalcante de Sousa
Maria Gabriela Grings

CAPA:

Michell Ribeiro

Como citar esta publicação:

GRINGS, Maria Gabriela (Coord.). **Uso de telas por crianças e adolescentes: impactos e recomendações**. Legal Grounds *Institute*: São Paulo, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/3RKFG70>. Acesso em: DD/MM/AAAA

Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte. As opiniões emitidas em artigos ou notas assinadas são de exclusiva responsabilidade dos respectivos autores.

2023 © Todos os direitos reservados

SUMÁRIO

SOBRE O LEGAL GROUNDS INSTITUTE.....	8
RESUMO EXECUTIVO.....	11
SOBRE A COORDENAÇÃO.....	15
SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES.....	16
RISCOS RELACIONADOS AO USO DE TELAS E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES.....	17
SOLUÇÕES PARA MITIGAÇÃO DE RISCOS NO USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES.....	19
RECORTES ESPECÍFICOS QUANTO A FAIXAS ETÁRIAS PARA RECOMENDAÇÕES DE USO DE TELAS E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES.....	25
ESTABELECIMENTO DE DISTINÇÕES ENTRE DIFERENTES DISPOSITIVOS DIGITAIS, APLICAÇÕES, REDES E CONTEÚDOS.....	29
USO DE TELAS DIGITAIS E IMPACTOS NA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA: DESAFIOS E RECOMENDAÇÕES.....	33
ESTRATÉGIAS E RECOMENDAÇÕES PARA O USO CONSCIENTE DE TELAS E DISPOSITIVOS DIGITAIS.....	39
ORIENTAÇÕES QUANTO À PUBLICIDADE DIRECIONADA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE ONLINE.....	41
Políticas, práticas, técnicas e tecnologias governamentais e do setor privado....	42
Princípios para publicidade e propaganda para crianças e adolescentes.....	44
ASPECTOS RELACIONADOS À DIVERSIDADE ÉTNICO-CULTURAL, GEOGRÁFICA E SOCIOECONÔMICA, A GRUPOS ESPECÍFICOS OU A PESSOAS COM DEFICIÊNCIA.....	47
1. Acesso a tecnologias e serviços digitais:.....	47
2. Representatividade nos conteúdos:.....	47
3. Acessibilidade Digital:.....	47
4. Educação Inclusiva:.....	48
5. Colaboração com Organizações Especializadas:.....	48
EMBASAMENTO: RECOMENDAÇÕES E EXEMPLOS DE BOAS PRÁTICAS.....	49

Problema 1: Discurso de ódio e discriminatório e assédio (bullying).....	49
Soluções apontadas para combater discurso de ódio e discriminatório.....	50
Problema 2: Acessibilidade e inclusão digital.....	51
Soluções apontadas para melhorar a acessibilidade para crianças com deficiência.....	52
Problema 3: Diversidade e inclusão.....	52
Soluções de promoção da diversidade e inclusão:.....	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55

SOBRE O LEGAL GROUNDS INSTITUTE

Fundado em 2020, o Legal Grounds *Institute* consolidou-se como um ator de relevância nos âmbitos público, privado, técnico-científico e terceiro setor no Brasil, com abrangência em todas as cinco regiões do país, além de estender sua influência a países como Alemanha, Estados Unidos, França e Portugal, por meio de seus representantes.

O Instituto se dedica à realização de projetos multidisciplinares na área de direito e digitalização e à condução de estudos aprofundados sobre políticas públicas relacionadas à comunicação social, educação em novas mídias, tecnologias digitais da informação e proteção de dados pessoais, tanto em âmbito nacional quanto internacional. Como um think tank, o Legal Grounds reúne mais de 60 especialistas, dentre eles professores, consultores, pesquisadores e advogados de destaque nas áreas em que atua, de forma voluntária, em projetos e grupos de pesquisa.

As iniciativas educativas e de disseminação do conhecimento promovidas pelo Legal Grounds, como eventos, cursos, seminários e redes sociais, já alcançaram digitalmente centenas de milhares de pessoas no Brasil e no mundo. Através dessas realizações, abertas ao público em geral, o instituto amplia sua capilaridade, atingindo uma variedade de públicos, desde estudantes de graduação a reguladores e tomadores de decisão política.

O Legal Grounds tem desempenhado papel fundamental na formulação de leis, na elaboração de notas técnicas multidisciplinares e no

envolvimento em debates com gestores de políticas públicas e legisladores tanto no Brasil quanto na Europa, por meio do direito comparado. Suas áreas de atuação incluem a regulação de serviços digitais e inteligência artificial, a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, life sciences, a regulação de infraestrutura digital, as inovações econômicas e as tendências contemporâneas no âmbito do Direito Digital.

Desde sua fundação, o Legal Grounds mantém um compromisso sólido com valores fundamentais, como a democracia, a liberdade individual, os direitos humanos, a diversidade e integridade, a democratização do conhecimento, e a autodeterminação informacional, em um cenário de mercado guiado pela liberdade de iniciativa e inovação.

Frente aos desafios inerentes às tecnologias da informação e à crescente digitalização, o Legal Grounds assume o compromisso de enfrentá-los em colaboração com organizações privadas, o Estado, instituições acadêmicas e a sociedade civil organizada. Nossa ambição é criar arquiteturas jurídicas de regulação que não apenas acompanhem o ritmo das mudanças, mas também assegurem de forma intransigente os valores democráticos e os direitos humanos, garantindo um ambiente digital onde a liberdade e a justiça prevaleçam.

Conheça mais sobre o trabalho do Legal Grounds em www.legalgroundsinstitute.com e acompanhe-o nas redes sociais.

RESUMO EXECUTIVO

Crianças e adolescentes estão passando tempo demais em telas de celulares, tablets e televisores? Quais consequências estão associadas a esse comportamento? Como promover o uso da tecnologia de modo a aproveitar todo seu potencial, ao mesmo tempo em que cuidamos do desenvolvimento neurológico, da saúde mental e da construção de relações sociais significativas nas novas gerações?

O Governo Federal, por meio da Secretaria de Comunicação da Presidência da República, em parceria com representantes da academia e da sociedade civil, abriu consulta pública para tratar do uso de telas por crianças e adolescentes, com olhar para seus riscos, benefícios e desafios para a utilização da tecnologia de forma saudável e positiva.

A presente publicação intitulada **"Uso de telas por crianças e adolescentes: impactos e recomendações"** consolida as contribuições do Legal Grounds Institute, em resposta à essa consulta pública. Essas contribuições irão embasar a elaboração de guia orientativo para uso consciente de telas e dispositivos digitais para esse público, oferecendo para familiares, educadores, profissionais da saúde e assistência e para a sociedade em geral ferramentas para lidar com a complexa relação da infância e adolescência com o mundo digital.

A proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais tem sido um tópico caro ao Legal Grounds *Institute*, que desde 2021, tem se dedicado ao tema em âmbito nacional. O Instituto, comprometido com a promoção do debate público e a formulação de políticas públicas digitais, desempenhou papel ativo nesse diálogo no país. A organização elaborou uma nota técnica e teve uma significativa participação na elaboração do Projeto de Lei (PL) 2628/2022, que dispõe sobre a proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes¹, e atualmente está em tramitação no Senado Federal.

Também promoveu, em agosto de 2023, o Seminário Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambientes Digitais, que reuniu mais de 400 pessoas e 70 instituições provenientes do setor público, de empresas de tecnologia, da comunidade técnico-científica e de organizações da sociedade civil com o objetivo central de aprofundar a discussão sobre esse tema, abordando questões como a regulamentação do tratamento de dados pessoais, privacidade, segurança, educação digital, combate ao abuso online e as perspectivas para futuras regulações, tanto no Brasil quanto no âmbito internacional².

¹ Para saber mais sobre a nota técnica e o PL 2628/2022, recomenda-se a leitura: CAMPOS, Ricardo et al. **Análise Comparativa: a proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes e o PL 2628/2022**. Legal Grounds Institute, 10 mai. 2023. Disponível em: <https://legalgroundsinstitute.com/blog/analise-comparativa-a-protecao-de-dados-pessoa-is-de-criancas-e-adolescentes-e-o-pl-2628-2022/>.

² CAMPOS, Ricardo; MARANHÃO, Juliano; SOUSA, Francisco Cavalcante de; LUCENA, Marina Giovanetti Lili (Coords.). **Anais do Seminário Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambientes Digitais**. São Paulo: Legal Grounds Institute, 2023. E-book. Disponível em: <http://bit.ly/anaisproteçãocrianças>. Acesso em: dd/mm/aaaa.

Pensando em ampliar os debates e eventos promovidos e dar continuidade às pesquisas neste tema no Instituto, a presente publicação tem o propósito de reunir as principais recomendações para o uso de telas digitais por crianças e adolescentes no Brasil. A contribuição tem coordenação de Maria Gabriela Grings e, como autores: Bernardo Fico, Carolina Xavier dos Santos, Maria Gabriela Grings e Samuel Oliveira, todos vinculados ao Legal Grounds.

SOBRE A COORDENAÇÃO



Maria Gabriela Grings

Coordenadora do Legal Grounds *Institute*. Mestre e Doutora em Direito Processual pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (USP). Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Advogada. Autora dos livros “Direito Digital em Juízo - Moderação de Conteúdo Online” e “Publicidade Processual, Liberdade De Expressão e Super-injunction”.

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES

Bernardo Fico

Gestor Institucional do Legal Grounds *Institute* e Diretor Executivo na Associação Lawgorithm. Graduado pela Universidade de São Paulo, Mestre em Direito Internacional dos Direitos Humanos pela Northwestern Pritzker School of Law (EUA), especialista em Direito Digital pela UERJ, certificado pela International Association of Privacy Professionals (IAPP), e pesquisador nas áreas de tecnologia e direitos humanos. Formação complementar em cursos de concentração e aperfeiçoamento em Proteção de Dados (FGV-SP), Prática de Direito Digital (FGV-SP), Media Policy (Annenberg-Oxford), Direito Internacional (OEA), Direitos Humanos (Stanford) e (Luzern), Direitos LGBTQIAP+ (Clacso).

Carolina Xavier Santos

Pesquisadora no Legal Grounds *Institute*. Advogada. Mestranda em Direito Constitucional pela Universidade de Lisboa e pela Universität Hamburg. Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisadora no Legal Informatics Laboratory do DTIBR.

Maria Gabriela Grings

Coordenadora do Legal Grounds *Institute*. Mestra e Doutora em Direito Processual pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (USP). Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Advogada.

Samuel Rodrigues de Oliveira

Coordenador do Legal Grounds *Institute*. Doutorando em Teoria do Estado e Direito Constitucional pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestre em Direito e Inovação e Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Juiz de Fora (SP). Especialista em Relações Internacionais. Pesquisador no Núcleo Legalité da PUC-Rio. Advogado.

RISCOS RELACIONADOS AO USO DE TELAS E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

O uso excessivo de telas e dispositivos eletrônicos por crianças e adolescentes tem sido relacionado a diversas ramificações negativas, incluindo riscos à saúde física e mental, tais como obesidade, sedentarismo, vício tecnológico, isolamento social, distúrbios do sono, diminuição da atenção e concentração, problemas de visão, baixo desempenho escolar/acadêmico, ansiedade, depressão e comportamentos autolesivos e suicidas.

Além disso, há o risco associado ao acesso a conteúdo inadequado, como violência, linguagem imprópria e material sexualmente explícito, bem como ameaças à privacidade, decorrentes do compartilhamento excessivo de informações pessoais, muitas vezes decorrente da falta de familiaridade com os protocolos sociais online e da exposição a práticas de coleta de dados incompatíveis com a faixa etária dos usuários mais jovens.

Cada um destes fatores merece consideração apartada por especialistas nos ramos específicos de possíveis impactos, incluindo, mas não se limitando, a: médicos, psicólogos, educadores físicos, linguistas, etc.

Apesar desses riscos, em uma sociedade digitalizada, a solução não reside na proibição (que seria impraticável) do acesso às telas e

dispositivos eletrônicos, mas sim na busca de estratégias para mitigar situações de excesso, conforme detalha o tópico seguinte desta publicação.

SOLUÇÕES PARA MITIGAÇÃO DE RISCOS NO USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Para minimizar os riscos expostos no tópico anterior, é recomendado que os pais, familiares, educadores e profissionais de saúde estabeleçam limites claros para o uso de telas e incentivem outras atividades, como exercícios físicos, leitura e interação social. Os benefícios das tecnologias digitais não devem ser negados, mas o acesso adequado a esses recursos é essencial para o desenvolvimento equilibrado em todas as searas da vida, particularmente para os menores de idade.

Parte integrante desta solução, muitas vezes subestimada, reside no impacto que o tratamento de dados pessoais pode exercer no apoio a essa problemática. Quando se aborda a proteção de dados pessoais e informações relacionadas a crianças e adolescentes, a associação inicial frequentemente recai sobre as restrições no tratamento de dados dessa categoria de titulares. Conforme estipulado pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)³, o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes deve ocorrer em consonância com seus melhores interesses, e não se deve subordinar o acesso a aplicações digitais em geral à obtenção de dados pessoais.

³ BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.** Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018

Veja-se:

Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente.

[...]

§ 4º Os controladores não deverão condicionar a participação dos titulares de que trata o § 1º deste artigo em jogos, aplicações de internet ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade.

Este artigo faz com que, por vezes, haja excessivo receio em tratar dados pessoais de menores. Neste sentido, a própria Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) precisou posicionar-se em seus enunciados para propor que a interpretação das bases legais de tratamento de dados pessoais se aplica a estes titulares, desde que observado como preconiza o artigo 14, em seu melhor interesse⁴.

No entanto, apesar da confusão comum, o conceito de "melhor interesse da criança" não está rigidamente alinhado à premissa de minimização de dados. Consubstanciado também na LGPD, o princípio da necessidade, ou minimização de dados, estipula que as informações empregadas em um processo de tratamento de dados devem ser consideradas "pertinentes, proporcionais e não

⁴ BRASIL. **ANPD divulga enunciado sobre o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes.** GOV.br, 24/05/2023. Disponível em: <https://www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/noticias/anpd-divulga-enunciado-sobre-o-tratamento-de-dados-pessoais-de-criancas-e-adolescentes#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20Enunciado,a%20interesse%20leg%C3%ADtimo%20do%20controlador.>

excessivas". Estes critérios são mensurados com base nas finalidades inerentes ao tratamento de dados em questão.

Art. 6º [...] III - necessidade: limitação do tratamento ao mínimo necessário para a realização de suas finalidades, com abrangência dos dados pertinentes, proporcionais e não excessivos em relação às finalidades do tratamento de dados;

Existirão circunstâncias em que a restrição consciente do acesso aos dados de menores de idade será, indubitavelmente, a abordagem mais propícia para salvaguardar o seu melhor interesse. Isso é particularmente relevante em contextos como publicidade direcionada, análises preditivas de diversas naturezas e outras aplicações que, em linhas gerais, busquem empregar dados para vantagens comerciais. Não obstante, quando se aborda a segurança online de menores, a viabilidade de realizar um tratamento de dados mais abrangente proporciona a implementação de mecanismos de controle mais eficazes.

A LGPD também estipula a obrigação de assegurar que o consentimento para o tratamento de dados pessoais, obtido por meio de dispositivos eletrônicos, tenha origem nos pais ou responsáveis legais do menor em questão, sempre que esta constituir a base legal apropriada para o tratamento de dados pessoais. Uma das limitações destacadas para a verificação de identidade é, justamente, as tecnologias disponíveis, possibilitando que a evolução técnica permita no futuro melhores sistemas de identificação. Veja-se:

Art. 14 [...] § 5º O controlador deve realizar todos os esforços razoáveis para verificar que o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo foi dado pelo responsável pela criança, consideradas as tecnologias disponíveis.

Contudo, atualmente, a capacidade de processamento de dados pessoais viabiliza a identificação de vários elementos reconhecidos como *soft biometrics*; informações derivadas da mensuração de aspectos do corpo humano, que, contudo, não necessariamente funcionam como identificadores exclusivos de uma pessoa específica. Essa categoria de informações abarca uma variedade de dados, como padrões de digitação, posição do dispositivo móvel durante o uso (mediante o giroscópio integrado no aparelho), altura relativa ao solo, entre outros fatores. Quando combinados, esses elementos poderiam contribuir para uma avaliação relativa à idade provável de um usuário. Outras categorias de dados, como os sites acessados, padrões de linguagem empregados e o registro temporal de atividade de tela, também podem ser incorporadas em uma análise preditiva que, embora não seja infalível, poderia aprimorar a precisão na determinação da idade real de diversos usuários de dispositivos eletrônicos.

Neste contexto, a viabilidade desta forma de identificação está intrinsecamente vinculada à legalidade associada ao processamento de um volume substancial de dados pessoais. Entretanto, em consideração ao “melhor interesse” dos menores de idade, visando a sua salvaguarda, nomeadamente em relação a conteúdos inadequados, excessiva exposição às telas, e outros

elementos pertinentes, esse tratamento estaria justificado na proteção do próprio menos que utiliza este tipo de plataforma. Ainda, se a análise dessas inferências pode revelar a identidade de indivíduos menores que alegam ser mais velhos, sob a mesma lógica, seria factível identificar aqueles que, online, procuram retratar-se como mais jovens do que são. A discrepância entre a idade autodeclarada e o comportamento observado emerge como um fator de relevância crucial na efetiva gestão do acesso de menores a diversos tipos de conteúdos, ao tempo de exposição às telas, bem como outros elementos de risco previamente elencados.

A questão relacionada ao uso excessivo de telas e dispositivos eletrônicos por crianças e adolescentes é multifacetada, envolvendo riscos diversos, e as soluções devem buscar estratégias que minimizem riscos sem tentar eliminar de todo o acesso às telas. No âmbito da proteção de dados pessoais, a consideração do melhor interesse dos menores de idade não deve significar, automaticamente, a minimização dos dados tratados. Apesar da importância inquestionável da minimização de dados para a proteção de menores em diversos contextos, há nuances envolvidas no tratamento dessas informações, por exemplo quando buscam garantir um ambiente online mais seguro. A possibilidade de identificação por meio do tratamento de dados pessoais, embora sujeita a considerações legais e éticas, pode representar uma ferramenta eficaz na gestão do acesso de menores tanto no que tange aos tipos de conteúdos online acessados quanto ao tempo de acesso a esses conteúdos digitais.

RECORTES ESPECÍFICOS QUANTO A FAIXAS ETÁRIAS PARA RECOMENDAÇÕES DE USO DE TELAS E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Apesar das diversas oportunidades que as novas tecnologias digitais trazem à vida das crianças, o uso excessivo de telas e redes sociais tem sido associado a prejuízos de ordem física, cognitiva e comportamental. Especialmente nos últimos anos, as crianças têm tido acesso a mídias interativas cada vez mais cedo, quando estão em momentos críticos de desenvolvimento cerebral. Para recomendações sobre uso de telas e dispositivos eletrônicos, é fundamental levar em consideração os diferentes estágios de desenvolvimento pelo qual o ser humano passa desde a infância, assim como demonstram os seguintes estudos e recomendações:

A *American Academy of Pediatrics*, por exemplo, no artigo *Media and Young Minds*, de 2016⁵, indica que, especialmente até os cinco anos de idade, as crianças se encontram em um momento crítico do desenvolvimento, da construção de relacionamentos seguros e do estabelecimento de comportamentos de saúde, razão pela qual o uso de telas não deve extrapolar uma hora por dia. Especificamente

⁵ COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA, David Hill, Nusheen Ameenuddin, Yolanda (Linda) Reid Chassiakos, Corinn Cross, Jeffrey Hutchinson, Alanna Levine, Rhea Boyd, Robert Mendelson, Megan Moreno, Wendy Sue Swanson; **Media and Young Minds**. *Pediatrics* November 2016; 138 (5): e20162591. 10.1542/peds.2016-2591

de 0 a 2 anos, as telas devem ser evitadas, com exceções, em raras ocasiões, para bate-papos por vídeo. A Organização Mundial da Saúde também emitiu recomendações que afirmam que crianças menores de 5 anos não devem gastar mais de uma hora por dia em atividades baseadas em tela, enquanto crianças menores de 1 ano não devem ser expostas a esse tipo de atividade⁶. No mesmo sentido entenderam a *European Academy of Pediatrics*⁷, a *Canadian Paediatric Society*⁸, a Sociedade Brasileira de Pediatria⁹, o que demonstra certo consenso sobre essas faixas etárias.

Acima de cinco anos, não parece haver limitações tão rígidas. A Sociedade Brasileira de Pediatria indica, contudo, que entre 6 e 10 anos, a exposição deve ser limitada a no máximo duas horas por dia, sempre com supervisão dos responsáveis e, entre 11 e 18 anos, a, no máximo, três horas por dia. Contudo, a *American Academy of Pediatrics* destaca que não apenas limitar o tempo de tela é importante, mas pensar em outras variáveis relacionadas, como a criação de espaços ou horários desconectados dentro de casa, o

⁶ ONU Brasil. **OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos.** Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/82988-oms-divulga-recomenda%C3%A7%C3%B5es-sobre-uso-de-aparelhos-eletr%C3%B4nicos-por-crian%C3%A7as-de-at%C3%A9-5-anos>. Acesso em: 14/12/2023.

⁷ MAZUR, Artur, et. al. Reviewing and addressing the link between mass media and the increase in obesity among European children: The European Academy of Paediatrics (EAP) and The European Childhood Obesity Group (ECOG) consensus statement, **Acta Paediatrica** 107(4), 2018.

⁸ PONTI, Michelle, Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world, **Canadian Paediatric Society, Paediatrics & Child Health**, 28, 2023.

⁹ Sociedade Brasileira de Pediatria. **Uso Saudável de Telas, Tecnologias e Mídias na Saúde Escolar.** Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf. Acesso em: 14/12/2023.

engajamento mais criativo e social com o uso da tecnologia, o uso compartilhado entre pais e filhos, bem como a alimentação e os estímulos a brincadeiras e exercícios físicos offline – que tendem a promover um aprendizado mais aprimorado e interativo.

ESTABELECIMENTO DE DISTINÇÕES ENTRE DIFERENTES DISPOSITIVOS DIGITAIS, APLICAÇÕES, REDES E CONTEÚDOS

O termo tempo de tela (*screen time*) é um termo bastante abrangente e acaba por englobar diferentes tipos de dispositivos, conteúdos e aplicações. É importante, contudo, para fins de recomendação, que essa diferenciação seja realizada adequadamente e que o tempo não seja a única variável a ser levada em consideração, mas também a qualidade do uso de telas. De início, é fundamental se diferenciar o tempo de tela recreativa (redes sociais, jogos de computador, TV, etc.) do tempo de tela educacional, que pode ser necessário para o aprendizado na escola, especialmente após a pandemia de COVID-19 e o desenvolvimento de diversas ferramentas digitais para a educação. No caso das recomendações elaboradas pelas diferentes organizações sobre tempo de tela, por exemplo, as horas indicadas referem-se, via de regra, ao uso recreativo.

Além disso, é fundamental se distinguir entre atividades online passivas e ativas, o que pode ser observado tanto pelo viés físico, quanto pelo viés cognitivo. A distinção pelo viés físico é realizada, por exemplo, pela Organização Mundial de Saúde, ao tratar do “*sedentary screen time*” (tempo de tela sedentário), indicando a passividade da atividade, em contraposição àquelas em que algum

tipo de atividade física ou movimento seja exigido. Esse viés é de bastante relevância, considerando os diversos estudos que indicam a relação entre o uso de tela e o sedentarismo durante a infância. Por outro lado, sob o viés cognitivo, as atividades passivas se referem àquelas em que a criança apenas recebe o conteúdo, de forma passiva (assistir televisão, consumir mídias digitais em redes sociais, etc.). Por outro lado, outras atividades, mais interativas, exigem da criança o desenvolvimento de habilidades, raciocínio e criatividade. Em ambos os casos, as atividades ativas devem ser priorizadas frente às passivas.

Alguns estudos mostram que, a partir de 02 anos, certos conteúdos, concebidos e adequados à idade, podem constituir uma via adicional para a linguagem e a literacia das crianças e para a promoção de aspectos do desenvolvimento cognitivo. Para tanto, é necessário priorizar a qualidade do tempo de tela, optando por jogos e aplicativos ativos, que incentivem as crianças a ser criativas, a resolver problemas, a desenvolver habilidades sociais e a construir interesses. Aspecto central, portanto, é a observância da compatibilidade do jogo/aplicação/conteúdo para a faixa etária da criança em questão. Como demonstra o artigo *Effects of screen exposure on young children's cognitive development: A review*¹⁰, publicado na Frontiers, uma diferença significativa no desenvolvimento de crianças foi observada entre um grupo de crianças expostas a programas de televisão voltados a adultos e

¹⁰ Guellai B, Somogyi E, Esseily R and Chopin A (2022) **Effects of screen exposure on young children's cognitive development: A review**. Front. Psychol. 13:923370. doi: 10.3389/fpsyg.2022.923370

outro grupo, exposto a programas especificamente direcionados à sua faixa etária.

No âmbito das mídias sociais, iniciativas governamentais recentes têm buscado definir requisitos de idade e regras específicas. É o que pretende, por exemplo, o *Protecting Kids on Social Media Act*, projeto de lei apresentado em 2023 nos Estados Unidos, que prevê a idade de 13 anos como mínima para aplicativos de mídia social e exige que crianças com menos de 18 anos obtenham consentimento dos pais antes de utilizar uma plataforma, bem como proíbe o uso de algoritmos no caso destes usuários.

Para além de verificação da faixa etária, a *American Academy of Pediatrics*, no artigo *Media and Young Minds*, recomenda que sejam evitados programas acelerados, aplicativos com muito conteúdo de distração e conteúdo violento. A *Raising Children Network*, que busca produzir ferramentas para famílias com crianças na Austrália, recomenda evitar conteúdos que celebrem a violência e outras atividades antissociais e priorizar conteúdos com mensagens positivas sobre relacionamentos e estilo de vida, assim como aqueles com histórias inspiradoras para a vida offline.

Ainda, é importante se diferenciar entre a exposição à tela que seja acompanhada e mediada pelos pais e responsáveis daquela que não é, considerando que o primeiro caso está associado a melhores resultados no desenvolvimento infantil. Nesses casos, os adultos podem ter um papel importante na elaboração e compreensão do conteúdo, reforçando o aprendizado. Também de acordo com o

artigo *Media and Young Minds*, o principal fator que facilita o aprendizado das crianças com as mídias é justamente a co-visualização e a mediação na absorção do conteúdo.

USO DE TELAS DIGITAIS E IMPACTOS NA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA: DESAFIOS E RECOMENDAÇÕES

O uso de telas digitais tem transformado profundamente o ambiente escolar. Os benefícios da sua utilização podem ser sintetizados em algumas vertentes centrais. A primeira delas é a possibilidade propiciada ao educador de se valer de diversos recursos multimídia que atuam como auxiliares no processo de transmissão do conhecimento. Tecnologias da informação e da comunicação (TICs) como vídeos, animações e gráficos interativos possuem a aptidão de facilitar a compreensão e de atuar como instrumentos que auxiliam a retenção do conteúdo apresentado. De acordo com estudo da UNESCO sobre o tema *Technology in education: a tool on whose terms?*, divulgado em 2023, o uso de jogos, quadros interativos, simuladores e outras ferramentas de colaboração, quando integrados de maneira pedagógica por professores e com as propriedades de design apropriadas, podem engajar estudantes em diferentes representações e interações¹¹. Essas novas interações, muitas delas em tempo real, podem atuar no desenvolvimento do senso de colaboração, fomentando o trabalho em equipe e a participação ativa dos alunos em projetos e

¹¹ UNESCO. 2023 GEM report: **Technology in education: a tool on whose terms?** Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165>. Acesso em: 14/12/2023

atividades coletivas. O uso de dispositivos digitais permite que professores possam dar opiniões sobre o desempenho dos alunos nas atividades propostas de maneira imediata, permitindo ajustes em tempo real.

As TICs facilitam o acesso à grande quantidade de informações disponíveis online, o que faz com que os alunos possam conhecer um repertório vasto e diversificado de conteúdos, em diferentes formatos, facilitando a verticalização do conhecimento, sempre que for do seu interesse. O conjunto de informações poderá ser consultado a qualquer momento, sendo que a única condicionante costuma ser o acesso à infraestrutura de conexão à internet. Essa barreira pode ser superada em algumas plataformas, que permitem que o usuário faça o *download* do conteúdo desejado. Da mesma forma, o uso de softwares, e consequentemente, de telas digitais, pode trazer maior personalização para o ensino, com o aprendizado moldado ao ritmo, às competências e às dificuldades de cada aluno.

O uso de TICs, mediado por telas, tem a potencialidade de ensinar ao aluno habilidades e capacidades que serão necessárias em seu exercício profissional futuro. Como já destacado pela UNESCO na virada do milênio no documento Educação: um tesouro a descobrir¹², o aprendizado em ambiente escolar deve ter como um de seus objetivos o desenvolvimento de competências pessoais, como trabalho em equipe, proatividade, comunicação e adaptabilidade, em detrimento da aquisição de habilidades como

¹² UNESCO. **Educação: um tesouro a descobrir**, relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI (destaques). Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por. Acesso em: 14/12/2023.

foco exclusivo na futura, e incerta, inserção no mercado de trabalho, considerando a mutabilidade do cenário e das capacidades exigidas dos profissionais do futuro. Nesse sentido, as telas e os dispositivos digitais podem contribuir para a aquisição dessas competências. Ainda, o uso de telas e dispositivos eletrônicos pode impactar positivamente na redução de materiais impressos, atuando em prol da economia de recursos naturais.

Entretanto, o uso de telas e dispositivos digitais vem acompanhado de malefícios que precisam ser considerados, especialmente quando o emprego é realizado em sala de aula. O primeiro deles está relacionado com o seu uso excessivo, capaz de tornar os alunos dependentes de materiais de apoio tecnológicos e assim resistentes aos meios tradicionais, como apostilhas e livros impressos, o que pode ser potencialmente prejudicial considerando o fator energético atrelado. O uso de telas e dispositivos digitais normalmente está associado ao acesso à internet. Nesse cenário, avultam as preocupações com os riscos à segurança dos alunos, com possibilidade de ocorrência de *cyberbullying*, de violações à privacidade e a intimidade, além da possibilidade de acesso a conteúdos inadequados para a faixa etária.

Mudanças climáticas e problemas com a infraestrutura elétrica podem impedir, ainda que momentaneamente, o uso desse tipo de instrumento pedagógico e tanto alunos quanto professores devem estar preparados para contornar esses problemas pelas vias analógicas. Mesmo em cenário de normalidade no funcionamento da rede de abastecimento de energia é importante recordar,

principalmente em um país como o Brasil, que alunos enfrentam desigualdades de acesso que vão desde a infraestrutura de abastecimento constante e confiável de energia, passando por problemas de conectividade até o acesso a dispositivos adequados para cada tipo de atividade proposta pelo corpo docente. A precariedade ficou evidente no contexto da pandemia de Covid-19, com vários alunos sem qualquer possibilidade de acesso às aulas e materiais online, enquanto outros o faziam de maneira inadequada, via celulares e linhas telefônicas pré-pagas e limitação de pacote de dados. A situação é evidenciada em detalhes na Síntese de indicadores sociais, uma análise das condições de vida da população brasileira 2021, do IBGE¹³.

O uso de telas e de dispositivos também pode atuar negativamente na saúde visual dos alunos, pois o tempo de exposição pode causar secura e irritação ocular, além de dores de cabeça e sensação de cansaço. O uso prolongado de telas está associado ao aumento de problemas na visão, atuando como fator de risco para miopia, conforme alerta a Sociedade Brasileira de Pediatria. No campo da saúde, o uso ampliado de telas pode levar ao sedentarismo e a outros problemas de saúde, tais como obesidade e problemas posturais, sobretudo na hipótese de uso de celulares e tablets, que implicam em sobrecarga na estrutura de sustentação do crânio, conhecida como *text neck*¹⁴. Quando os dispositivos digitais são

¹³ IBGE. **Síntese de Indicadores Sociais**. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/9221-sintese-de-indicadores-sociais.html>>. Acesso em: 01 dez. 2023.

¹⁴ Sandra Capomaccio, *Má postura e uso excessivo do celular podem causar a síndrome de text neck*, Jornal da USP, 27/09/2021.

utilizados em sala de aula, impactos poderão ser sentidos também na capacidade de concentração ao que está sendo exposto pelo professor, ante a possibilidade de acesso à internet, principalmente às redes sociais, aos aplicativos de mensageria e aos jogos online. O uso descontrolado de dispositivos digitais poderá contribuir para o isolamento social do aluno, ante a tendência de concentração nas atividades realizadas no aparelho em detrimento da interação com colegas e professores.

Uma alternativa, para além da recomendação geral de moderação no uso de telas e dispositivos digitais, particularmente quanto à duração dos períodos de uso e de uso supervisionado por professores e responsáveis legais, pode ser encontrada na experiência sueca. Em 2023 foi anunciado que a política adotada há alguns anos de tornar dispositivos digitais obrigatórios em pré-escolas, com uso intensivo em outras idades escolares, será revista com retorno de livros impressos e da prática da escrita manuscrita. Uma das justificativas foi a queda na pontuação obtida pelos alunos do país em testes internacionais de leitura. Adaptando ao cenário nacional em que a penetrabilidade dos aparelhos digitais está em desenvolvimento, entende-se que as telas e os dispositivos digitais podem ser incorporados na rotina escolar, mas sem que impliquem na substituição integral do material didático analógico por versões digitais.

ESTRATÉGIAS E RECOMENDAÇÕES PARA O USO CONSCIENTE DE TELAS E DISPOSITIVOS DIGITAIS

Os familiares podem estabelecer horários fixos para o uso de telas e dispositivos digitais, com predeterminação do tempo diário que a criança e/ou adolescente poderá se dedicar às telas, de acordo com a sua faixa etária. A efetividade da medida dependerá de diálogo prévio entre o adulto responsável e o menor, com exposição dos motivos pelos quais a limitação é imposta e oitiva ativa das razões da criança e/ou adolescente para eventual pleito de uso estendido dos instrumentos digitais. O ideal é a busca por solução que leve em conta a opinião do menor, em especial se for adolescente, mas sem que se olvide o objetivo maior, o seu bem-estar. Outra opção a ser adotada de maneira conjunta é a delimitação de ambientes e/ou situações em que os aparelhos digitais não são permitidos, como durante as refeições e reuniões familiares.

Na esfera da educação, entende-se que professores deveriam incorporar os dispositivos digitais em suas metodologias de ensino, sem prejuízo de uso concomitante de meios analógicos e do aproveitamento de espaços ao livre para realização de atividades integradas com a natureza. Ao mesmo tempo, é necessário educar para o ambiente digital, ensinando sobre os pilares da cidadania digital, a saber: (i) acesso digital; (ii) comércio digital; (iii)

comunicação digital; (iv) alfabetização digital; (v) etiqueta digital; (vi) legislação digital; (vii) direito e responsabilidade digital; (viii) saúde e bem-estar digital e (ix) segurança digital (International Society for Technology in Education. Digital citizenship in education). Aos profissionais de saúde, o indicativo central reside na fixação de parâmetros para uso de telas e dispositivos digitais que considerem as faixas etárias dos usuários e a modalidade de aparelho utilizado, quando tal diferenciação for necessária. Em decorrência, tais parâmetros devem ser apresentados para pais e responsáveis legais, educadores e para os usuários finais, com explicação adaptada à cada público. O diálogo deve alcançar também os fabricantes dos dispositivos e os desenvolvedores de aplicativos para que desde a concepção desses produtos sejam criados filtros e travas que impeçam o uso prolongado dos aparelhos por crianças e adolescentes, com previsão de exceções que deverão ser expressamente autorizadas e implementadas pelos responsáveis legais com uso de senhas e/ou reconhecimento facial.

ORIENTAÇÕES QUANTO À PUBLICIDADE DIRECIONADA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE ONLINE

Crianças e adolescentes podem ser mais suscetíveis a práticas fraudulentas ou enganosas de marketing online. Com o intuito de protegê-los, a OCDE (2016) publicou em 2016 a Recomendação sobre Comércio Eletrônico, estabelece que as empresas devem “ter cuidado especial na publicidade ou marketing direcionado a crianças, consumidores vulneráveis ou desfavorecidos, e outros que possam não ter a capacidade de compreender totalmente as informações apresentadas¹⁵”.

A OCDE, por sua vez, reconhece que as ferramentas tecnológicas podem ser utilizadas para fornecer aos anunciantes e profissionais de marketing acesso imediato a informações sobre o usuário, incluindo dados sobre suas atividades online. Embora isso possa contribuir para uma experiência online mais personalizada e eficiente para o usuário, também aumenta o risco de que informações pessoais sejam automaticamente geradas, coletadas, armazenadas, interconectadas e utilizadas de diversas maneiras sem o conhecimento ou consentimento do indivíduo. Reconhece-se

¹⁵ OECD (2016), Recommendation of the Council on Consumer Protection in E-commerce, OECD Publishing, Paris, <http://dx.doi.org/10.1787/9789264255258-en>., disponível em <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264255258-en.pdf?expires=1702654852&id=id&accname=quest&checksum=5A9D793923A3446E997B4BA57C1B4B3B>, acesso em 30/11/2023.

também que as crianças são particularmente vulneráveis a essas práticas de coleta de dados e provavelmente não têm consciência da quantidade ou do potencial uso das informações que estão fornecendo. Todas essas informações poderiam ser compiladas para formar perfis pessoais detalhados e serem utilizadas para criar publicidade personalizada direcionada a crianças individuais.

Nesse sentido, a Organização aponta uma série de esforços para proteger as crianças online, que incluem políticas, práticas, técnicas e tecnologias governamentais e do setor privado, sobrepostas e complementares. O Guia deveria incorporar sugestões semelhantes. A seguir, alguns exemplos:

Políticas, práticas, técnicas e tecnologias governamentais e do setor privado

- Tecnologias de filtragem e bloqueio (pacotes de software de bloqueio e filtragem projetados para funcionar em conjunto com tecnologias de navegadores da Internet para monitorar, filtrar e evitar o acesso a determinados sites na Internet, podendo ser utilizados para prevenir a divulgação de dados pessoais);
- Orientações para o setor privado: desenvolvimento de diretrizes e códigos de conduta para seus membros com o objetivo de proteger as crianças de práticas de marketing enganosas ou ilícitas.

- Iniciativas educacionais: a educação é um aspecto essencial da proteção do consumidor, e as redes eletrônicas são adequadas para fornecer informações e conselhos abrangentes e atualizados. Pode não ser possível abordar definitivamente alguns dos problemas inerentes ao mercado eletrônico por meio de meios legislativos ou autorregulatórios, sendo importante que os pais e as crianças estejam cientes desses riscos e de como evitá-los da melhor maneira. As tecnologias podem ser usadas como ferramentas para distribuir informações e desenvolver métodos inovadores para fornecer informações.
- Iniciativas de fiscalização (enforcement) e políticas: diversas autoridades de defesa do consumidor tomaram medidas para proteger as crianças de práticas de marketing ilegais. No que diz respeito à proteção de crianças contra publicidade online, a Lei de Proteção à Privacidade Online para Crianças dos Estados Unidos (COPPA)¹⁶ e a Regra COPPA da FTC proíbem práticas injustas ou enganosas relacionadas à coleta, uso e divulgação de informações pessoais de e sobre crianças na Internet. A lei se aplica aos operadores de sites comerciais e serviços online (incluindo publicidade online) direcionados a crianças menores de 13 anos. A COPPA, por exemplo, exige que os sites obtenham o consentimento verificável dos pais antes de coletar, usar ou divulgar informações pessoais de

¹⁶ Childrens Online Privacy Protection Act (COPPA), disponível em <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>, Acesso em 29/11/2023.

crianças (Federal Trade Commission, 1998[95])¹⁷. A FTC instaurou aproximadamente 30 ações de fiscalização sob a COPPA contra empresas que não cumpriram a regra.

Princípios para publicidade e propaganda para crianças e adolescentes

Além disso, recomendamos a adoção dos princípios para publicidade e propaganda para crianças e adolescentes recomendados pela Comissão Europeia:

- 1.** As vulnerabilidades específicas das crianças devem ser levadas em consideração ao projetar técnicas de publicidade ou marketing que possam ser vistas por elas.
- 2.** Os provedores de serviços (online) não devem projetar nem operar suas interfaces de maneira a enganar as crianças ou influenciá-las indevidamente a tomar uma ação específica.
- 3.** Certas técnicas de marketing, como marketing personalizado, podem ser inadequadas devido às vulnerabilidades específicas das crianças.
- 4.** A vulnerabilidade particular das crianças devido à sua idade ou credulidade não deve ser explorada.
- 5.** Quando o conteúdo de marketing em geral é direcionado a crianças ou é provável que seja visto por elas, o propósito de

¹⁷ Childrens Online Privacy Protection Act (COPPA), disponível em <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>, acesso em 29/11/2023.

marketing deve ser indicado de maneira apropriada e clara para as crianças.

6. As crianças não devem ser alvo, instigadas ou de outra forma incentivadas a adquirir conteúdo in-app ou in-game, e os jogos comercializados como gratuitos não devem exigir compras in-app ou in-game para serem jogados de maneira satisfatória.
7. As crianças não devem ser perfiladas para fins de publicidade.

ASPECTOS RELACIONADOS À DIVERSIDADE ÉTNICO-CULTURAL, GEOGRÁFICA E SOCIOECONÔMICA, A GRUPOS ESPECÍFICOS OU A PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

O guia deve trazer diretrizes referentes a:

1. Acesso a tecnologias e serviços digitais:

Promover e incentivar políticas de inclusão digital, uma vez que o acesso significativo às tecnologias digitais pode apoiar as crianças a realizar todo o espectro de seus direitos civis, políticos, culturais, econômicos e sociais. No entanto, se a inclusão digital não for alcançada, é provável que as desigualdades existentes aumentem e novas surjam.

2. Representatividade nos conteúdos:

Enfatizar a necessidade de conteúdos digitais que reflitam a diversidade étnico-cultural, geográfica e socioeconômica da sociedade, como a criação de aplicativos educacionais que apresentem personagens de diferentes origens culturais, oferecendo uma representação mais ampla para crianças.

3. Acessibilidade Digital:

Destacar a importância de tornar os dispositivos e conteúdos digitais acessíveis para garantir uma experiência inclusiva para

peessoas com deficiência, como recomendar que os desenvolvedores de aplicativos adotem padrões de acessibilidade, como legendas em vídeos e opções de leitura para pessoas com deficiência visual.

4. Educação Inclusiva:

Integrar diretrizes para a promoção da educação inclusiva, considerando as diferentes necessidades e capacidades das crianças em relação ao uso de tecnologia. Exemplo: incluir informações sobre aplicativos e recursos que ofereçam suporte específico para crianças com necessidades educacionais especiais, promovendo a igualdade de oportunidades.

5. Colaboração com Organizações Especializadas:

Sugerir parcerias com organizações dedicadas à inclusão e diversidade para enriquecer as orientações, promovendo uma abordagem mais abrangente e informada.

EMBASAMENTO: RECOMENDAÇÕES E EXEMPLOS DE BOAS PRÁTICAS

O documento *Children's Rights and Online Gaming* da UNICEF traz recomendações e exemplos de boas práticas que devem ser observados no contexto de jogos online para crianças e adolescentes¹⁸. Contudo, em maior ou menor medida, acreditamos que as iniciativas podem ser aplicadas em quaisquer contextos online. Já o documento *Promoting Diversity and Inclusion in Advertising: A UNICEF Playbook*, o documento se baseia em identificar problemas e apontar soluções em termos de diversidade e inclusão¹⁹.

A seguir, trazemos um breve compilado de suas orientações.

Problema 1: Discurso de ódio e discriminatório e assédio (bullying)

Discursos de ódio e assédio baseado em identidade não devem ser tolerados nem considerados uma parte aceitável de qualquer comunidade. A presença de crianças em jogos online e em outras partes do ecossistema, independentemente de serem destinadas a elas, deve ser reconhecida e considerada nas respostas das

¹⁸ Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF). **Children's Rights and Online Gaming**. Disponível em: <https://www.unicef.org/reports/childrens-rights-and-online-gaming>. Acesso em: 14/12/2023.

¹⁹ Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF). **Promoting Diversity and Inclusion in Advertising: UNICEF Playbook**. Disponível em: <https://www.unicef.org/documents/promoting-diversity-and-inclusion-advertising-unicef-playbook>. Acesso em: 14/12/2023.

empresas. A maioria dos jogos online e plataformas proíbe explicitamente linguagem sexista ou racista, assim como conteúdo sexual em seus códigos de conduta.

Soluções apontadas para combater discurso de ódio e discriminatório

- Mecanismos de denúncia e moderação: aplicações online devem incluir mecanismos para que os usuários possam relatar e sinalizar comunicações e comportamentos contrários às regras do jogo, padrões da comunidade ou código de conduta. Isso é um dos requisitos para que um jogo receba uma classificação etária PEGI. Para serem eficazes, os mecanismos de denúncia devem construir confiança, incluindo o fornecimento de feedback sobre as decisões tomadas.
- Incentivo ao comportamento positivo: As empresas devem introduzir mecanismos de reconhecimento para comportamentos positivos e novas maneiras de incentivar a gentileza na interação com os outros.
- Envolvimento de pais ou responsáveis: além dos controles parentais que as plataformas online têm implementado há algum tempo, as empresas devem fornecer materiais instrutivos/educacionais para os pais e responsáveis legais. A Supercell, por exemplo, aconselha especificamente os pais e responsáveis sobre como funcionam diferentes níveis de

recursos sociais (neste caso, chats) e o que a empresa está fazendo para filtrar conteúdo gerado pelo usuário. A empresa também fornece orientações sobre conselhos que podem ser dados às crianças se elas encontrarem contato ou linguagem indesejados, incluindo o que pode ser feito dentro do jogo (ou seja, silenciar e denunciar).

Problema 2: Acessibilidade e inclusão digital

O acesso significativo à Internet é um requisito fundamental para a participação das crianças em muitas partes do ecossistema de jogos online. De acordo com a União Internacional de Telecomunicações (UIT), 63% da população global estava utilizando a Internet até o final de 2021 e 67% em 2023²⁰. Embora a população mais jovem (com idade entre 15 e 24 anos) seja mais propensa a estar conectada, apenas 34% dos jovens nos países menos desenvolvidos tinham acesso à Internet em 2021. Variações regionais no acesso digital são significativas. Por exemplo, a Ásia possui as taxas mais altas de uso da Internet por crianças globalmente, enquanto cerca de 60% da população jovem na África não está online, em comparação com apenas 4% que não está online na Europa.

²⁰ International Telecommunication Union, Statistics. Disponível em <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>, acesso em 28/11/2023.

Soluções apontadas para melhorar a acessibilidade para crianças com deficiência

- Melhorar a acessibilidade a partir de hardware adaptado;
- Introduzir mecanismos de adaptabilidade adicional no software do jogo ou plataforma
- Engajar diretamente jogadores com deficiência e defensores da acessibilidade
- Fornecer orientações aos designers de aplicações

Problema 3: Diversidade e inclusão

Estereótipos em aplicações digitais, sobretudo jogos e na publicidade e marketing, em termos de gênero, raça, etnia, cultura, deficiência, estrutura familiar e muitos outros aspectos da identidade, podem ser prejudiciais afetando a confiança, aspirações e saúde das crianças, incluindo a saúde mental.

Estereótipos discriminatórios também podem causar danos ao restringir oportunidades para todas as crianças levarem uma vida com dignidade, especialmente para aquelas marginalizadas e excluídas. Para as meninas, os estereótipos de gênero podem reduzir sua agência, limitar a realização educacional e as oportunidades econômicas. Para os meninos, podem restringir sua participação na vida familiar e aumentar a propensão à violência baseada em gênero.

Outras formas de estereótipos negativos, como aqueles relacionados à raça, etnia ou deficiência, também têm efeitos negativos sobre as crianças e frequentemente se intersectam com outros danos. Por exemplo, a discriminação racial e étnica tem sido associada à pobreza, menor realização educacional, taxas de conclusão escolar mais baixas e taxas de abandono escolar mais elevadas - especialmente para meninas com deficiências.

Soluções de promoção da diversidade e inclusão:

- Criar frameworks de diversidade e inclusão;
- Dentro das organizações, criar grupos de funcionários e conselhos consultivos voltados a diversidade e inclusão;
- Estabelecer auditorias para verificação de cumprimento de políticas de diversidade;
- Considerar critérios de diversidade também para a criação de personagens fictícios;
- Apoiar ativamente diversidade por meio de marketing;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **ANPD divulga enunciado sobre o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes.** GOV.br, 24/05/2023. Disponível em: <https://www.gov.br/anpd/pt-br/assuntos/noticias/anpd-divulga-enunciado-sobre-o-tratamento-de-dados-pessoais-de-criancas-e-adolescentes#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20Enunciado,a%20interesse%20leg%C3%ADtimo%20do%20controlador.>

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.** Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

CAMPOS, Ricardo; MARANHÃO, Juliano; SOUSA, Francisco Cavalcante de; LUCENA, Marina Giovanetti Lili (Coords.). **Anais do Seminário Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambientes Digitais.** São Paulo: Legal Grounds Institute, 2023. E-book. Disponível em: <http://bit.ly/anaisproteçãocriancas>. Acesso em: dd/mm/aaaa.

CAMPOS, Ricardo et al. **Análise Comparativa:** a proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes e o PL 2628/2022. Legal Grounds Institute, 10 mai. 2023. Disponível em: <https://legalgroundsinstitute.com/blog/analise-comparativa-a-protecao-de-dados-pessoais-de-criancas-e-adolescentes-e-o-pl-2628-2022/>.

CAPOMACCIO, Sandra. Má postura e uso excessivo do celular podem causar a síndrome de text neck, **Jornal da USP**, 27/09/2021.

CHILDRENS ONLINE PRIVACY PROTECTION ACT (COPPA). Disponível em <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>, Acesso em 29/11/2023.

COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA, David Hill, Nusheen Ameenuddin, Yolanda (Linda) Reid Chassiakos, Corinn Cross, Jeffrey Hutchinson, Alanna Levine, Rhea Boyd, Robert Mendelson, Megan Moreno, Wendy Sue Swanson; **Media and Young Minds.** Pediatrics November 2016; 138 (5): e20162591. 10.1542/peds.2016-2591

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). **Children's Rights and Online Gaming.** Disponível em:

<https://www.unicef.org/reports/childrens-rights-and-online-gaming>.

Acesso em: 14/12/2023.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). **Promoting Diversity and Inclusion in Advertising**: UNICEF Playbook. Disponível em: <https://www.unicef.org/documents/promoting-diversity-and-inclusion-advertising-unicef-playbook>. Acesso em: 14/12/2023.

GUELLAI B, SOMOGYI E, ESSEILY R AND CHOPIN A (2022) **Effects of screen exposure on young children's cognitive development**: A review. *Front. Psychol.* 13:923370. doi: 10.3389/fpsyg.2022.923370

IBGE. **Síntese de Indicadores Sociais**. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/9221-sintese-de-indicadores-sociais.html>>. Acesso em: 01 dez. 2023.

INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION. **Statistics**. Disponível em <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>, acesso em 28/11/2023.

MAZUR, Artur, et. al. Reviewing and addressing the link between mass media and the increase in obesity among European children: The European Academy of Paediatrics (EAP) and The European Childhood Obesity Group (ECOG) consensus statement, **Acta Paediatrica** 107(4), 2018.

OECD (2016), Recommendation of the Council on Consumer Protection in E-commerce, **OECD Publishing**, Paris, <http://dx.doi.org/10.1787/9789264255258-en>. Disponível em <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264255258-en.pdf?expires=1702654852&id=id&accname=guest&checksum=5A9D793923A3446E997B4BA57C1B4B3B>, Acesso em 30/11/2023.

PONTI, Michelle, Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world, Canadian Paediatric Society, **Paediatrics & Child Health**, 28, 2023.

UNESCO. 2023 GEM report: **Technology in education**: a tool on whose terms? Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165>. Acesso em: 14/12/2023.

UNESCO. **Educação**: um tesouro a descobrir, relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI (destaques). Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por. Acesso em: 14/12/2023.

Como citar esta publicação:

GRINGS, Maria Gabriela (Coord.). **Uso de telas por crianças e adolescentes: impactos e recomendações**. Legal Grounds *Institute*: São Paulo, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/3RKFG70>. Acesso em: DD/MM/AAAA

Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte. As opiniões emitidas em artigos ou notas assinadas são de exclusiva responsabilidade dos respectivos autores.

2023 © Todos os direitos reservados

www.legalgroundsinstitute.com

