

Eca Digital

Proteção de crianças e adolescentes na Educação Básica

O **Alana** é um ecossistema de impacto socioambiental que trabalha para transformar as condições de vida das crianças e dos adolescentes no Brasil e no mundo.





1. QUAL DIGITAL?
PARA QUAL EDUCAÇÃO
COM QUAL ESTUDANTE?

DESIGUALDADES

43,3% lares com renda domiciliar percapita até ¼ de salário-mínimo

16,6% extrema pobreza

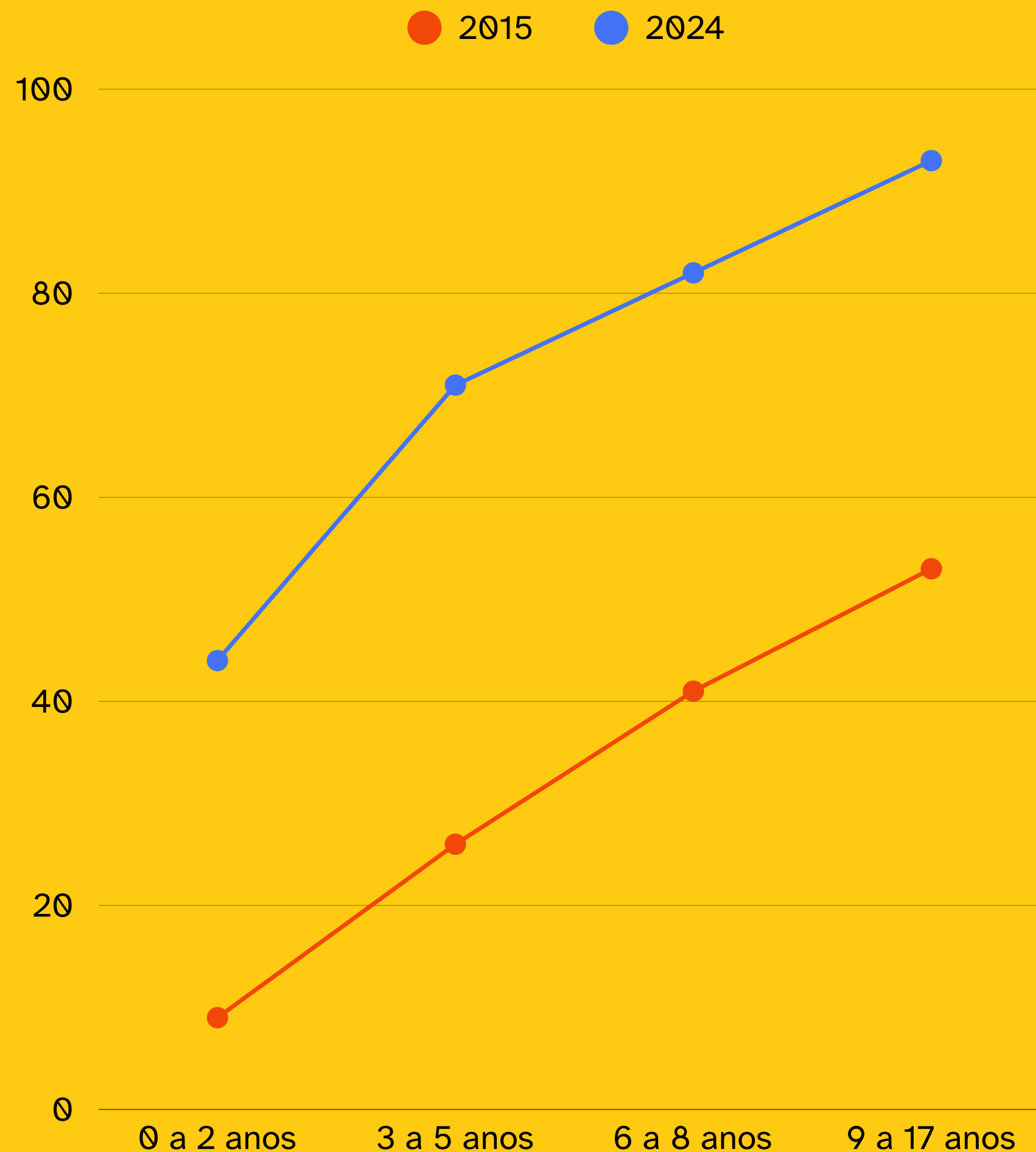
RELAÇÃO OFFLINE / ONLINE

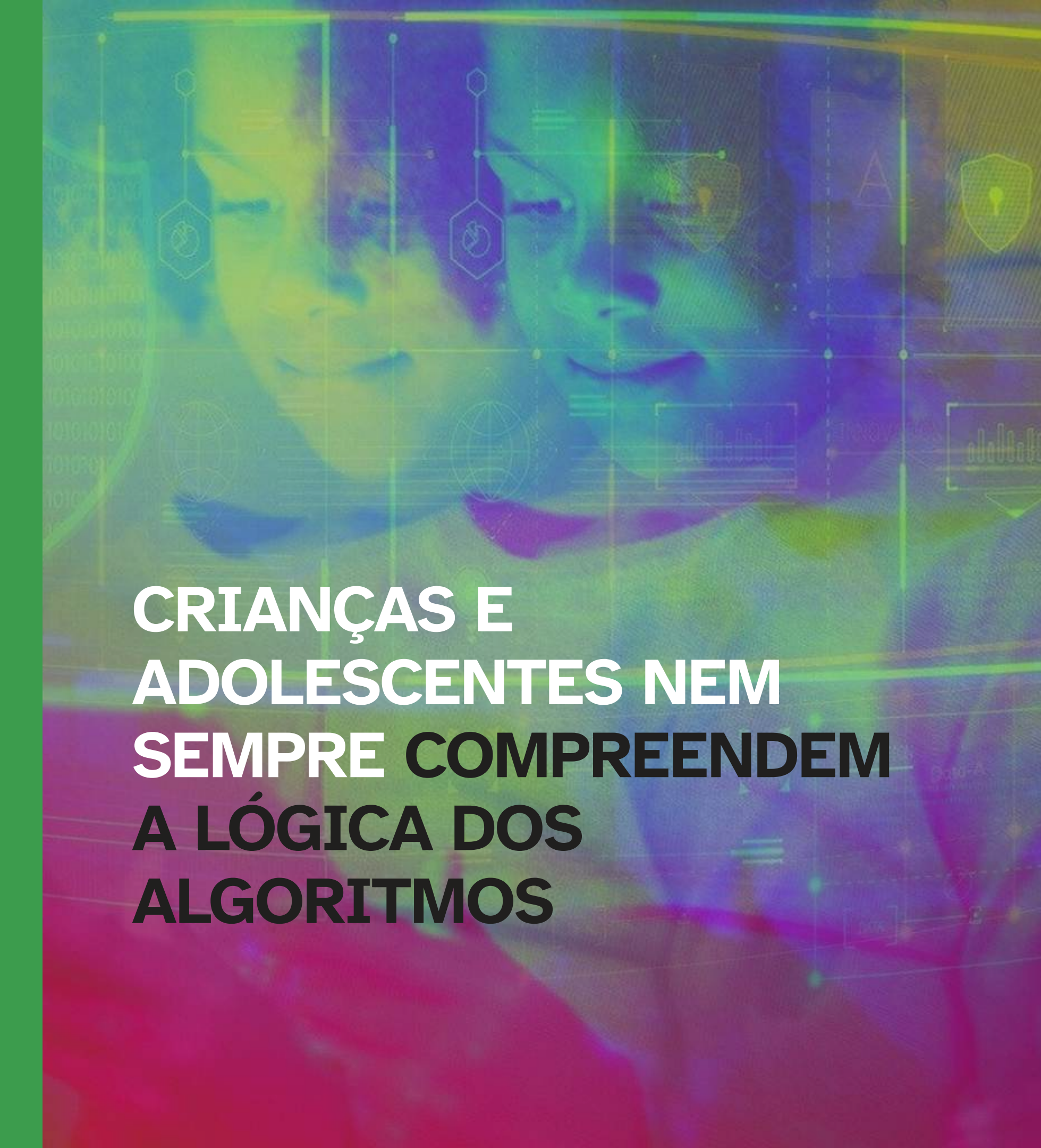
Maiores vulnerabilidades existentes na vida offline estão diretamente relacionadas a maiores vulnerabilidades no contexto online

Fonte: UNICEF (2021)



**Crianças
e adolescentes
acessam
a internet
cada vez
mais cedo**





CRIANÇAS E ADOLESCENTES NEM SEMPRE COMPREENDEM A LÓGICA DOS ALGORITMOS

92%

das crianças de
9 a 17 anos são
usuárias de
internet no Brasil.

65%

dessas crianças
já utilizaram
inteligência
artificial
generativa.

45% Concordam que a primeira publicação
que veem nas redes sociais é a última que
foi postada por um de seus contatos

52% Concordam que todos encontram as
mesmas informações quando pesquisam
coisas na Internet

50% Concordam que o primeiro resultado
de uma pesquisa na Internet é sempre a
melhor fonte de informação

Fonte: Tic Kids Online 2024

NÃO EXISTE ESTUDANTE NATIVO DIGITAL

37%

estudantes usam
IA generativa
(ChatGPT, Copilot,
Gemini)

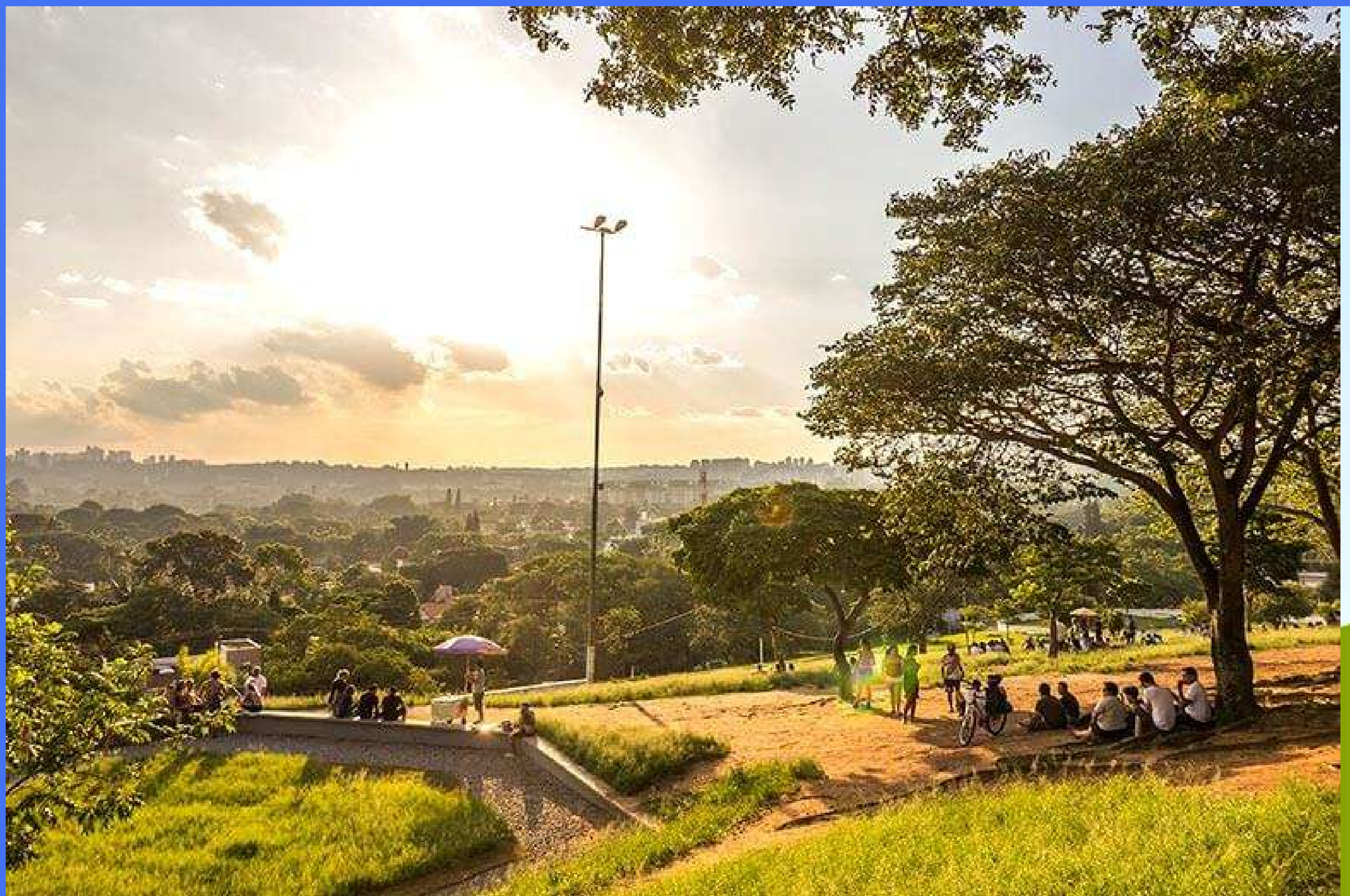
19%

recebeu orientação
sobre uso escolar

**100% dos estudantes do EF e EM usam
redes sociais**



**A INTERNET É UMA
PRAÇA PÚBLICA?**





Qual o balanço entre benefícios e danos?

CRANÇA e CONSUMO

Busca

Menu



Plataformas digitais e a violência nas escolas: Instituto Alana notifica Twitter e Discord

BETS NO BRASIL

Influenciadores mirins divulgam bets, e vício em apostas ameaça crianças e adolescentes

Problema, que tem levado à perda de até R\$ 5.000 e ao suicídio, atinge jovens de diversas classes sociais; Meta diz coibir posts

→ 'Jogo do tigrinho' e cassinos contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda a crianças

S.PAULO

DEFESA DA ENERGIA LIMPA

1 DE 2024

R\$ 6,90



Redes têm anúncios de sites de aposta com crianças

idade é feita por influenciadores com milhares de seguidores; afirma controlar conteúdos

adores mirins com de seguidores pagando de casilhe e de sites de esportivas em redes a semana passada, o Instituto Alana, ONG que atua na defesa da infância e da adolescência, fez uma denúncia ao Ministério Público sobre a publicidade ilegal na internet. Ao mesmo tempo, famílias e escolas se veem diante de crianças e jovens viciados

O instituto também lista perfis que trazem as publicidades dos jogos. Entre eles estão o de uma menina de seis anos, o de um garoto de sete anos com 1,5 milhão de seguidores e o de uma adolescente de 16 anos com 77 milhões de fãs. Segundo Maria Mello, coordenadora do Alana, o alvo da denúncia é a Meta, dona do Instagram e do Facebook. "As redes sociais precisam criar mecanismos de

PRIORIDADE ABSOLUTA

Grok: quando a IA vira instrumento de exploração sexual contra crianças e adolescentes

Ferramenta que permitiu criação de imagens sexualizadas envolvendo crianças acende alerta para risco aos direitos humanos

Anúncios na Meta levam a grupos de venda de pornografia e possível exploração de menores no Telegram

LINKS PATROCINADOS NO FACEBOOK E INSTAGRAM PROMOVEM CANAIS QUE COBRAM POR ACESSO A IMAGENS DE SEXO COM ADOLESCENTES; ALERTADA, EMPRESA DISSE TER REMOVIDO CONTEÚDOS

21 ago 2025 - 11h06

Compartilhar

Exibir comentários

Meta é condenada nos EUA a pagar US\$ 375 milhões por falhas na proteção de crianças

Em uma das primeiras grandes derrotas da empresa na Justiça, jurados no Novo México concluíram que ela enganou usuários sobre a segurança de suas plataformas e acabou permitindo a exploração sexual de jovens

NEWS BRASIL

ias Brasil Eleições municipais

Senacon dá dez dias para Facebook explicar propagandas de apostas direcionadas a crianças

Por Naira Trindade
24/10/2024 15h21 - Atualizado há 21 horas

'Jogo do tigrinho' e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram



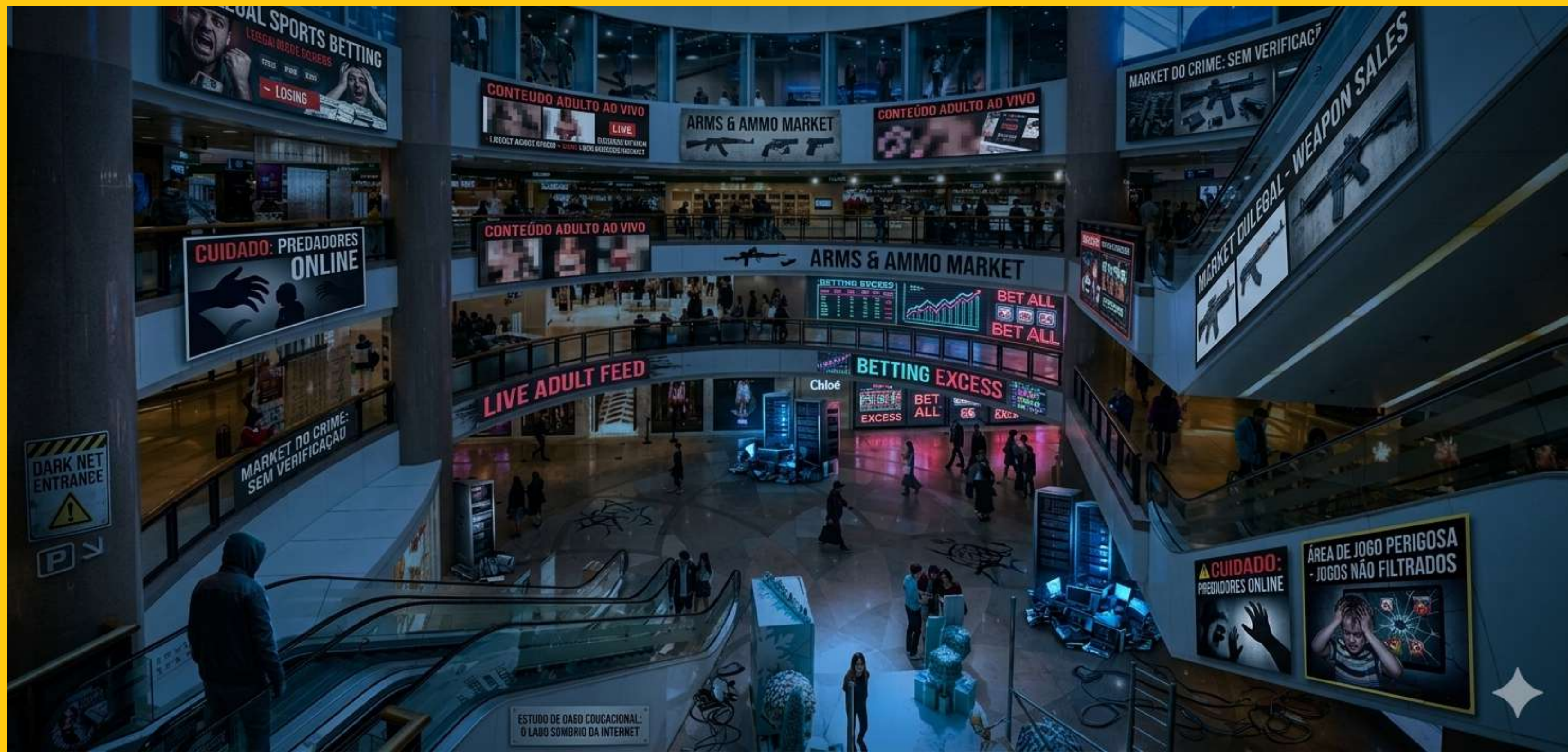
ESTADÃO

Reportagem especial

Educação

Educação financeira contra vício em bets ajuda, mas é preciso mais; entenda

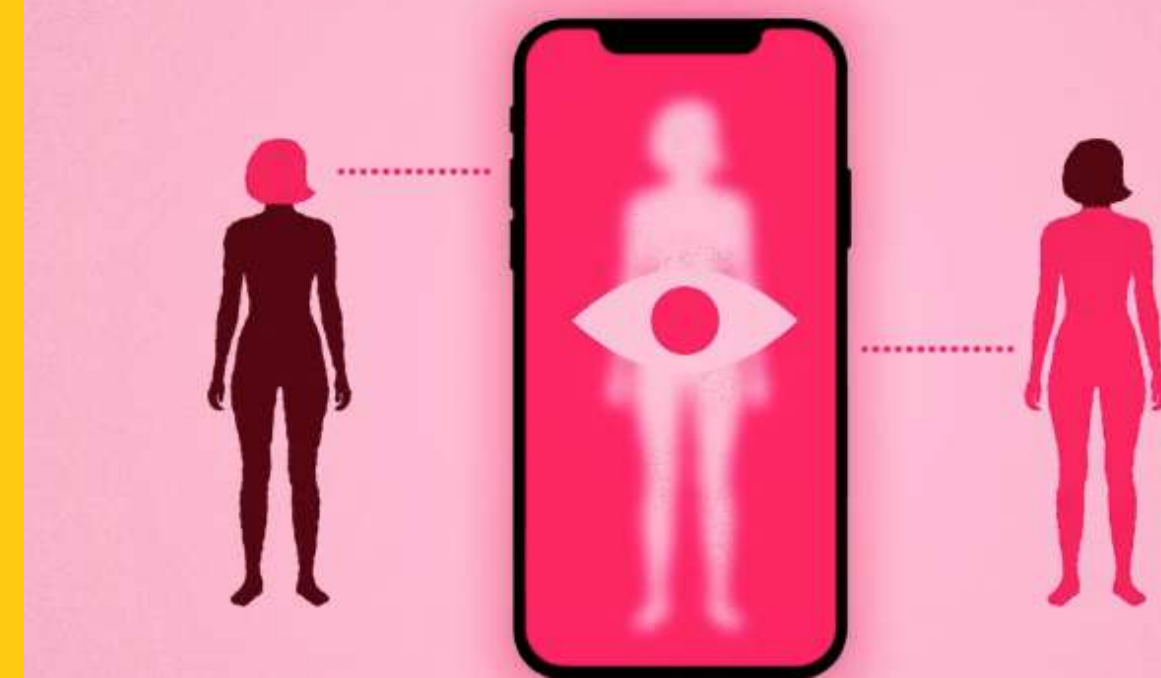
Pressão de influenciadores, facilidade de acesso a apostas em celulares e funcionamento do cérebro exigem que



A INTERNET NÃO É MAIS UMA PRAÇA PÚBLICA

O modelo de negócio atual mais comum das plataformas e redes sociais é baseado em publicidade e exploração comercial dos dados pessoais para fins de venda e de manipulação comportamental com diferentes fins

ELA É UM SHOPPING CENTER



Responsabilidade compartilhada entre famílias, empresas e Estado

84%

Da população brasileira entende que as empresas não oferecem suporte adequado às famílias no monitoramento do que crianças consomem.



5 em cada 10 brasileiros sabem usar ferramentas de controle parental

27%

entendem que acabar com a reprodução automática e a rolagem infinita é uma forma de proteção

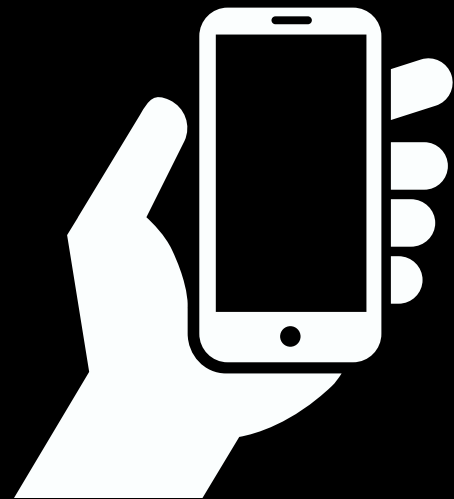
MAIS TEMPO
DE TELA



MAIS LUCRO
POR EXIBIÇÃO
DE PUBLICIDADE
PAGA



MAIS DADOS COLETADOS PARA
DIRECIONAMENTO
DE PUBLICIDADE PERSONALIZADA
E COMPORTAMENTAL



AS TECNOLOGIAS MAIS USADAS
NÃO SÃO FEITAS PARA
IMPULSIONAR A SAÚDE DO SER
HUMANO E O MELHOR QUE
PODEMOS SER

**O que estimula a forma como
elas são desenhadas hoje:**

RETENÇÃO
(te manter
conectado)



ENGAJAMENTO
(te manter
interagindo)

Intoxicação

Compulsão

Manipulação

Desperdício

DIGITAL



What Is Happening Digital Art GIF By Robert Ek: [GIPHY](#)

brief



Desenvolvimento

Proteção

Educação



Art. 205 CF: Educação visando o pleno desenvolvimento, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho.

O “BRINCAR” NO CONTEXTO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Novas formas de BRINCAR

Consequências no Desenvolvimento
integral

Hegemonia digital → perda do brincar livre
e do contato com a natureza →
epistemicídio

Racionalização do brincar +
enquadramento das interações sociais e
dos afetos

Aprendizagem limitada na cognição

A ARMADILHA DA CULPABILIZAÇÃO INDIVIDUAL:

“É culpa da **MÃE!**”

“É culpa da **ESCOLA** que não
ensina!”

“**FAMÍLIA:** Tem que saber dizer
NÃO!”



INVERSÃO DA LÓGICA

DESIGN ÉTICO

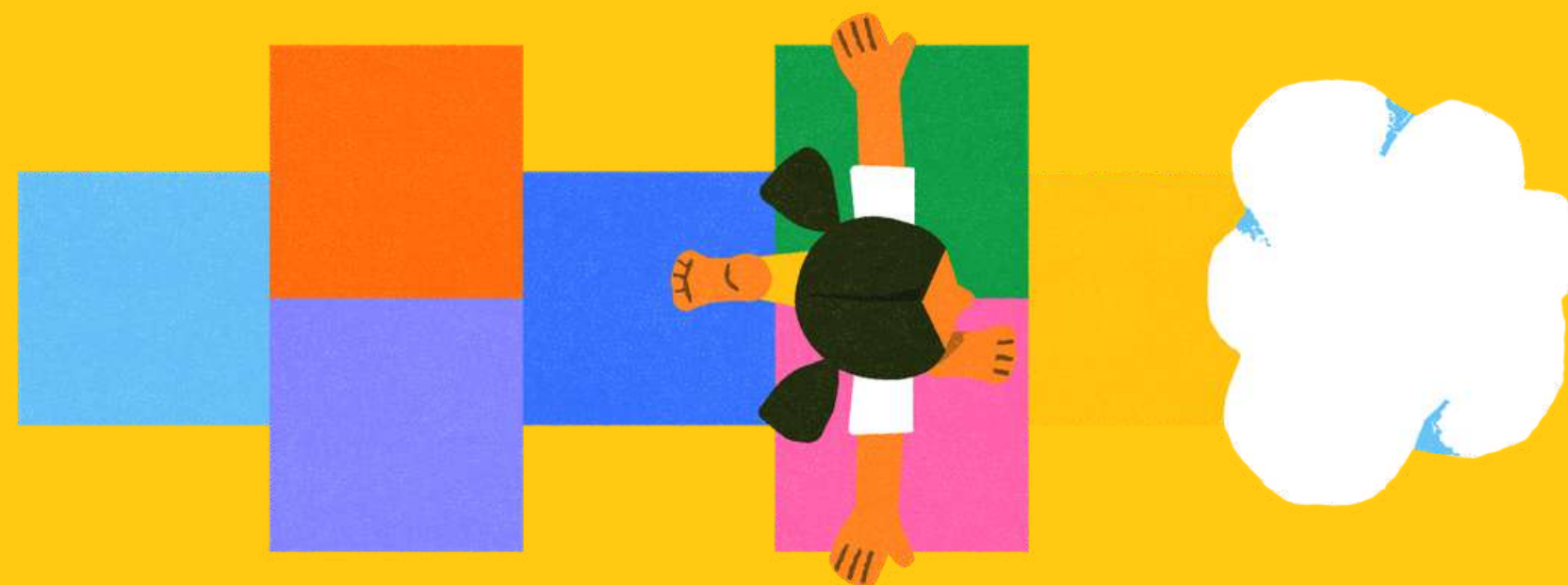
As inovações digitais precisam ser **modeladas a partir dos objetivos da educação**. Se seguirmos adaptando as escolas para atender aos interesses comerciais das empresas de tecnologia, teremos escolas-cassinos.

Precisamos de direitos por design e ética na inovação.

ECA Digital na Educação Básica



- É mais do que o uso das plataformas em atividades escolares
- e mais do que o uso de imagem dos estudantes
- **É também cuidar do Digital nas dimensões de:**
 - Currículo;
 - Processos de aprendizagem;
 - Avaliação;
 - Gestão de escolas e redes;
 - Trabalho docente;
 - Bem-estar e segurança.



ECA Digital aprovado

O Projeto de Lei nº 2.628/2022 que deu origem à **Lei nº 15.211/2025**.

Entrada em vigor junto com decretos como o **12.880/2026** em março de 2026.

Resultado de um amplo processo de articulação institucional, que reuniu diferentes setores em torno da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.





Presidência da República
Casa Civil
Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 15.211, DE 17 DE SETEMBRO DE 2025

[Mensagem de veto](#)

[Vigência](#)

[Regulamento](#)

[Regulamento](#)

Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente).

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção de crianças e de adolescentes em ambientes digitais e aplica-se a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças e a adolescentes no País ou de acesso provável por eles, independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação.

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, considera-se acesso provável por crianças e adolescentes as seguintes situações:

I – suficiente probabilidade de uso e atratividade do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes;

II – considerável facilidade ao acesso e utilização do produto ou serviço de tecnologia da informação por crianças e adolescentes; e

III – significativo grau de risco à privacidade, à segurança ou ao desenvolvimento biopsicossocial de crianças e de adolescentes, especialmente no caso de produtos ou serviços que tenham por finalidade permitir a interação social e o compartilhamento de informações em larga escala entre usuários em ambiente digital.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I – produto ou serviço de tecnologia da informação: produto ou serviço fornecido a distância, em virtude de requisição individual, tais como aplicações de internet, programas de computador, *soft* de terminais, lojas de aplicações de internet e jogos eletrônicos ou similares conectados à comunicações;

II – produto ou serviço de monitoramento infantil: produto ou serviço de tecnologia com acompanhamento, por pais ou responsáveis legais, das ações executadas por crianças e adolescentes, a partir do registro ou da transmissão de imagens, de sons, de informações de localização, de atividades



bitly



Violência contra mulheres

Decreto 12.976/2026

- Remoção de conteúdos íntimos (até 2h)
- Transparência
- Falha sistêmica
- Vedação *deep nudes*
- ANPD

Decreto 12.975/2026

- Atualização Marco Civil da Internet (STF)
- Indisponibilização de conteúdo criminoso
 - Suicídio
 - Discriminação
 - Violência contra mulheres e crianças
 - Terrorismo
 - Tráfico de pessoas
- Publicidade abusiva ou fraudulenta
- ANPD



DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO

Publicado em: 21/05/2026 | Edição: 94 | Seção: 1 | Página: 4

Órgão: Atos do Poder Executivo

DECRETO Nº 12.976, DE 20 DE MAIO DE 2026

Estabelece diretrizes para a proteção de mulheres *nainternete* para o enfrentamento da violência contra mulheres em ambiente digital.

DECRETO Nº 12.975, DE 20 DE MAIO DE 2026

Altera o Decreto nº 8.771, de 11 de maio de 2016, que regulamenta a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, no uso das atribuições que lhe confere o art. 84, *caput*, incisos IV e VI, alínea "a", da Constituição, e tendo em vista o disposto na Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014,

DECRETA:

Art. 1º O Decreto nº 8.771, de 11 de maio de 2016, passa a vigorar com as seguintes alterações:

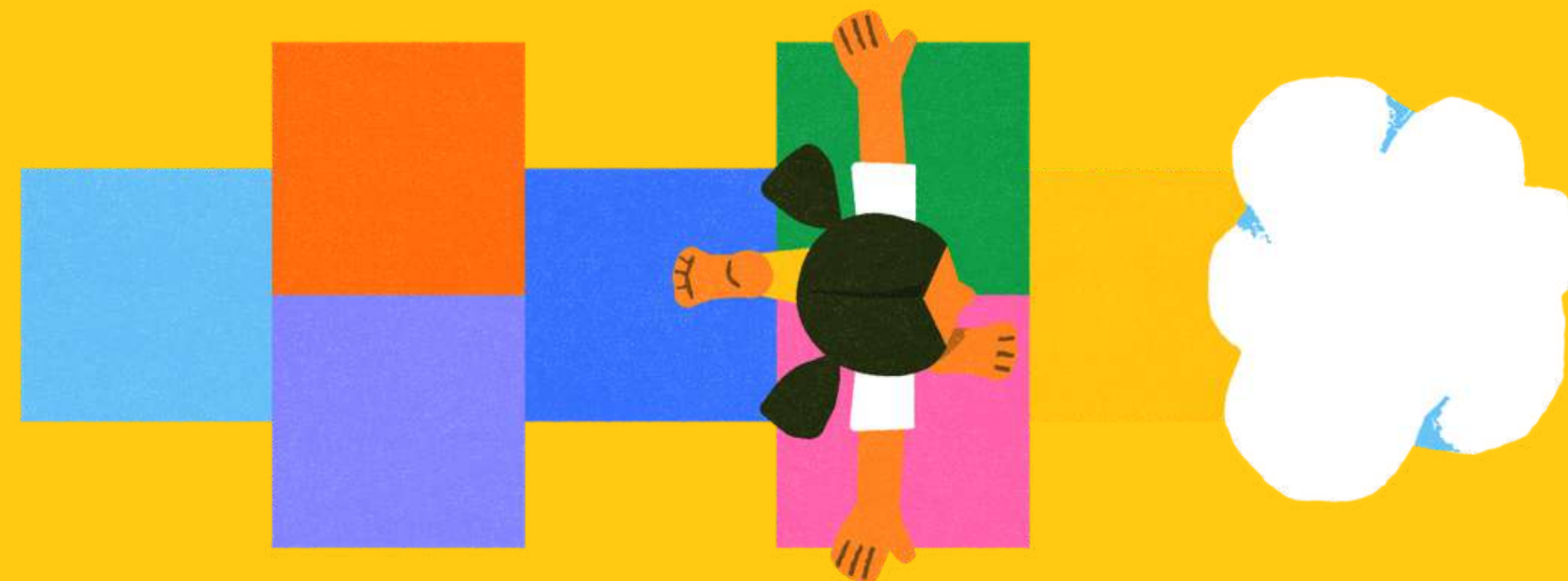
"Art. 1º Este Decreto regulamenta a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para dispor sobre os deveres dos provedores de conexão e de aplicações *deinternet*, e abrange os seguintes aspectos:

I - hipóteses admitidas de discriminação de pacotes de dados *nainternete* de degradação de tráfego;

II - deveres e procedimentos de guarda e proteção de dados por provedores de conexão e de

ECA Digital na Educação Básica

DÚVIDAS / RELATOS ???



A QUEM A LEI SE APLICA?

O ECA Digital estabelece parâmetros, orienta boas práticas e responsabiliza agentes por violações relacionadas a:

- Redes sociais,
- Jogos digitais,
- Plataformas de streaming, aplicativos,
- Sistemas operacionais,
- Aplicativos de mensagens,
- Chatbots de inteligência artificial,
- Dispositivos conectados e fornecedores.

Fundamentos da lei (Art. 4º):

- I – garantia da proteção integral da criança e do adolescente;
- II – prioridade absoluta de seus interesses;
- III – reconhecimento de sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento;
- IV – proteção contra violência, exploração e abuso;
- V – respeito à autonomia e ao desenvolvimento progressivo;
- VI – proteção contra exploração comercial;
- VII – observância das normas da pessoa com deficiência;
- VIII – promoção da educação digital;**
- IX – transparência e responsabilidade no tratamento de dados pessoais.

Principais mudanças trazidas pela lei:

- **Configurações seguras por padrão**
- **Bloqueio automático de conteúdos nocivos**
- **Limitação de tempo de uso**
- **Filtros de segurança ativados desde o início**
- **A supervisão passa a ser exercida pela ANPD.**

As empresas devem:

- Gerenciar riscos de exposição a conteúdos ilegais, inadequados ou nocivos
- Garantir classificação indicativa adequada
- Remover conteúdos abusivos com celeridade
- Comunicar autoridades e preservar evidências
- Manter canais de denúncia
- Proibir monetização de conteúdo sexualizado envolvendo crianças

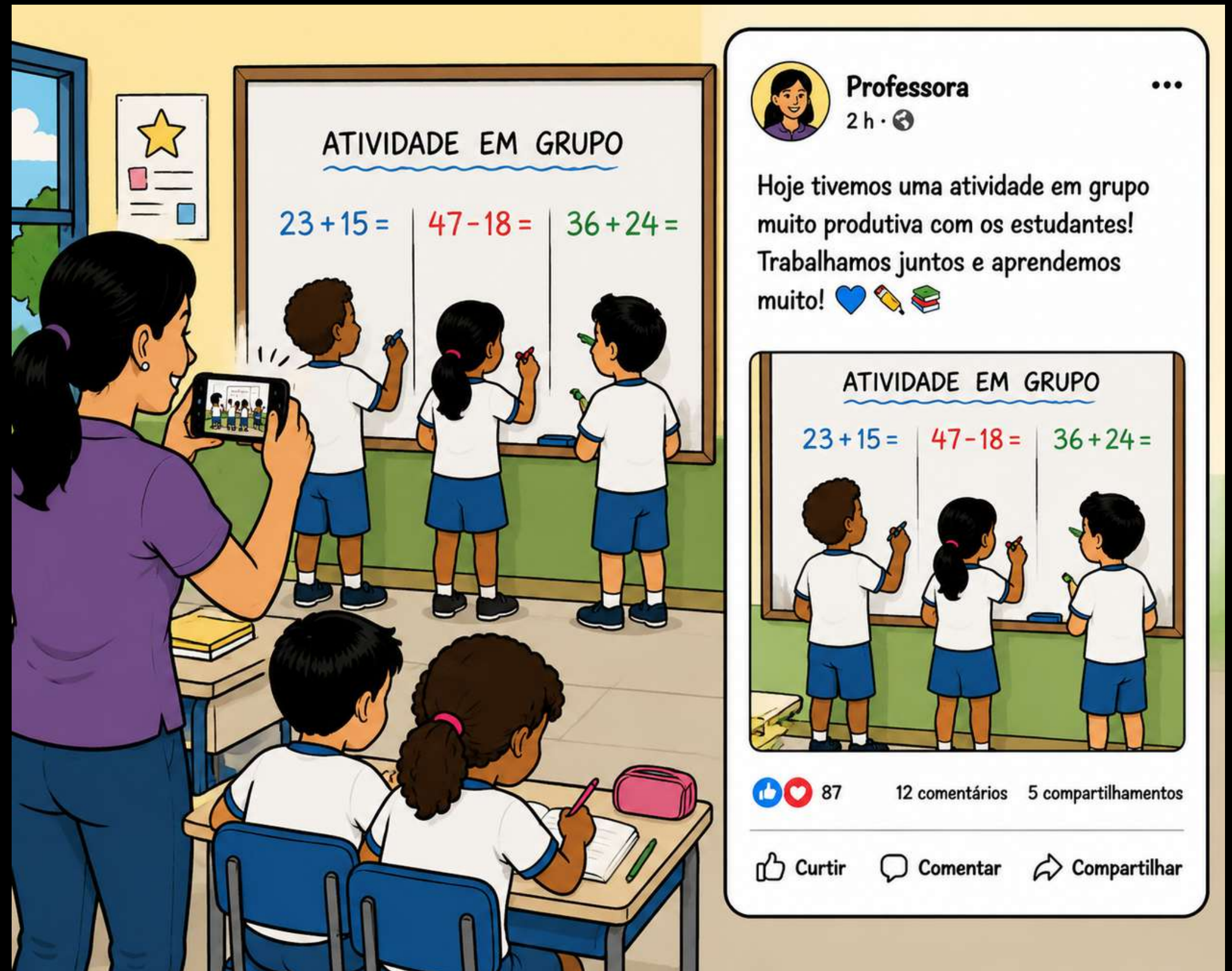
ECA Digital na Educação Básica

CENÁRIOS



USO DA IMAGEM DE ESTUDANTES

- Intenção pedagógica
- Autorizações específicas
- Assentimento
- Perfil Institucional
- Classificação Indivcativa



ECA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

- Reconhecimento facial
- Vigilância massiva
- Discriminação



ECA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

- Transparência
- Auditoria
- Controle de dados
- INDE e IDP



REAÇÃO ÀS DÚVIDAS E PARTILHA DE EXPERIÊNCIA



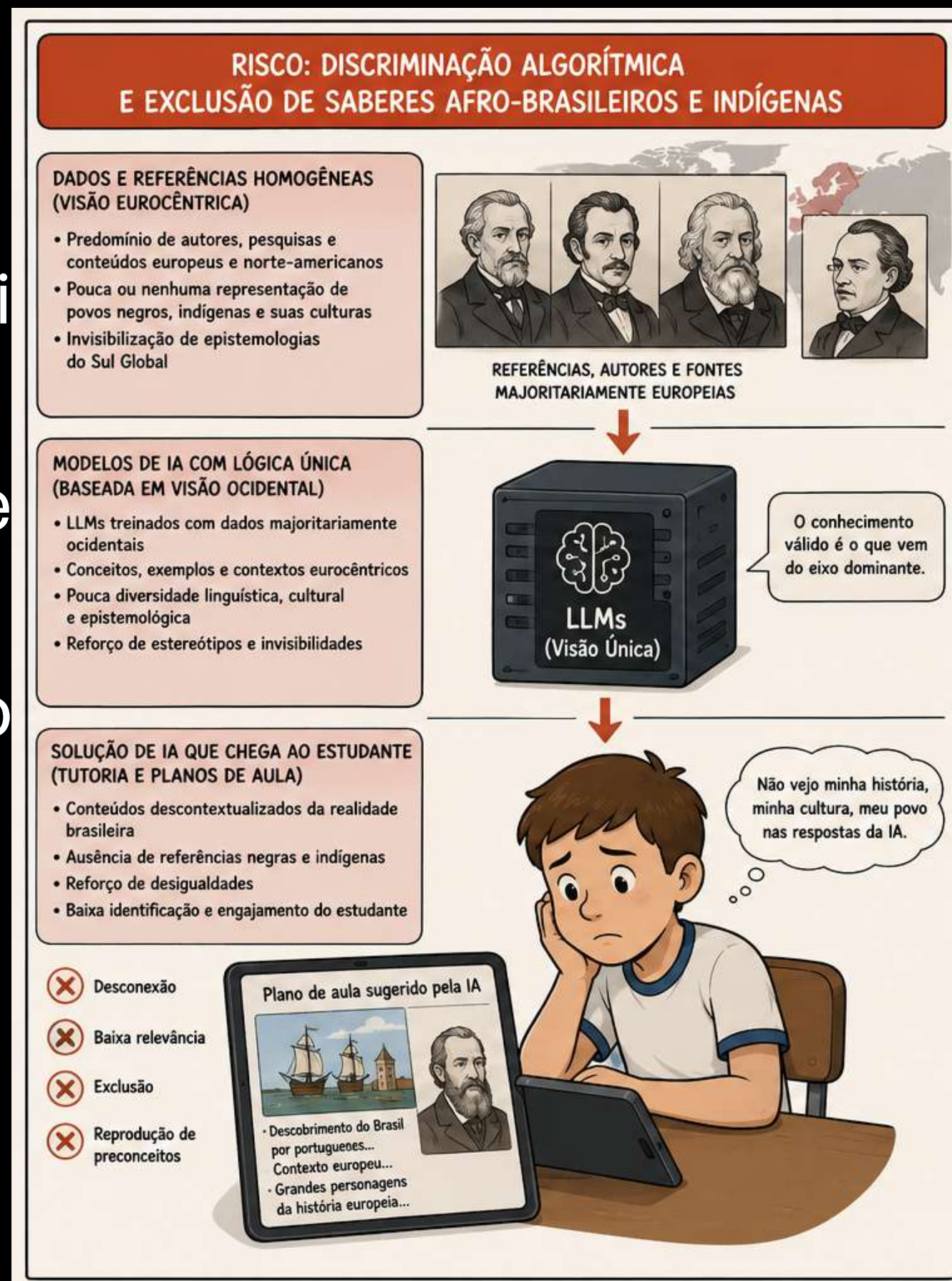
ESCOLHA DE SOLUÇÕES E REDs

- Soluções mágicas
- Sem intencionalidade
- Falta de evidências
- Lógica de cassino



ECA DIGITAL E ERER

- BNCC Comp e Lei 10.639
- Software Livre e aberto
- SLM educação Brasileiro
- Tecnodiversidade



ECA DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA:

Muito além do uso de imagem dos estudantes



CURRÍCULO (BNCC)

O digital e a IA atravessam o que ensinamos, como ensinamos e quais competências desenvolvemos.



PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Design manipulativo, gamificação excessiva e recompensas variáveis podem explorar vulnerabilidades e transformar a escola em **lógica de cassino**.



AValiação

IA e algoritmos podem classificar, prever e rotular estudantes, reforçando vieses e desigualdades sem transparência.



GESTÃO DE ESCOLAS E REDES

Decisões orientadas por dados e algoritmos afetam recursos, infraestrutura, segurança, monitoramento e trajetórias escolares.



TRABALHO E FORMAÇÃO DOCENTE

Plataformas e IA impactam condições de trabalho, autonomia pedagógica, saúde mental e formação continuada.



TRANSFORMAÇÃO DIGITAL DA EDUCAÇÃO



ECA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

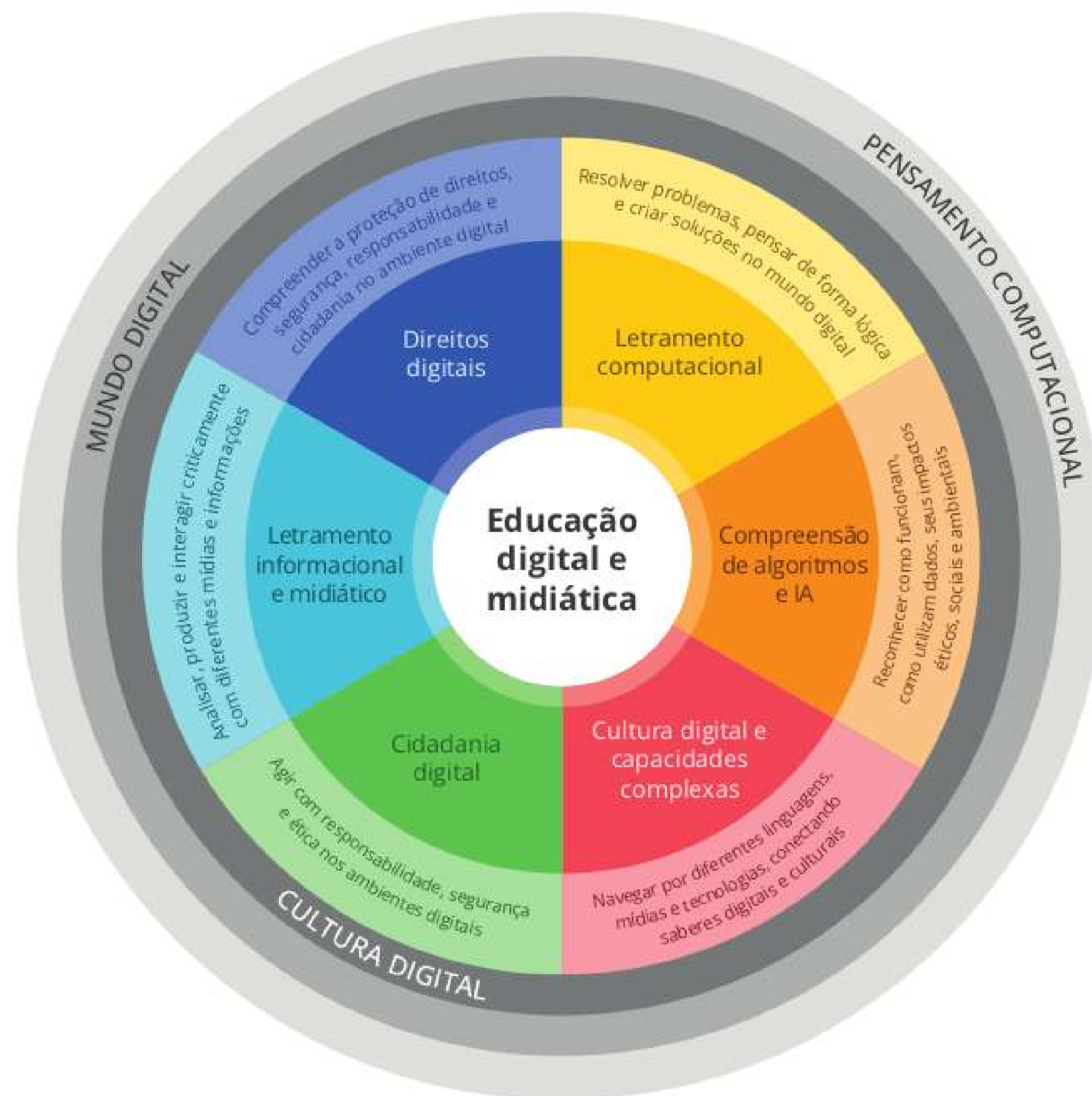
- **PBIA**
 - Metas Educação
- **BNCC**
 - CG5 e BNCC Computação
- **PNE**
 - Novo Objetivo 7
- **MEC**
 - Sandbox e Recomendações
 - ENEC
- **CNE**
 - Resolução CNE/CEB nº 02 / 2025 + IA
- **SNE**
 - Art. 24 INDE

PARÂMETROS



IA E DIGITAL NA EDUCAÇÃO

Figura 12: Mandala de Aprendizagens: a IA integrada à Educação Digital e Midiática



IA E DIGITAL NA EDUCAÇÃO



PARÂMETROS



- ◆ Compras on-line
- ◆ Filtros de beleza
- ◆ Algoritmos de recomendação
- ◆ Riscos de interação (como contato com adultos desconhecidos)

A mudança protege crianças e adolescentes contra riscos reais do ambiente digital, que vão além do conteúdo.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Interatividade:

Refere-se a funcionalidades e serviços que envolvem interação entre usuários, compartilhamento de dados, localização, transmissões ao vivo, curadoria automatizada, entre outros elementos que podem impactar a privacidade, segurança o desenvolvimento de crianças e adolescentes.



D.1. LIVRE

D.1.1. RECURSO EDUCACIONAL ESSENCIAL E LIVRE DE RISCOS

D.2. Não recomendado para menores de 6 anos

D.2.1. MODO DE INTERAÇÃO CONTROLADA COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

D.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

D.3.1. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA DE CONTEÚDO EDUCACIONAL CONTROLADO

D.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

D.4.1. COMUNICAÇÃO SEGURA ENTRE USUÁRIOS

D.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

D.5.1. COMPRAS ON-LINE OU TROCA DE PRODUTOS

D.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

D.6.1. COMPARTILHAMENTO DE DADOS

D.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

D.7.1. FERRAMENTA DE MANIPULAÇÃO DIGITAL COM CONTEÚDO SENSÍVEL

IDADE MÍNIMA, POR SERVIÇOS, LOJAS DE APLICATIVOS E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

CATEGORIA	SERVIÇO	Idade mínima serviço*	Google Play	Apple Store	Classificação Indicativa
Lojas de aplicativos	Apple Store	16	N/A	N/A	N/A
	Google Play	13	N/A	N/A	N/A
Relacionamento	Tinder	18	18	18	N/A
	Grindr	18	18	18	N/A
Para crianças	YouTube Kids	Livre	Livre	Livre	N/A
Jogos	PlayStation	18	16	12	N/A
	Fortnite	13	N/A	N/A	12
	Roblox	18	12	12	12
	Minecraft	13	Livre	10	Livre
IA generativa	ChatGPT	13	14	14	N/A
	Gemini	13	16	14	N/A
Mensageria	WhatsApp	13	12	12	N/A
	Telegram	16	18	14	N/A
Pornografia	Privacy.com	18	Não possui app	Não possui app	N/A
	Pornhub	18	Não possui app	Não possui app	N/A
Redes sociais	Facebook	13	16	16	16
	Instagram	13	16	16	16
	TikTok	13	14	14	14
	X	13	18	18	18
	YouTube	13	14	14	14
	Discord	13	18	18	18
Apostas	Betano	18	18	18	N/A
	Superbet	18	18	12	N/A
Marketplace	Mercado Livre	18	16	Livre	N/A
	Amazon	18	14	12	N/A

* Alguns serviços autorizam o acesso e uso por usuários abaixo da idade mínima indicada, desde que com consentimento parental (exemplos: Roblox, Playstation, Amazon, Mercado Livre, Apple Store)

Arquitetura plataformas e publicidade

As plataformas digitais devem adotar **Direitos da Criança por design (DCpD)** no desenvolvimento e oferta de seus serviços, prevenindo o uso compulsivo e os riscos associados à forma como as funcionalidades são apresentadas às crianças:

- ***Rolagem infinita***
- ***Notificações constantes***
- ***Sistemas de recompensa intermitente***

É proibido:

- Coletar dados para publicidade direcionada [perfilização] (Art. 22)
- Anunciar produtos ilegais, inadequados ou nocivos (Art. 6º, IV)
- Oferecer loot boxes (Art. 20)
- Monetizar e promover conteúdos que retratem crianças de forma erotizada ou sexualmente sugestiva (Art. 23)

ECA DIGITAL E EDTECH

- Modelo pedagógico
- Modelo de negócio
- Evidências
- Bem-estar digital
- Alinhamento BNCC

3. DESIGN MANIPULATIVO E LÓGICA DE CASSINO

SITUAÇÃO PROBLEMA

Plataforma usa recompensas aleatórias, rankings e notificações constantes para prender a atenção dos estudantes, não para promover aprendizagem.



Ranking Geral

1º	Turma A	25.000
2º	Turma B	23.500
3º	Turma C	19.800
4º	Turma D	16.200

Parabéns! Você ganhou uma caixa surpresa!

Ranking

1º	15.980
2º	12.340
3º	9.870
...	...
25º	1.250

Moedas

2.450

GIRAR!

CONSEQUÊNCIAS:

- Estudante acessa compulsivamente a plataforma.
- Ansiedade, frustração e dependência das recompensas.
- Competição tóxica e foco no prêmio, não na aprendizagem.
- Mecanismos semelhantes aos usados em jogos de azar e apostas.

SOLUÇÃO POSSÍVEL

Uso de recursos digitais baseado em evidências da ciência da aprendizagem, com foco em propósito, autonomia, cooperação e bem-estar.



Missão de Aprendizagem

Explore, reflita e construa seu conhecimento!

Desafio investigativo

Projeto colaborativo

Reflexão pessoal

BENEFÍCIOS:

- Motivação intrínseca e engajamento verdadeiro.
- Aprendizagem significativa e desenvolvimento de competências.
- Ambiente saudável, cooperativo e inclusivo.
- Tecnologia como meio para aprender, não como fim.

PARÂMETROS DE DESIGN ÉTICO NA EDUCAÇÃO

Vetar padrões de design enganosos ou manipulativos

Nº ID	REQ-11
☰ Categoria	Design Ético e Manipulativo
🔗 Referências	📄 Children's Rights, not Deceptive Patterns by Design: a Requirements Perspect... 📄 A Code for Children and AI: A Framework for Governing AI Systems Impacting ... 📄 Disrupted Childhood: The cost of persuasive design
☰ Aplicado à	Customização da Plataforma
☰ Child Rights By ...	2.Best Interests

Oferecer painel de controle sobre o uso e compartilhamento dos dados, com linguagem acessível e opções de configuração sem prejuízo no uso do produto ou serviço

Nº ID	REQ-36
☰ Categoria	Transparência
🔗 Referências	📄 Child-friendly transparency of data processing in the EU: from legal requireme... 📄 Special Issue: Datafied by default: Examining the intersect between children's ... 📄 Children's reflections on privacy and the protection of their personal data: A chi... 📄 Assessing the privacy of digital products in Australian schools: Protecting the d... 📄 U.S. Regulators Propose New Online Privacy Safeguards for Children

Mais 1...

Assegurar que quaisquer técnicas de persuasão (nudges) beneficiem genuinamente estudantes

Nº ID	REQ-58
☰ Categoria	Design Ético e Manipulativo



PARÂMETROS DE DESIGN ÉTICO NA EDUCAÇÃO

PADRÃO ENGANOSO

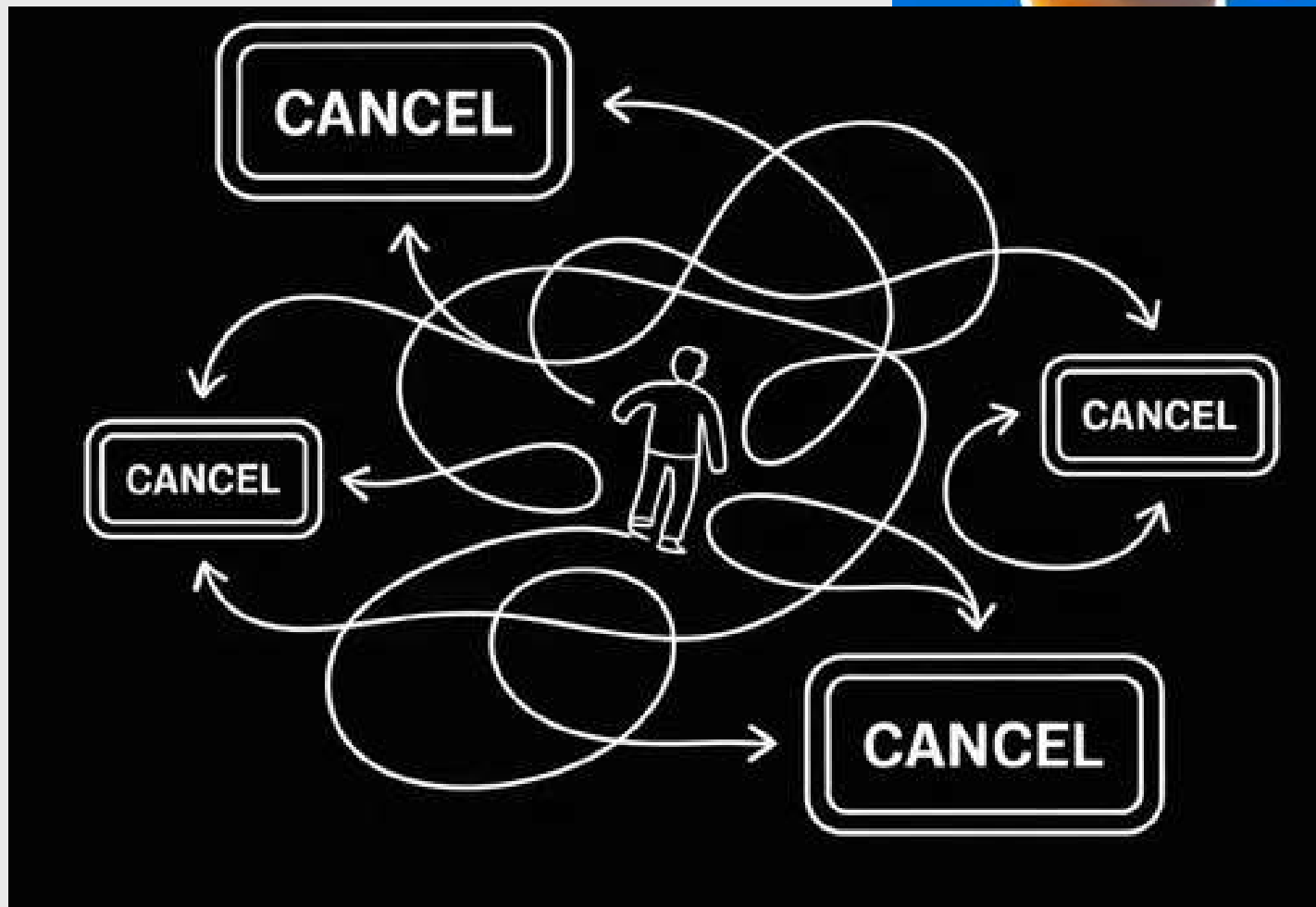
FOFURA

OBSTRUÇÃO



SAÍDA RÁPIDA: *Escape Hatch*, que se refere a recursos que facilitam a saída de um serviço, o cancelamento de uma assinatura ou a exclusão de um perfil.

CONFIGURAÇÃO HONESTA: Configuração Padrão Honesta (Honest Defaults), configura automaticamente, por padrão, um perfil infantil com restrições adicionais de privacidade e segurança conforme a idade.



Principais mudanças trazidas pela lei

As empresas devem implementar mecanismos para prevenir o uso excessivo, problemático ou compulsivo de produtos ou serviços de tecnologia, tais como:

- Oferecer automaticamente novos conteúdos sem solicitação
- Oferecer recompensas pelo tempo de tela
- Notificações excessivas (Art. 9º do Decreto)

Influenciadores mirins

É necessária autorização judicial para a veiculação de conteúdos monetizados ou promovidos que explorem de forma habitual a imagem ou a rotina de crianças. (Art. 34 do Decreto)

É proibida a distribuição, monetização ou promoção de conteúdos que exponham crianças a situações nocivas, humilhantes ou degradantes. (Art. 35 do Decreto)

IA E DIGITAL NA EDUCAÇÃO



Consulta Pública - Comissão Bicameral Estudos sobre a Utilização da Inteligência Artificial na Educação

O Conselho Nacional de Educação convida educadores, pesquisadores e toda a sociedade a participarem da Consulta Pública sobre o Parecer que estabelece as Diretrizes Orientadoras para o Uso da Inteligência Artificial na Educação. Suas contribuições serão fundamentais para construir um documento democrático, ético e alinhado aos desafios e oportunidades da Educação Brasileira no século XXI.

Não deixe de preencher o **FORMULÁRIO** para que possamos elaborar diagnósticos mais precisos acerca do alcance social e institucional das consultas públicas, subsidiando a avaliação da participação social e o aperfeiçoamento das políticas públicas educacionais!

GOVERNANÇA

“IA por quê?”

- quais desafios da educação podem ajudar a superar?

“IA para quê?”

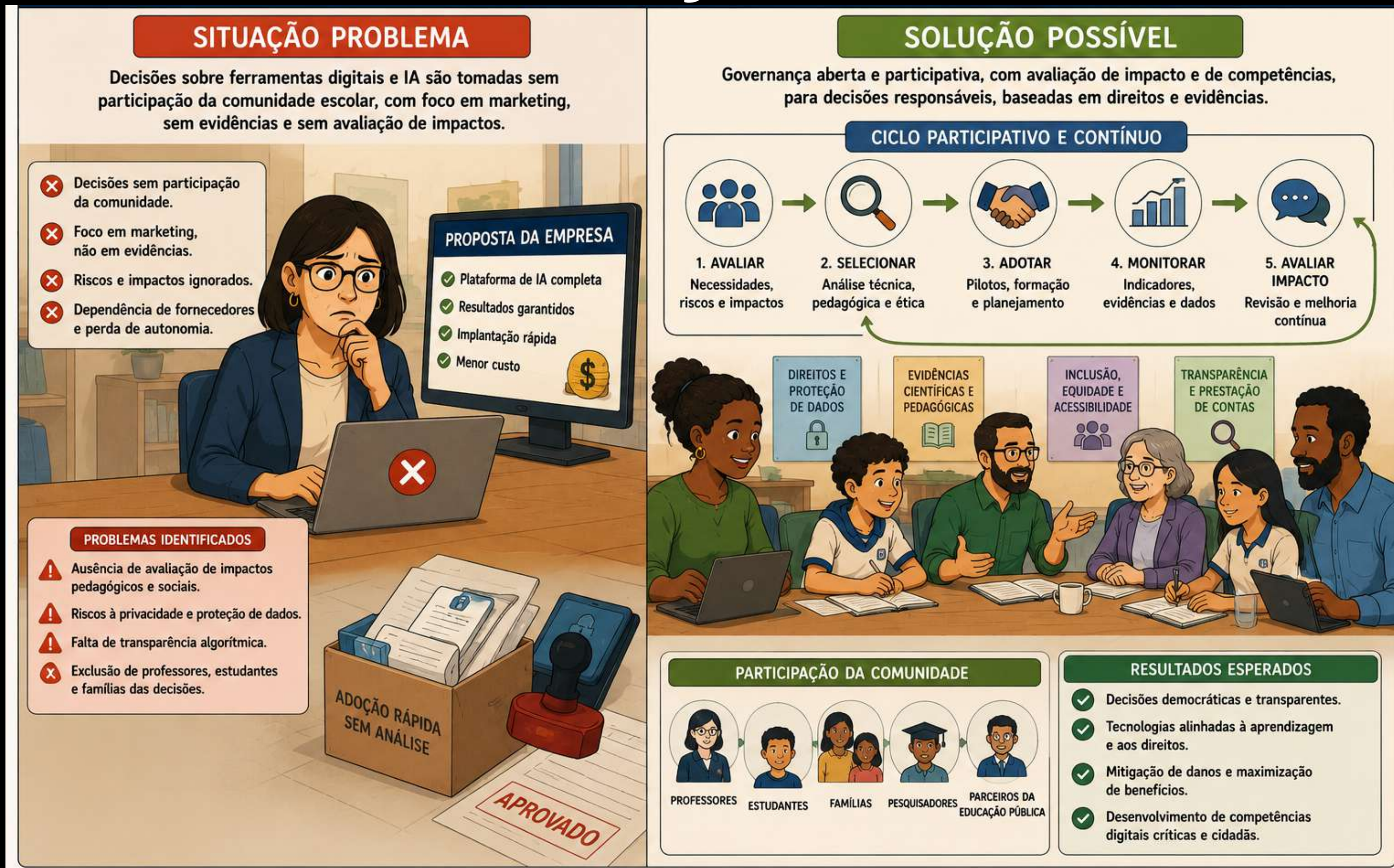
- em quais atividades?

“IA como?”

- quais condições e recursos necessários à sua implementação?
- como educadores são apoiados?

ECA DIGITAL E GOVERNANÇA TICS

- Seleção, Adoção, Monitoramento
- Contratos e Prestação de contas
- Transparência
- Participação (Conselhos e Comunidade Escolar)
- PNE - Obj. 7



ECA DIGITAL E GOVERNANÇA TICS

ART. 205 CF · PLENO DESENVOLVIMENTO · PREPARAÇÃO PARA A CIDADANIA · QUALIFICAÇÃO PARA O TRABALHO

CAMADA 01

Diagnóstico

- **ATORES**
Usos pelos professores — práticas declaradas e práticas reais
- **ATORES**
Usos pelos alunos — em contexto escolar e extraescolar
- **INSTITUCIONAL**
Existência de programas e políticas em vigor na rede
- **ECOSSISTEMA**
Plataformas contratadas e adotadas — mapeamento do ecossistema digital

CAMADA 02

Seleção e Adoção

- **PEDAGÓGICO**
Impactos pedagógicos — alinhamento ao propósito educativo constitucional
- **BEM-ESTAR**
Impactos no bem-estar do estudante — desenvolvimento integral
- **BEM-ESTAR**
Impactos no bem-estar do professor — carga, autonomia e agência profissional
- **DIREITOS**
Segurança, privacidade e equidade — ECA Digital e LGPD
- **CONTRATUAL**
Contratação e fiscalização — cláusulas de responsabilização e auditoria

CAMADA 03

Avaliação da Implementação

- **DIMENSÃO**
Pedagógica — efeitos no processo de ensino-aprendizagem
- **DIMENSÃO**
Gestão — integração às rotinas administrativas e decisórias
- **DIMENSÃO**
Avaliação — métricas e instrumentos de avaliação
- **DIMENSÃO**
Formação — capacitação docente e letramento digital crítico
- **DIMENSÃO**
Materiais didáticos — criação, adequação e alinhamento curricular

CAMADA 04

Governança

- **MENSURAÇÃO**
Indicadores — métricas de direitos, aprendizagem e bem-estar integradas
- **ACOMPANHAMENTO**
Monitoramento de resultados — visão sistêmica do ecossistema, não por plataforma isolada
- **PRESTAÇÃO DE CONTAS**
Transparência — acesso público a dados, decisões e contratos
- **DEMOCRACIA**
Participação democrática — escuta ativa de estudantes, famílias, docentes e comunidade

CAMINHOS PARA IMPLEMENTAÇÃO

- **ANPD + MEC + CNE**
- **Regulamentações locais** para transparência, prestação de contas, abertura de dados para pesquisas;
- **Instrumentos** para monitoramento das plataformas
- **Formação continuada** profissionais da educação;
- Promover a **cooperação entre órgãos** e fluxos de compartilhamento de informações;
- Disponibilizar canais de denúncia anônimos, de fácil acesso e amplamente reconhecidos pela população;
- Formular e implementar políticas públicas de educação digital
- **Dialogar com famílias: informação é proteção;**



ECA DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA:

Muito além do uso de imagem dos estudantes



CURRÍCULO (BNCC)

O digital e a IA atravessam o que ensinamos, como ensinamos e quais competências desenvolvemos.



PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Design manipulativo, gamificação excessiva e recompensas variáveis podem explorar vulnerabilidades e transformar a escola em **lógica de cassino**.



AValiação

IA e algoritmos podem classificar, prever e rotular estudantes, reforçando vieses e desigualdades sem transparência.



GESTÃO DE ESCOLAS E REDES

Decisões orientadas por dados e algoritmos afetam recursos, infraestrutura, segurança, monitoramento e trajetórias escolares.



TRABALHO E FORMAÇÃO DOCENTE

Plataformas e IA impactam condições de trabalho, autonomia pedagógica, saúde mental e formação continuada.



TRANSFORMAÇÃO DIGITAL DA EDUCAÇÃO



O que as crianças pensam sobre os efeitos do mundo digital em suas vidas?

Como usam os aparelhos eletrônicos?
O que gostam de acessar na internet?
O que sentem sobre sua relação com as telas?

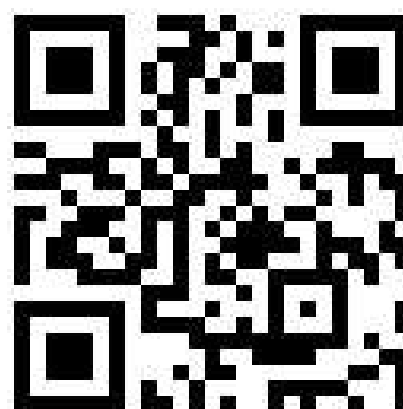


A pesquisa "Escuta de crianças sobre o ambiente digital" perguntou a crianças de 4 a 10 anos e adolescentes o que pensam sobre esse assunto.

MAS COMO OUVIR CRIANÇAS?

O Instituto Alana, em parceria com o Laboratório de Pesquisa da Relação Infância, Juventude e Mídia (LabGRIM), da Universidade Federal do Ceará, desenvolveu um método novo para se adaptar ao público da pesquisa. Com diversas atividades e linguagens (como brincadeiras, histórias, desenhos, jogos e rodas de conversa), escutamos como as crianças entendem e vivem o ambiente digital. O projeto contou com a produção da Aldeia Jabuticaba.

Veja a seguir o que descobrimos nessas escutas.



O que crianças e adolescentes têm a dizer sobre telas?



E qual é a opinião das famílias e dos educadores sobre o uso de celulares e outras telas no dia a dia?

Essas perguntas estão muito presentes na vida das famílias e das escolas. Pensando nisso, fizemos a **Consulta participativa sobre o uso de telas por crianças e adolescentes** para buscar respostas.

O QUE É UMA CONSULTA PARTICIPATIVA?

É um tipo de pesquisa que reúne diversas opiniões sobre um tema de interesse da sociedade. Essa consulta foi feita em encontros online e presenciais para reunir mais opiniões e criar um guia com orientações sobre o uso de telas por crianças e adolescentes. O guia foi publicado pelo governo federal para que a sociedade se informe a respeito do tema.

QUEM ORGANIZOU A CONSULTA?

O Instituto Alana e a Secretaria de Políticas Digitais da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Tivemos o apoio do Programa de Acesso Digital da Embaixada do Reino Unido no Brasil e a parceria técnica com a Rede Conhecimento Social.

E COMO FORAM ESSAS CONVERSAS?

Cada pessoa trouxe um olhar diferente para a conversa, mostrando que é urgente pensarmos sobre como crianças e adolescentes estão usando as telas no dia a dia.

Ouvimos, por exemplo, um educador de Fortaleza que lembrou que "as famílias estão tendo menos momentos de convívio". E também um menino de 17 anos, do interior de Sergipe, que acredita que as redes sociais são muito ruins e apresentam um mundo perfeito quando a vida é "cheia de buracos". Já a mãe de duas crianças, de 5 e 7 anos, de Belo Horizonte, disse que a discussão vai além do tempo que se passa no celular. Ela deveria ser sobre "escola, cultura, esportes, segurança e carga horária de trabalho".

Quer saber o que descobrimos? Veja nas próximas páginas!

REALIZAÇÃO



APOIO



REALIZAÇÃO



APOIO



SECRETARIA DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL



PARTICIPAÇÃO DIRETA

**A _ INTERNET
É NOSSA** **PRÊMIO CRIATIVOS**
edição 2026



O convite do “**Prêmio Criativos 2026 - A internet é nossa**” é para que crianças e adolescentes transformem suas experiências em projetos que deixem a internet cada vez mais justa, inclusiva e aberta ao protagonismo.

Seis projetos serão premiados.

Iniciativa



O reconhecimento

Seis iniciativas serão premiadas:

- **3 projetos em diversos formatos** (campanhas, intervenções artísticas, coletivos, jogos, apps, podcasts, conteúdo, etc).
- **3 projetos de audiovisual** (curtas, filmes, séries, documentários, etc).

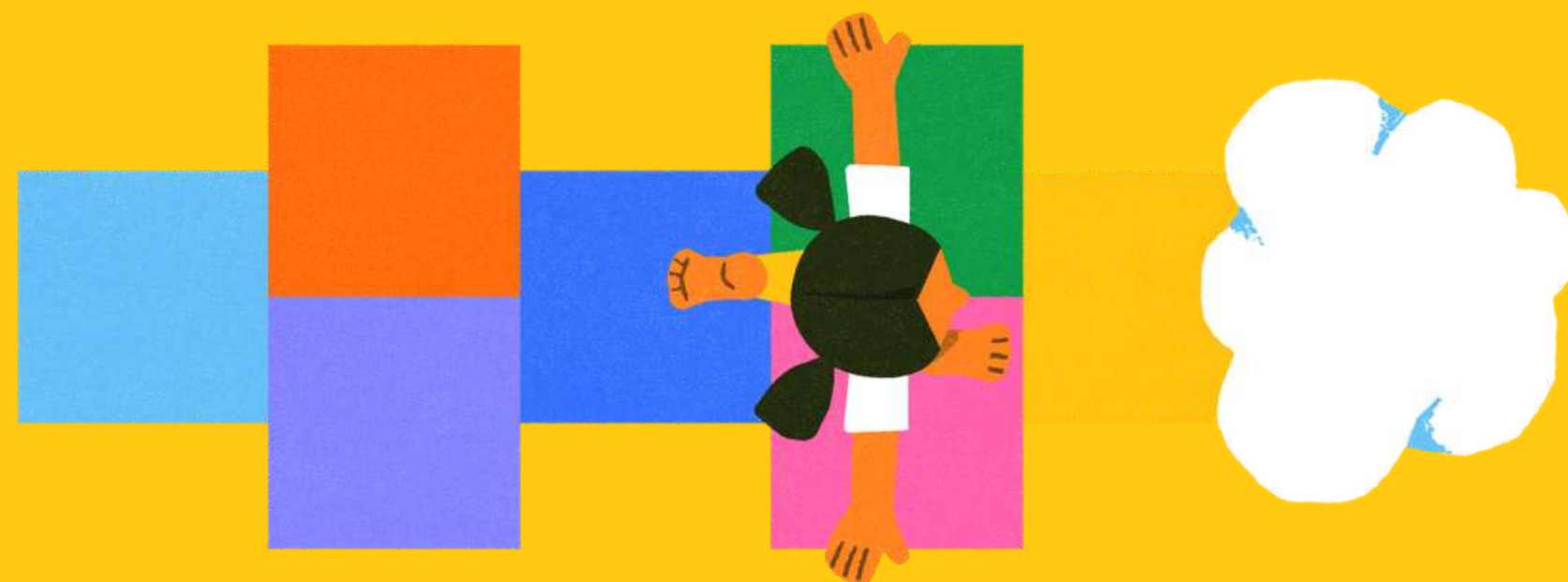


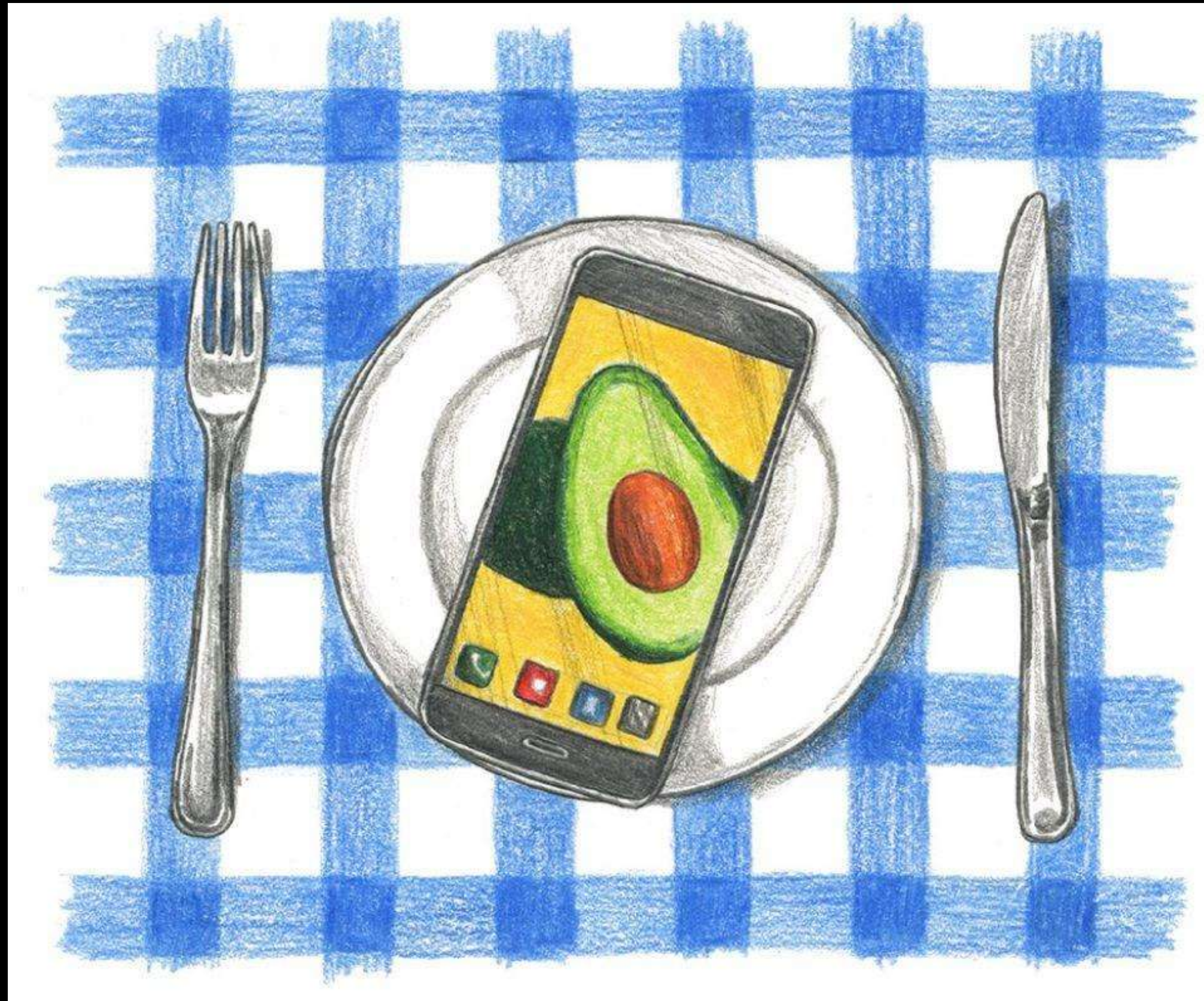
Cronograma previsto

2026

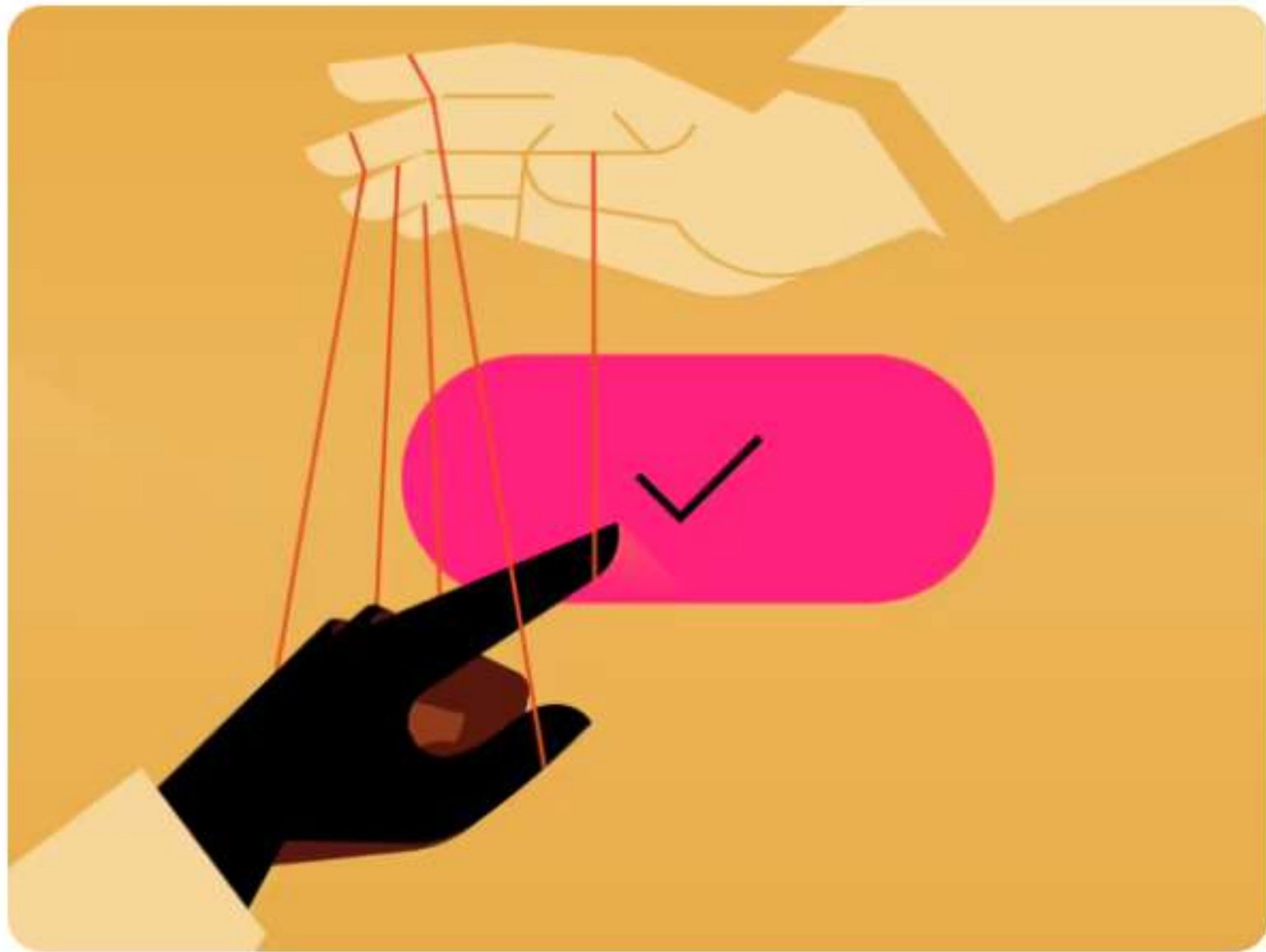


Como colocar o ECA Digital na rotina das famílias?





DESIGN MANIPULATIVO



Representative image (credits: Mohammed Zabeeh Ur Rahman)

- Like
- Rolagem infinita
- Autoplay
- Labirinto de saída
- Nudges
- Falsa Urgência
- Opacidade

REPERTÓRIO DIGITAL



PARÂMETROS?



INFORMAÇÃO NUTRICIONAL			
Porções por embalagem: 000			
Porção: 000 g (medida caseira)			
	100 g	000 g	%VD*
Valor energético (kcal)			
Carboidratos (g)			
Açúcares totais (g)			
Açúcares adicionados (g)			
Proteínas (g)			
Gorduras totais (g)			
Gorduras saturadas (g)			
Gorduras trans (g)			
Fibras alimentares (g)			
Sódio (mg)			
*Percentual de valores diários fornecidos pela porção.			

ECA DIGITAL LEI 15.211/2025

Espectro de proteção



Dever de prevenção

Verificação etária

Configurações protetivas por padrão

Avaliações de de risco

Acesso à dados para pesquisa

Remoção de conteúdos por notificação

Proibição do profiling comportamental
para publicidade comercial

Multas e sanções

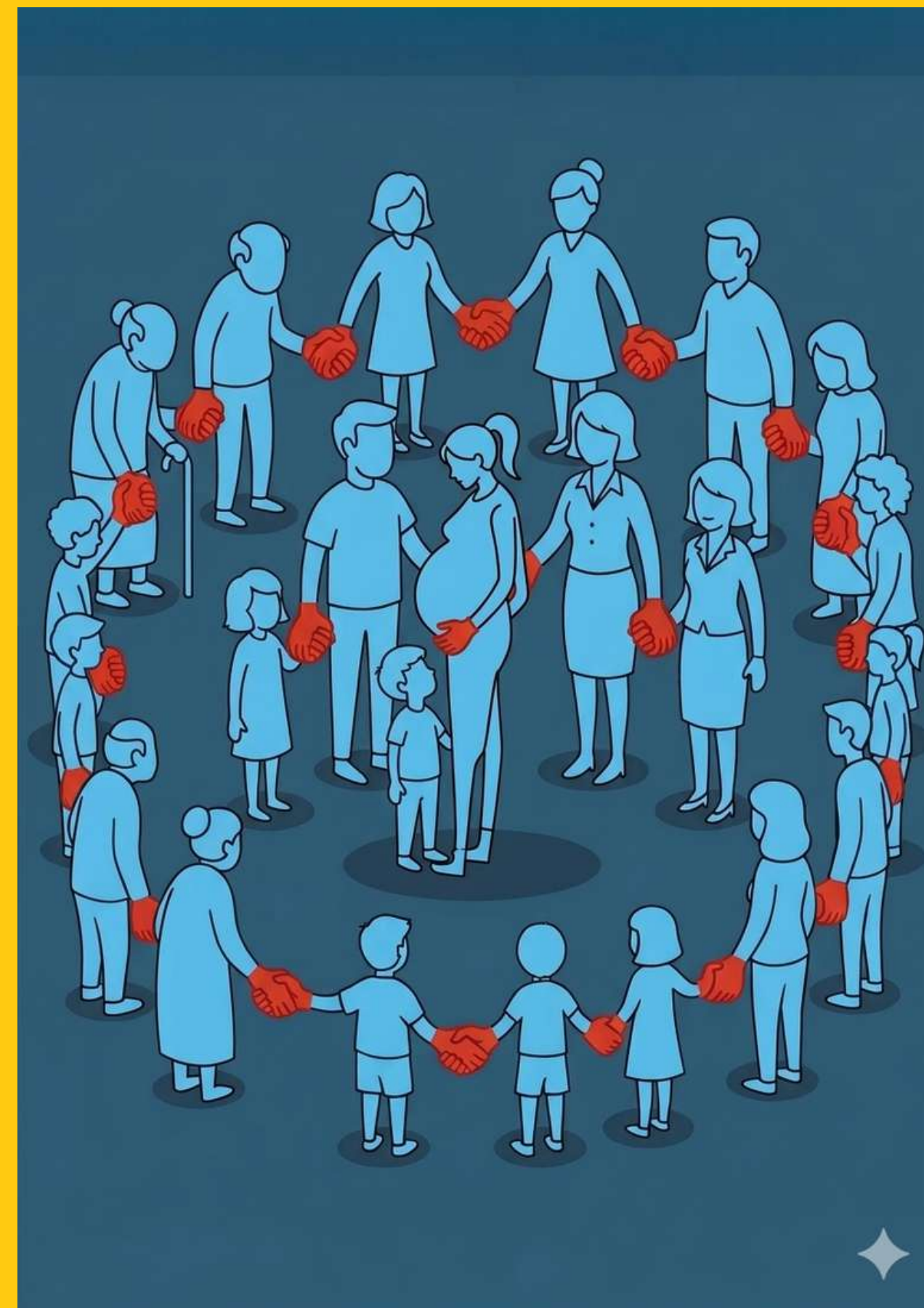
Estamos na mesma tempestade,
mas com barcos muito
diferentes...



Imagem de Barbara Kelley no WSJ

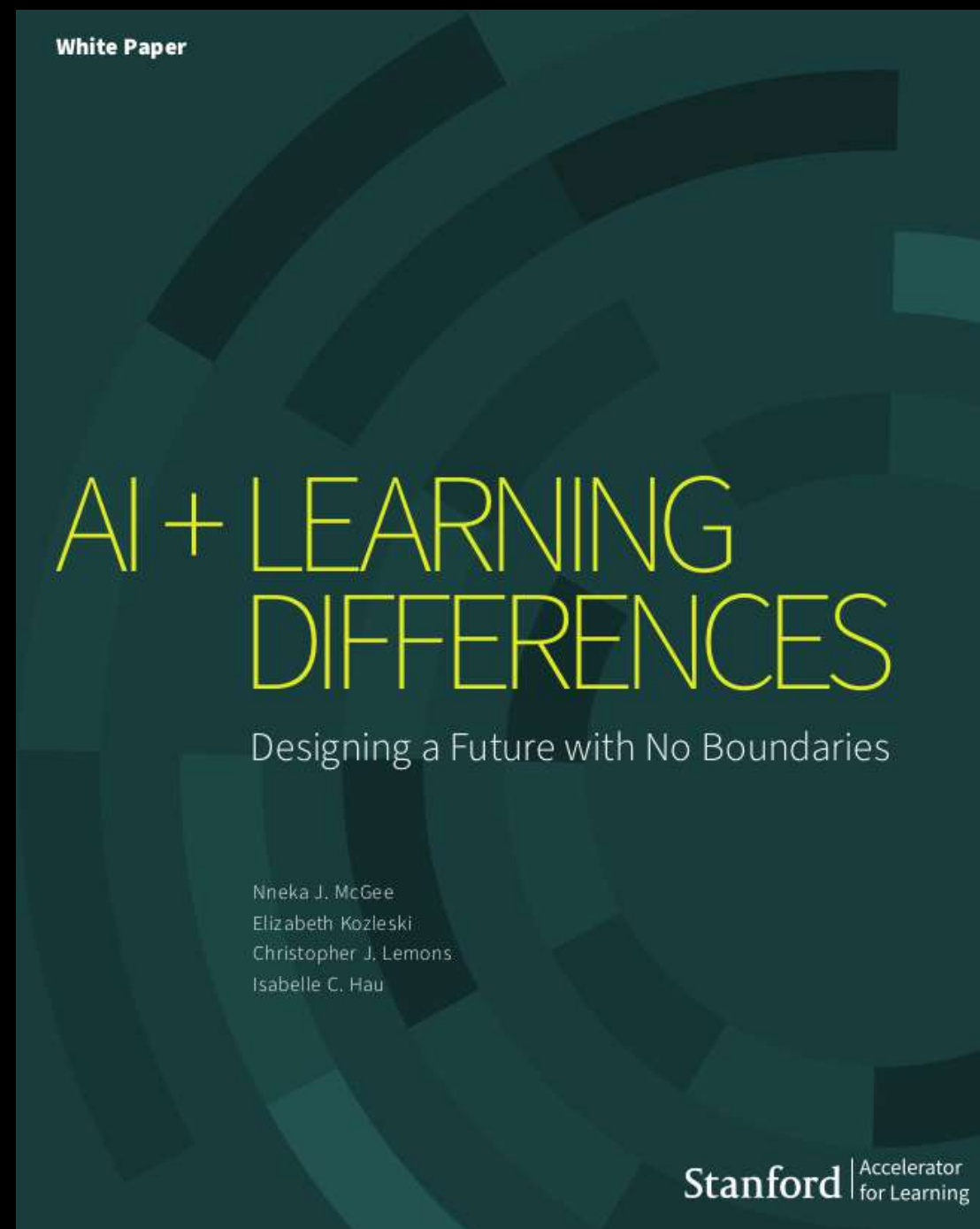
PARCERIA E SOLIDARIEDADE

FAMÍLIAS
+
ESCOLA
+
CRIANÇAS E
ADOLESCENTES



INOVAÇÃO COM PROPÓSITO

...converter as
oportunidades em
benefícios e
escapar da
exploração
comercial, também
na educação.



HACKATHON [IAEI]
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA



CRIAR COM O DIGITAL



Educação baseada na Natureza

Um guia para escolas
mais verdes e resilientes



RECRIAR O DIGITAL

NOTA TÉCNICA

USO DO CELULAR NA ESCOLA

alana 



Currículo



ENSINO E
APRENDIZAGEM

Escola



INSTALAÇÕES
E OPERAÇÕES

Comunidade



SOLUÇÕES PARA
O ENTORNO

Cidade



ADAPTAÇÃO AO
NOVO CLIMA

QUAL AMBIENTE DIGITAL QUEREMOS PARA AS CRIANÇAS?

Proteger NA Internet e não DA Internet!

UM FUTURO QUE NÃO DEIXA NENHUMA CRIANÇA PARA TRÁS



GRATOS



alana 
30 anos | criança primeiro