27ª edição

MINIONU

Saberes que florescem



GUIA DE ESTUDOS

UNICEF (2025): Proteção e Garantia de Direitos para Crianças e Adolescentes na Era Digital

DIRETOR
VITOR SAMUEL BOTELHO

DIRETORAS ASSISTENTES
GABRIELA TOMÁZ
MARIA LUIZA ANDREATA

MINIONU

PUC Minas

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DA EQUIPE 3
1.1 Vitor Samuel Botelho - Diretor 3
1.2 Gabriela Tomáz - Diretora Assistente 3
1.3 Maria Luiza Andreata - Diretora Assistente 4

2 APRESENTAÇÃO DO TEMA 4
2.1 Ecossistemas Digitais e de Inteligência Artificial 7
2.1.2 Inteligência Artificial 7
2.1.3 Redes sociais 9
2.1.4 Jogos Digitais 12
2.2 Infância, Algoritmos e privacidade 13
2.3 Tecnologias, Inteligência Artificial e Oportunidades 14

3 APRESENTAÇÃO DO COMITÊ 16

4 PRINCIPAIS POSICIONAMENTOS 18
4.1. Estados com Marcos Regulatórios Consolidados de Proteção Digital e Infantil 18
4.2. Estados com Infraestrutura e Sistemas de Proteção Limitados e em Desenvolvimento 19
4.3. Instituições Internacionais 19
4.4. Empresas de Tecnologia e Plataformas Digitais 20
4.5. Membros da Sociedade Civil 20

5 QUESTÕES RELEVANTES NAS DISCUSSÕES 21

REFERÊNCIAS 22

ANEXO A – TABELA DE DELEGAÇÕES 27

1 APRESENTAÇÃO DA EQUIPE

1.1 Vitor Samuel Botelho - Diretor

Senhoras e senhores delegados, meu nome é Vitor Samuel Rodrigues Botelho, dou-lhes as boas-vindas e é uma honra atuar no UNICEF (2025): Proteção e Garantia de Direitos para Crianças e Adolescentes na Era Digital. Tenho 22 anos e sou graduando do 7º período de Relações Internacionais na PUC Minas. Esta é minha terceira participação no MINIONU: fui voluntário da colaboração na 25ª edição; diretor assistente do Centro de Comando Operacional (1942): O Teatro do Pacífico e a Batalha Naval de Guadalcanal na 26ª edição; e agora, na 27ª edição do projeto, atuo como diretor.

Desde muito novo estive envolvido com a questão da proteção infantil em decorrência do trabalho da minha mãe, e, durante uma das disciplinas da faculdade, me deparei com este tema e senti a necessidade de trazer este debate para o MINIONU, visto que crianças e adolescentes muitas das vezes são vistos como extensão de seus pais, e não indivíduos pertencentes da sociedade com seus direitos próprios e individuais.

Somando-se a isso meu interesse em direitos humanos e a atuação conjunta dos Estados e instituições na sua efetiva proteção, e nas mídias, redes e seus impactos na sociedade, nasceu a proposta deste comitê. Espero que, assim como eu, estejam ansiosos e animados para os debates que ocorreram, e que possam encontrar neste comitê e no MINIONU um lugar de conforto e pertencimento assim como encontrei. Até outubro senhoras e senhores!

1.2 Gabriela Tomáz - Diretora Assistente

Prezados delegados, meu nome é Gabriela de Oliveira Tomáz e é com imenso prazer que lhes desejo as boas vindas no UNICEF 2025 - Proteção e Garantia de Direitos para Crianças e Adolescentes na Era Digital. Tenho 19 anos e sou estudante do 3° período de Relações Internacionais na PUC Minas. Participei pela primeira vez no MINIONU em outubro de 2025, onde atuei como voluntária no comitê da Organização Mundial do Turismo durante a 26ª edição.

Sempre tive muita curiosidade acerca da tecnologia e sempre gostei de redes sociais e jogos, especialmente sua relação com políticas públicas e como tudo mudou nos dias atuais. Acredito que o debate será uma excelente forma de desenvolver novas habilidades e aprender um pouco mais sobre os impactos da era digital entre jovens. Desde já desejo a todos uma excelente simulação e que esse comitê conquiste vocês assim como me conquistou!

1.3 Maria Luiza Andreata - Diretora Assistente

Caros delegados, meu nome é Maria Luiza Andreata Tavares, e lhes dou as boas-vindas ao UNICEF (2025): Proteção e Garantia dos Direitos para Crianças e Adolescentes na Era Digital. Tenho 21 anos e sou estudante do 5° período de Relações Internacionais na PUC Minas.

A minha primeira experiência no MINIONU foi em outubro de 2025, quando tive a oportunidade de atuar como voluntária no comitê do Conselho Europeu durante a 26ª edição. Foi uma experiência enriquecedora, que me permitiu compreender na prática a dinâmica das relações internacionais. Sempre me interessei pelo impacto das redes sociais e do entretenimento no cotidiano das pessoas, e que hoje funcionam como um soft power global. É necessário entender essas novas dinâmicas de poder que estão presentes nas telas de crianças e jovens como forma de melhorar a nossa sociedade atual. Desse modo, desejo a todos os delegados uma ótima simulação e que vocês encontrem no comitê o mesmo ambiente transformador que eu também encontrei.

2 APRESENTAÇÃO DO TEMA

A relação entre infância e tecnologia torna-se cada vez mais evidente no contexto contemporâneo, sobretudo em função da crescente presença de dispositivos digitais e mídias eletrônicas no cotidiano infantil. Observa-se que brinquedos tradicionais, como jogos simbólicos, brincadeiras que envolvem o corpo como um todo e atividades manuais, vêm sendo gradualmente substituídos ou complementados por jogos digitais, aplicativos interativos e outras formas mediadas por tecnologia, refletindo transformações mais amplas nas formas de brincar, aprender e se relacionar. Tais mudanças têm sido amplamente discutidas nos estudos sobre mídia e infância, que apontam para a centralidade das mídias eletrônicas na organização das experiências infantis na contemporaneidade (Buckingham, 2007).

Historicamente, os brinquedos infantis eram predominantemente constituídos por materiais sólidos, como madeira, ferro e plástico, e o ato de brincar estava fortemente associado à atividade física e à manipulação concreta de objetos. As brincadeiras envolviam mover bonecos, correr, pular e reproduzir com adaptações, o universo material que viam com os adultos. Nesse contexto, os brinquedos funcionavam como representações diretas da vida social dos pais, ou de responsáveis diretos em que mantivessem contato, reforçando papéis sociais e práticas cotidianas por meio de objetos físicos (Buckingham, 2007).

Na contemporaneidade, contudo, observa-se uma mudança significativa na natureza dos brinquedos e das experiências na primeira infância. Embora os brinquedos materiais ainda existam, seu espaço vem sendo progressivamente disputado por formas consideradas mais leves e imateriais, como *softwares*[1], jogos digitais e videogames. Além disso, muitos brinquedos passam a incorporar representações simbólicas baseadas em filmes, programas de televisão e jogos informatizados, ampliando a mediação audiovisual no ato de brincar.

Como resultado, o brincar torna-se, em grande medida, uma atividade predominantemente mental, que envolve processos como imaginação, planejamento, simulação, comunicação e representação de papéis, articulados à manipulação de narrativas e imagens audiovisuais.

Essa transformação implica uma redução relativa da ação sensório-motora concreta que caracterizava o brincar tradicional. Ainda que a atividade física não seja completamente eliminada, a manipulação de objetos passa a ocorrer, majoritariamente, por meio de interfaces tecnológicas, como telas, *mouses*, *joysticks*[2] e controles digitais. Assim, os brinquedos deixam de remeter diretamente aos objetos do mundo real e passam a operar como representações

[1] *Softwares* são conjuntos de instruções lógicas, códigos e dados que instruem computadores e dispositivos eletrônicos a realizar tarefas específicas.
[2] *Joysticks* são dispositivos de entrada periféricos, compostos por uma alavanca ou haste em uma base, usados para controlar objetos digitais ou máquinas via comandos de direção e botões.

visuais e simbólicas mediadas por sistemas digitais, o que altera profundamente a experiência lúdica infantil.

Nesse sentido, Buckingham (2007) argumenta que as mídias eletrônicas assumem um papel central na reorganização do cotidiano das crianças, influenciando não apenas suas formas de entretenimento, mas também os modos de socialização, aprendizagem e construção da infância como categoria social. O brincar mediado por tecnologias passa, portanto, a integrar um conjunto mais amplo de transformações culturais, nas quais a infância é atravessada pelas lógicas da indústria midiática e pelos dispositivos tecnológicos contemporâneos.

Como citado por Farias e Wortmann (2022), também ocorrem lógicas que são influenciadas pelos brinquedos, como ocorreu com a criação da série animada *Masters of the Universe*, produzida em 1982, na qual as figuras de ação já existiam, e seus criadores, vendo o potencial das mídias, vincularam os brinquedos aos quadrinhos, dando início a série, e sequenciais, como o *live action* a ser lançado em 2026 (Farias; Wortmann, 2022)

Figura 1 - Bonecos dos Mestres do Universo



Fonte: Mattel

Nesse cenário, a inserção precoce das tecnologias digitais configura-se como uma questão relevante nas fases iniciais do desenvolvimento infantil. A exposição frequente a telas e a ambientes digitais, especialmente quando ocorre sem adequada mediação adulta, em que

no ambiente digital não se resume somente à restrição do tempo de tela. Conseguimos distinguir ao menos quatro modalidades: (a) mediação ativa, que envolve diálogo e orientação sobre uso seguro e crítico das tecnologias; (b) mediação restritiva, que estabelece limites de tempo e de conteúdos acessados; (c) mediação técnica, que recorre a ferramentas de filtragem, controles parentais e configurações de privacidade; e (d) supervisão e monitoramento, que consiste na verificação das atividades realizadas durante e após o uso (LIVINGSTONE; BYRNE, 2018 apud GONÇALVES et al., 2024). Evidências empíricas demonstram que estilos parentais com maior envolvimento, apoio e estabelecimento de regras claras promovem um uso mais equilibrado das tecnologias, ao passo que práticas autoritárias ou negligentes aumentam os riscos de dependência digital e de dificuldades emocionais e escolares (FAEEBA, 2025). Cabe destacar, contudo, que a responsabilidade pela proteção de crianças no ambiente digital não pode recair exclusivamente sobre as famílias, as plataformas, o Estado também têm obrigações nesse campo, como estabelecido pelo ECA Digital (Lei n.º 15.211/2025).

Além disso, o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) destaca que a digitalização da vida cotidiana atingiu tal magnitude que o ambiente virtual passou a ocupar um papel central nas experiências das crianças atualmente. Segundo o UNICEF, plataformas digitais, jogos online e redes sociais constituem atualmente espaços relevantes de socialização, aprendizagem e entretenimento infantil, influenciando diretamente a forma como as crianças e adolescentes constroem vínculos, acessam informações e passam grande parte do seu tempo livre. (UNICEF, 2023).

Esse processo torna-se problemático quando a socialização digital não é complementar, mas substitutiva das interações presenciais, especialmente na infância e na adolescência. Plataformas de redes sociais são desenhadas com base no chamado design persuasivo, conjunto de recursos como rolagem infinita, notificações de validação social e reprodução automática de conteúdo, cujo objetivo central é maximizar o tempo de engajamento dos usuários (MIGALHAS, 2026). Quando crianças e adolescentes estão expostos a esses mecanismos, o sistema de recompensa dopaminérgico[3] do cérebro em desenvolvimento é ativado de forma recorrente, o que pode gerar padrões compulsivos de uso semelhantes aos observados em comportamentos de dependência (UNICEF INNOCENTI, 2017). Em março de 2026, um júri de Los Angeles, nos Estados Unidos, concluiu que as plataformas Instagram (Meta) e YouTube (Google) foram projetadas de maneira negligente, contribuindo para o agravamento da saúde mental de uma jovem que desenvolveu comportamento compulsivo, ansiedade e depressão desde a infância. A Meta foi condenada

[3] O termo dopaminérgico refere-se a tudo aquilo que libera, estimula ou é ativado pela dopamina, um neurotransmissor essencial no cérebro responsável por controlar a motivação, o sistema de recompensa, o humor e os movimentos corporais.

a pagar indenizações, abrindo precedente para outros milhares de processos similares (MIGALHAS, 2026). Esse cenário reforça que a socialização mediada exclusivamente por plataformas com design manipulativo não é neutra, ela opera segundo interesses comerciais, gerando uma assimetria de poder entre as empresas detentoras destas tecnologias e o direto com o bem-estar infantil.

2.1 Ecossistemas Digitais e de Inteligência Artificial

2.1.2 Inteligência Artificial

A compreensão dos principais jargões associados à inteligência artificial (IA) e à era digital torna-se fundamental para analisar os impactos dessas tecnologias sobre crianças e adolescentes.

> A Inteligência Artificial é a capacidade de dispositivos eletrônicos de funcionar de maneira que lembra o pensamento humano. Isso implica em perceber variáveis, tomar decisões e resolver problemas. Enfim, operar em uma lógica que remete ao raciocínio. Ou seja, a Inteligência Artificial se propõe a elaborar dispositivos que simulem a capacidade humana de raciocinar, perceber, tomar decisões e resolver problemas, enfim, a capacidade de ser inteligente. A Inteligência Artificial é um conceito que pertence à computação e consiste na capacidade que máquinas (físicas, softwares e outros sistemas) têm de interpretar dados externos, aprender a partir dessa interpretação e utilizar o aprendizado para resolver tarefas específicas e atingir objetivos determinados.(Barbosa; Portes, 2019, p. 17).

Tratando melhor sobre o cenário da inteligência artificial, conseguimos analisar dois ramos e modelos dentro destes sistemas, as de IA generativa e os modelos tradicionais de inteligência artificial. Os modelos de IA generativa baseiam-se em probabilidades e usam de uma grande base de dados para criação de imagens, textos, entre outros. Esse tipo de sistema inclui as redes adversárias generativas que consistem basicamente em dois tipos de métodos, o gerador e o discriminador. O gerador utiliza de exemplo os dados já existentes para gerar novos dados, e o discriminador checa os exemplos gerados buscando o melhor resultado. Já os modelos tradicionais de inteligência artificial, se baseiam fortemente nos comandos realizados por humanos, utilizando de ordens pré-definidas e uma vasta base de dados, este tipo de sistema consegue operar funcionalmente, mas não possui tanto espaço e criatividade para fugir do comando que lhe foi dado (Rani, et al; Timpone, Guidi; Gomes, Bruno, 2023).

No entanto, a inteligência artificial não é neutra. Estudos demonstram que algoritmos podem reproduzir e amplificar desigualdades sociais já existentes, uma vez que são treinados com bases de dados historicamente marcadas por vieses culturais, raciais e de gênero (Sun, Y. et al, 2023).

Assim, conceitos como “viés algorítmico” e “discriminação algorítmica” referem-se à ocorrência de resultados sistematicamente injustos produzidos por sistemas automatizados, afetando determinados grupos sociais de forma desproporcional. Esses vieses, quando presentes em sistemas utilizados por crianças e adolescentes, não representam apenas falhas técnicas, configuram um problema de direitos. Algoritmos de recomendação de conteúdo, de seleção educacional e de moderação automatizada, ao reproduzirem essas desigualdades históricas, podem afetar de forma desproporcional justamente os grupos já vulnerabilizados. Para crianças em fase de formação identitária e cognitiva, a exposição continuada a sistemas enviesados pode naturalizar visões distorcidas de mundo e comprometer o desenvolvimento do pensamento crítico, na medida em que substituem a pesquisa reflexiva por respostas algoritmicamente curadas (Silva, Rosa, 2026).

2.1.3 Redes sociais

A consolidação das redes sociais como espaço central de sociabilidade juvenil não ocorre de forma neutra. Plataformas como *Instagram*, *TikTok* e *YouTube* são estruturadas a partir de princípios de design persuasivo que são conjunto de recursos técnicos e psicológicos que orientam o comportamento do usuário com vistas à maximização do tempo de engajamento. Tais mecanismos incluem a rolagem infinita, a reprodução automática de conteúdo, as notificações de validação social, como *likes*, comentários e compartilhamentos, e os sistemas de recompensa, todos projetados para eliminar pontos naturais de interrupção e manter o usuário em estado de imersão contínua (YOUSEF et al., 2025 apud RESEARCHGATE, 2026).

Do ponto de vista neurobiológico, tais mecanismos exercem efeitos particularmente intensos sobre o cérebro adolescente, ainda em processo de maturação do córtex pré-frontal, região responsável pelo controle de impulsos, pela tomada de decisão e pela autorregulação emocional. A cada interação de recompensa social, como a visualização de uma curtida ou de um comentário, o sistema mesolímbico[4] libera dopamina, neurotransmissor vinculado ao processamento de recompensas, o que reforça comportamentalmente a continuidade do uso e pode gerar padrões compulsivos semelhantes aos observados em dependências químicas (CLARK; ZACK, 2023 apud PMC, 2025; MASRI-ZADA et al., Journal of Psychiatry and Psychiatric Disorders).

[4] A via mesolímbica, às vezes chamada de via de recompensa, é uma das vias dopaminérgicas do cérebro.

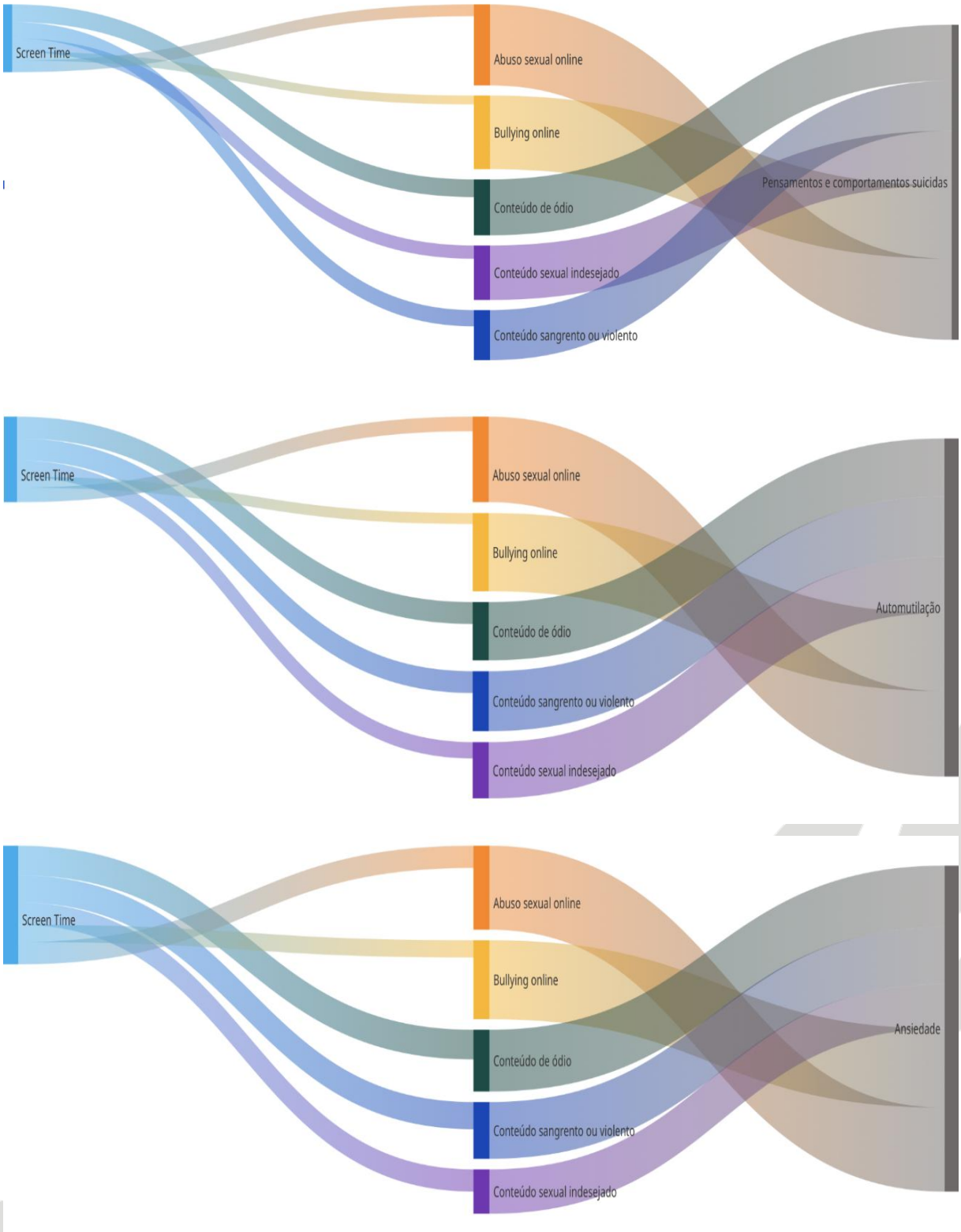
A literatura especializada descreve esse fenômeno como "reforço de razão variável", estrutura análoga aos mecanismos de jogos de azar, na qual a imprevisibilidade das recompensas maximiza a frequência do comportamento (Clark; Zack, 2023).

Adolescentes mostram-se especialmente vulneráveis a esses mecanismos, uma vez que a sensibilidade ao julgamento dos pares é particularmente elevada nessa fase do desenvolvimento, tornando as métricas de aprovação social, como o número de curtidas (Popat; Tarrant, 2023 apud RESEARCHGATE, 2026).

Os impactos sobre a saúde mental de crianças e adolescentes são documentados de forma consistente pela literatura científica. Revisão sistemática publicada pela Revista FOCO (NORONHA et al., 2024), com análise de múltiplos estudos sobre jovens brasileiros, identificou associação significativa entre uso excessivo de redes sociais e a incidência de transtornos de ansiedade, sintomas depressivos e prejuízos na qualidade do sono. O risco de desenvolver depressão mostra-se quase três vezes maior entre adolescentes com padrões compulsivos de uso, em comparação com usuários moderados (BROTO, 2024 apud REVISTAFT, 2024). Em paralelo, pesquisas apontam que a exposição prolongada a conteúdos de comparação social, frequentemente mediados por filtros e idealizações visuais, intensifica a insatisfação corporal e o comprometimento da autoestima, sobretudo entre o público feminino (NORONHA et al., 2024). Relatórios recentes do UNICEF *Innocenti*[5] alertam que falhas nesses mecanismos podem expor crianças a conteúdos inadequados, discursos de ódio, violências estruturais e incidentais, evidenciando que os sistemas de inteligência artificial e o meio digital no geral, atualmente nem sempre são capazes de garantir ambientes digitais seguros para o público infantil. Essas exposições não produzem apenas riscos imediatos, mas também impactos cumulativos sobre o bem-estar emocional, como apontado em relatório recente do UNICEF (2025) sobre tempo de tela e saúde mental:

[5] O UNICEF Innocenti é o centro de pesquisa do UNICEF, focado em gerar conhecimento e dados sobre os desafios que afetam crianças e jovens para orientar a criação de políticas públicas e programas mais eficazes.

Figura 2 - Os efeitos do tempo de tela, conteúdo prejudicial e experiências abusivas na saúde mental das crianças



Fonte: UNICEF (2025)

Dessa forma, a análise do funcionamento algorítmico e das práticas de coleta de dados em sistemas digitais voltados ao público infantil evidencia a necessidade de uma abordagem

crítica que vá além de soluções exclusivamente técnicas. Entre as soluções de caráter predominantemente técnico que têm sido adotadas estão, ferramentas de verificação de idade por biometria ou documento de identidade; filtros automáticos de conteúdo baseados em processamento de linguagem natural, sistemas de controle parental integrados a dispositivos e sistemas operacionais, mecanismos de auditoría de viés algorítmico, e restrições de horário de uso configuradas diretamente nas plataformas. Embora representem avanços importantes, essas medidas apresentam limitações estruturais quando implementadas isoladamente, ferramentas de verificação de idade podem gerar coleta massiva de dados biométricos, ampliando os próprios riscos de privacidade que buscam mitigar, filtros automáticos têm altas taxas de erro e podem suprimir conteúdo legítimo, e controles parentais dependem de letramento digital que nem todas as famílias possuem igualmente (JORNAL DA UNICAMP, 2026). Os estudos discutidos apontam para a urgência de políticas públicas, marcos regulatórios e estratégias de governança digital que reconheçam as crianças como sujeitos de direitos e considerem suas especificidades no desenho, na implementação e na fiscalização das tecnologias digitais, de modo a promover ambientes mais transparentes, seguros e compatíveis com os princípios da proteção integral.

Assim, compreender os conceitos de inteligência artificial, era digital e tecnologias emergentes não se limita a um exercício técnico, mas constitui um passo essencial para analisar criticamente os efeitos sociais, cognitivos e emocionais da digitalização da vida cotidiana. Conforme aponta o Fundo das Nações Unidas para a Infância, o ambiente virtual tornou-se um espaço estruturante das experiências infantis e juvenis, exigindo abordagens que conciliam inovação tecnológica, proteção de direitos e desenvolvimento humano saudável (UNICEF, 2023).

2.1.4 Jogos Digitais

Os jogos digitais constituem uma das atividades online mais disseminadas entre crianças e adolescentes e apresentam uma dualidade característica: ao mesmo tempo que oferecem oportunidades concretas de desenvolvimento cognitivo e sociabilidade, também comportam riscos que demandam atenção de pesquisadores, legisladores e formuladores de políticas públicas.

Do ponto de vista das oportunidades, a pesquisa *TIC Kids Online Brasil 2024* identificou que os jogos *online* estimulam habilidades cognitivas como raciocínio lógico, resolução de problemas e pensamento estratégico, contribuindo para o desenvolvimento da exploração autônoma e da aprendizagem interativa. Adicionalmente, os ambientes de jogo criam culturas específicas de interação que fortalecem vínculos de amizade e pertencem a grupos de interesse compartilhado (TIC KIDS ONLINE BRASIL, 2024 apud MPES, 2026).

No campo dos riscos, destacam-se quatro dimensões inter-relacionadas. A primeira diz respeito ao *Gaming Disorder*, transtorno reconhecido oficialmente pela Organização Mundial da Saúde (OMS) na 11ª edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças (CID-11), em vigor desde 2022. O transtorno é caracterizado por um padrão persistente ou recorrente de comportamento de jogo que inclui: perda de controle sobre frequência, intensidade e duração; priorização do jogo em detrimento de outras atividades essenciais, como sono, alimentação, estudos e relações interpessoais; e continuidade ou intensificação do comportamento mesmo diante de consequências negativas. Para o diagnóstico, os critérios devem ser observados por pelo menos 12 meses (OMS, 2022 apud BRASIL.UN.ORG; SBP, 2023).

A segunda dimensão de risco envolve os modelos de monetização predatória, em especial as *loot boxes*, mecanismos de compra aleatória de itens virtuais presentes em inúmeros jogos digitais. Pesquisa publicada no *Upsala Journal of Medical Sciences* (ANDRÉ et al., 2024) demonstrou, em uma amostra clínica de adolescentes, a existência de associação entre o uso de *loot boxes* e sintomas de *Gaming Disorder*, indicando que a estrutura de recompensa aleatória dessas mecânicas reproduz, no ambiente dos jogos, lógicas similares às do jogo de azar. Caso clínico documentado no *Psychiatry and Clinical Neurosciences* (INAGUMA et al., 2024) corrobora essa hipótese ao relatar hospitalização decorrente do uso compulsivo e de gastos expressivos em *loot boxes*. Em linha com essas evidências, a *TIC Kids Online Brasil 2025*registrou que 21% dos usuários de internet entre 11 e 17 anos realizaram compras ou gastos para avançar em jogos *online*, dado que sinaliza a dimensão do problema no contexto nacional (CETIC.br, 2025).

A terceira dimensão diz respeito à privacidade e à segurança dos dados. Assim como nas redes sociais, ambientes de jogos digitais voltados ao público infantojuvenil frequentemente incorporam rastreadores e mecanismos de coleta de dados comportamentais, muitas vezes sem transparência adequada para usuários e responsáveis, dinâmica já analisada por Sun et al. (2023) no contexto dos aplicativos infantis. A quarta dimensão envolve os riscos à saúde física e mental associados ao uso excessivo, como a diminuição da qualidade do sono, alterações de humor, aumento da impulsividade, ansiedade e sedentarismo (SBP, 2023; SCIENTIA, 2024).

Diante desse quadro, é imperativo que as respostas normativas e pedagógicas reconheçam a heterogeneidade do universo dos jogos digitais, distinção entre usos problemáticos e usos saudáveis e se orientem por critérios baseados em evidências. O Estatuto da Criança e do Adolescente Digital (Lei n.º 15.211/2025), recentemente regulamentado no Brasil, avança nessa direção ao exigir mecanismos de verificação de idade mais robustos, a proibição de práticas que violem direitos de crianças e adolescentes nos

ambientes digitais e a atualização periódica de ferramentas de supervisão parental (ECA DIGITAL, 2025 apud MPES, 2026).

2.2 Infância, Algoritmos e privacidade

O estudo de Sun et al. (2023), apresentado na *ACM Web Conference*[6], contribui significativamente para essa discussão ao demonstrar que aplicativos classificados como infantis ou familiares, amplamente disponíveis em plataformas como *Google Play* e *App Store*, incorporam de maneira recorrente mecanismos de rastreamento e coleta de dados.

Os autores demonstram que cerca de 81,25% dos aplicativos dessas categorias incorporam ao menos um rastreador. Tais práticas estão associadas principalmente a estratégias de publicidade, análise de comportamento e monetização, indicando que mesmo ambientes digitais direcionados às crianças operam segundo modelos de negócio baseados na extração de dados. Esse cenário evidencia que a arquitetura dessas plataformas não é neutra, mas orientada por interesses comerciais que frequentemente se sobrepõem às necessidades de proteção do público infantil (Sun et al., 2023).

Além disso, a pesquisa aponta que parte significativa das informações coletadas por esses aplicativos é compartilhada com terceiros, nomeadamente empresas de publicidade e análise comportamental, parceiros comerciais que recebem dados por meio de interfaces de programação de aplicações, corretores de dados e plataformas de tecnologia publicitária, muitas vezes sem que usuários ou responsáveis tenham clareza sobre a extensão e o destino desse fluxo de dados. Essa falta de transparência aprofunda assimetrias informacionais entre provedores de tecnologia e usuários, ampliando desigualdades de poder no ambiente digital. Quando se trata de crianças e adolescentes, essas assimetrias tornam-se ainda mais problemáticas, uma vez que elas não possuem capacidade jurídica nem maturidade cognitiva para consentir de forma plena e informada sobre práticas de privacidade digital, comprometendo diretamente sua condição de sujeitos de direitos (Sun et al., 2023).

Sob essa perspectiva, tais práticas entram em tensão com os princípios estabelecidos pela Convenção sobre os Direitos da Criança[7], especialmente aqueles relacionados ao interesse centrado na criança, à proteção contra abusos e à garantia de transparência em decisões que afetam seu desenvolvimento. A ausência de informações claras sobre o funcionamento dos aplicativos e sobre a circulação dos dados dificulta que pais e responsáveis exerçam uma mediação consciente e informada do uso dessas tecnologias,

[6] The Web Conference (anteriormente conhecida como International World Wide Web Conference, abreviada como WWW) é uma conferência acadêmica internacional anual sobre o futuro da World Wide Web.

[7] A Convenção sobre os Direitos da Criança é um tratado internacional adotado pela ONU em 1989, que reconhece crianças e adolescentes (até 18 anos) como sujeitos de direitos.

revelando que grande parte do ecossistema digital contemporâneo não foi concebida tendo as crianças como prioridade, mas como participantes indiretas das camadas comerciais e tecnológicas (Convenção sobre os Direitos da Criança, 1989; Sun et al., 2023).

2.3 Tecnologias, Inteligência Artificial e Oportunidades

Apesar dos riscos associados ao uso de tecnologias digitais e sistemas de inteligência artificial, diversos estudos indicam que essas ferramentas também podem oferecer benefícios relevantes para o desenvolvimento infantil, desde que sejam concebidas e implementadas a partir de princípios éticos e de uma abordagem centrada na criança. Quando orientadas por critérios de equidade, proteção e interesse superior da criança, tais tecnologias podem contribuir positivamente para processos educacionais, especialmente em contextos marcados por desigualdades estruturais, conflitos e falta de acesso aos direitos básicos da criança.

Nesse sentido, o UNICEF e a Organização Mundial da Saúde destacam que sistemas de aprendizagem adaptativa possuem potencial para ampliar o engajamento escolar e favorecer o desempenho acadêmico, sobretudo entre crianças que apresentam dificuldades específicas de aprendizagem. Ao ajustar conteúdos, ritmos e estratégias pedagógicas às necessidades individuais dos estudantes, esses modelos podem oferecer experiências educacionais mais personalizadas, contribuindo para a redução de defasagens educacionais e para a permanência escolar (UNICEF; OMS, 2022).

De modo complementar, pesquisas desenvolvidas pelo UCL Knowledge Lab[8] apontam que aplicações de inteligência artificial no campo educacional são capazes de identificar precocemente lacunas no processo de aprendizagem, permitindo intervenções pedagógicas mais direcionadas e eficazes. Conforme argumentam Luckin et al. (2016), o uso responsável dessas tecnologias pode apoiar professores no acompanhamento do progresso dos estudantes, sem substituir o papel humano na mediação do conhecimento, mas ampliando sua capacidade de resposta às necessidades individuais.

No campo da inclusão, as tecnologias digitais assumem papel ainda mais relevante. Ferramentas assistivas, como leitores automáticos de texto, sistemas de reconhecimento de fala e *softwares* de comunicação aumentativa, têm ampliado a autonomia, a participação social e o acesso à educação de crianças com deficiências. Segundo o UNICEF (2021), essas tecnologias contribuem para a redução de barreiras comunicacionais e pedagógicas, promovendo maior equidade no acesso a oportunidades educacionais e sociais.

[8] O UCL Knowledge Lab é um laboratório de pesquisa que trabalha para reduzir barreiras sociais ao conhecimento, reunindo especialistas criativos e perspicazes de diferentes áreas do conhecimento para realizar pesquisas de ponta sobre mídias digitais e tecnologias.

Além disso, quando o acesso à conectividade e aos dispositivos digitais é garantido de forma adequada, a era digital apresenta potencial significativo para a redução de desigualdades regionais e socioeconômicas. O UNICEF e a União Internacional de Telecomunicações[9] ressaltam que tecnologias conectadas podem levar educação, informação e oportunidades a regiões rurais, com baixa infraestrutura ou situações de conflito, permitindo que crianças participem de aulas remotas, acessem conteúdos educativos de qualidade e utilizem ferramentas de aprendizagem mediadas por inteligência artificial, mesmo em contextos de vulnerabilidade (UNICEF; ITU, 2020). Em locais onde a presença de professores especializados é limitada, plataformas digitais podem complementar o ensino presencial, suprir lacunas de aprendizagem e ampliar o alcance educacional.

Dessa forma, os benefícios associados à era digital e à inteligência artificial abrangem avanços pedagógicos, inclusão social e ampliação do acesso à educação. Contudo, esses potenciais só se concretizam plenamente quando integrados a políticas públicas e estratégias de governança que priorizem e sejam centradas na proteção integral da criança. Conforme enfatiza o UNICEF (2021), é fundamental equilibrar inovação tecnológica com a garantia de direitos, privacidade e bem-estar infantil, assegurando que o desenvolvimento tecnológico esteja a serviço das crianças, e não o contrário (UNICEF 2021).

[9] A União Internacional de Telecomunicações é a agência da ONU especializada em tecnologias de informação e comunicação.

3 APRESENTAÇÃO DO COMITÊ

O Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) é uma agência especializada do sistema das Nações Unidas dedicada à promoção, proteção e garantia dos direitos de crianças e adolescentes em escala global. Sua criação ocorreu em 11 de dezembro de 1946, por meio da Resolução 57 da Assembleia Geral das Nações Unidas, em um contexto marcado pelas graves consequências humanitárias da Segunda Guerra Mundial, especialmente no que se refere à situação de crianças afetadas por conflitos armados, deslocamentos forçados, fome e colapso de serviços básicos (ONU, 1946).

Inicialmente concebido como um organismo temporário de assistência emergencial, o UNICEF tinha como missão central prover ajuda humanitária imediata, incluindo alimentação, cuidados médicos e apoio à reconstrução de sistemas básicos de saúde e educação infantil nos países devastados pela guerra. No entanto, diante da persistência das vulnerabilidades enfrentadas por crianças em diferentes regiões do mundo, a Assembleia Geral da ONU decidiu, em 1953, transformar o UNICEF em um órgão permanente do sistema das Nações Unidas, consolidando-o como parte estrutural da arquitetura internacional de proteção à infância (ONU, 1953).

A partir desse marco institucional, o UNICEF ampliou progressivamente seu escopo de atuação, passando de uma lógica estritamente assistencial para uma abordagem baseada em direitos humanos. Nesse sentido, a agência tornou-se um dos principais atores internacionais na formulação, implementação e monitoramento de políticas públicas voltadas à infância e à adolescência, atuando em estreita cooperação com governos nacionais, organizações da sociedade civil, organismos internacionais e o setor privado. Sua atuação fundamenta-se, sobretudo, nos princípios consagrados pela Convenção sobre os Direitos da Criança (1989), tratado internacional amplamente ratificado que estabelece padrões jurídicos globais para a proteção integral desse grupo social (ONU, 1989; UNICEF, 2025).

Figura 3 - Vista panorâmica do Salão da Assembleia Geral da ONU durante as deliberações e a adoção da Convenção sobre os Direitos da Criança em 20 de novembro de 1989



Fonte: UNICEF (2019)

Atualmente, o UNICEF atua em mais de 190 países e territórios, o que lhe confere capacidade de produzir diagnósticos internacionais sobre temas como desigualdade, saúde, educação, violência, tecnologia e desenvolvimento infantil, além de apoiar a formulação e o aprimoramento de políticas utilizadas por Estados e organismos multilaterais. (UNICEF, 2025). Essa atuação se orienta pela Convenção sobre os Direitos da Criança (1989), que reconhece crianças e adolescentes como titulares de direitos humanos e estabelece obrigações aos Estados-partes no campo da proteção, assistência, educação, saúde e participação social. (Convenção sobre os Direitos da Criança, 1989).

A missão do UNICEF consiste em apoiar governos na implementação de políticas públicas, fortalecer marcos legais, promover assistência humanitária e contribuir para a criação de ambientes que favoreçam o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, especialmente em situações de crise, conflito, desigualdade e vulnerabilidade. Como enfatiza Henry Labouisse, ex-diretor-executivo da organização, “o bem-estar das crianças de hoje está inseparavelmente ligado à paz do mundo de amanhã”, visão que norteia a centralidade da infância na agenda internacional de direitos humanos (Labouisse, 1965), (UNICEF, 2025).

Nesse sentido, considerando o impacto das tecnologias digitais sobre o desenvolvimento infantil e o papel regulatório que diversos atores desempenham nesse campo, o UNICEF constitui o espaço mais adequado para examinar a relação entre infância, era digital e inteligência artificial. Assim, a partir de suas legitimidades técnicas, autoridades internacionais e sua capacidade de coordenação multissetorial, o órgão permite reunir Estados, organizações internacionais, empresas de tecnologia, e membros da sociedade civil na construção de parâmetros de proteção digital.

Deste modo, prezando a garantia de proteção integral, equidade e desenvolvimento de crianças e adolescentes na era digital e da inteligência artificial, este comitê contará com 58 delegações em moderação tradicional.

4 PRINCIPAIS POSICIONAMENTOS

Esta seção busca apresentar os principais atores deste comitê e seus posicionamentos dentro do debate sobre a proteção e a garantia de direitos para crianças e adolescentes na era digital, dividindo-se em cinco grupos, com a intenção de guiá-los. Todos os atores assumem papéis relevantes neste comitê, sendo eles estatais ou não.

4.1. Estados com Marcos Regulatórios Consolidados de Proteção Digital e Infantil

Este conjunto de delegações inclui Estados oficialmente membros e votantes do UNICEF. Eles se caracterizam por terem leis bem estabelecidas sobre privacidade, proteção de informações pessoais e o bem-estar digital, com um foco especial em crianças e adolescentes. A maioria desses países já considera a proteção de dados um direito essencial em suas leis e possuem órgãos reguladores independentes que supervisionam como as tecnologias digitais são utilizadas.

Essas nações geralmente mostram uma participação ativa em discussões globais, defendendo a criação de regras internacionais rigorosas para a criação, a aplicação e o uso de tecnologias digitais e sistemas de inteligência artificial destinados ou acessíveis a jovens. Em suas posições diplomáticas, eles priorizam princípios como a clareza dos algoritmos, a responsabilidade de plataformas e criadores, a restrição da coleta e do uso de dados pessoais, e a implementação de métodos de proteção que valorizem a segurança e o melhor para a criança. Assim, esses países compreendem que a crescente importância do mundo digital no dia a dia cria novas obrigações para o governo e as empresas, demandando regras que evitem problemas graves, como o uso indevido de dados de crianças, a influência no comportamento e a exposição a conteúdos impróprios.

4.2. Estados com Infraestrutura e Sistemas de Proteção Limitados e em Desenvolvimento

Este conjunto de delegações é composto por nações membros e participantes votantes do UNICEF, os quais se deparam com carências significativas em sua estrutura digital, aptidão para regulamentação e sistemas de ressalvo institucional. Tais carências se manifestam principalmente na proteção de informações, na gestão de plataformas online e no uso de novas tecnologias que afetam crianças e jovens. Estes países reconhecem que a informatização, apesar de promissora, não se concretiza de forma homogênea, e que as desigualdades sociais e econômicas intensificam as fragilidades no universo digital infantil.

Sob essa ótica, essas representações ressaltam a necessidade urgente de uma inclusão digital justa, advogando por um acesso mais amplo à internet, a aparelhos tecnológicos e a serviços digitais como pré-requisito para a garantia de direitos essenciais, abrangendo educação, informação e engajamento social. Simultaneamente, advertem que a inexistência de leis consistentes e de habilidades técnicas apropriadas pode sujeitar crianças e jovens a perigos maiores, como a utilização indevida de seus dados, agressões online e segregação por algoritmos.

4.3. Instituições Internacionais

Este conjunto de delegações incluem organizações internacionais, órgãos do sistema da ONU, entidades com foco em múltiplas nações e grupos de governos que trabalham, acima de tudo, defendendo causas, criando normas e supervisionando abusos de direitos no mundo digital. Ao contrário dos países, esses órgãos não defendem os interesses de uma nação em particular, mas seguem missões focadas em garantir e promover os direitos humanos, principalmente para crianças e jovens, por isso participam da construção do debate como membros convidados sem direito a voto.

Na área da gestão digital, essas representações geralmente apoiam regras estritas sobre a criação de perfis de crianças, a obtenção e o uso de seus dados pessoais, e sua exposição a conteúdos perigosos, práticas de exploração ou formas de manipulação através de tecnologias digitais e sistemas de inteligência artificial. Elas também destacam a importância de lutar contra o preconceito em algoritmos, notando que falhas em tecnologias podem recriar e aumentar as desigualdades já existentes, prejudicando mais as crianças em situações de risco.

4.4. Empresas de Tecnologia e Plataformas Digitais

Este conjunto de delegações engloba empresas do ramo tecnológico, como as de plataformas digitais, os criadores de inteligência artificial, os fornecedores de serviços online e as associações do setor digital, todos cruciais na formatação, administração e supervisão do espaço online. Eles geralmente promovem a ideia de uma regulação, onde o governo age em conjunto com a autorregulação das empresas e normas de comportamento voluntárias.

Eles defendem que normas muito rígidas podem prejudicar a evolução tecnológica e impedir o surgimento de novas ferramentas digitais, incluindo as de educação, segurança online e controle de conteúdo. Apesar de reconhecerem que crianças e adolescentes precisam de proteção online, costumam preferir regras mais flexíveis, com autorregulação supervisionada e compromissos de cumprimento progressivos. Eles também ressaltam que a

inteligência artificial pode criar ferramentas para moderar conteúdo, verificar a idade dos usuários e fornecer materiais educativos personalizados, que ajudariam a aumentar a segurança das crianças sem afetar o crescimento e a viabilidade financeira das plataformas.

4.5. Membros da Sociedade Civil

Este conjunto de delegações congrega associações da sociedade civil, ONGs e órgãos especializados em salvaguardar os direitos de crianças e adolescentes no universo digital. Seu trabalho é guiado pela defesa da proteção total, com ênfase na prevenção de perigos ligados ao uso de tecnologias digitais e sistemas de inteligência artificial que podem impactar o crescimento emocional, social e cognitivo dos jovens.

Tais representantes advogam pela implementação de normas mais estritas para restringir a obtenção e o manuseio de informações pessoais, a criação de perfis de menores e atividades tecnológicas consideradas danosas, como o uso comercial de dados, a influência sobre o comportamento e a perpetuação de disparidades por meio de sistemas de algoritmos. Apesar de reconhecerem o potencial das tecnologias digitais para expandir o acesso à informação, à educação e à participação na sociedade, eles priorizam a segurança, a igualdade e o bem-estar primordial da criança como fundamentos das políticas públicas e regulamentações.

5 QUESTÕES RELEVANTES NAS DISCUSSÕES

- Como garantir a proteção integral de crianças e adolescentes em ambientes digitais mediados por inteligência artificial?
- Quais os limites éticos que as empresas detentoras de tecnologias devem tomar ao tratar dados de crianças e adolescentes?
- Quais princípios devem orientar o desenvolvimento e o uso das tecnologias voltadas para crianças e adolescentes?
- Em que medida a inteligência artificial pode ser utilizada para promover inclusão, aprendizagem e apoio a crianças com deficiências cognitivas, mentais e físicas?
- Como a hiperestimulação digital afeta o desenvolvimento socioemocional de crianças na primeira infância?
- Quais políticas podem ser implementadas para mitigar a exclusão digital em crianças e adolescentes de baixa renda, comunidades tradicionais, regiões marginalizadas e em conflito?
- Como aproveitar o potencial da IA assistiva (como tradutores, leitores de tela avançados) para promover a inclusão real de crianças com deficiências, evitando que se tornem uma solução isolada que substitui a adaptação do ambiente social e físico?
- A autorregulação das empresas de tecnologia é suficiente para garantir a segurança e os direitos das crianças, ou é necessária uma regulação estatal mais rígida e impositiva?

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n.º 15.211, de 27 de agosto de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Brasília: Presidência da República, 2025.

CARVALHO, C. R. de. Crianças, tecnologias móveis e a mediação parental. **Revista Educação Em Questão**, v. 62, n. 71, 2024. DOI: 10.21680/1981-1802.2024v62n71ID34147.

RODRIGUES MACHADO, C. E.; DE LIMA SANTOS, A.; GROSSI-MILANI, R. Telas e Infância: mediação familiar e educação digital. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 34, n. 78, p. 307–327, 2025. DOI: 10.21879/faeeba2358-0194.2025.v34.n78.p307-327. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/faeeba/article/view/22745. Acesso em: 16 jun. 2026.

UNICEF INNOCENTI. **How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity?** Florence: UNICEF Office of Research, 2017. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/media/8181/file/UNICEF-Innocenti-Time-Using-Digital-Tech-Impact-on-Wellbeing-2017.pdf. Acesso em: 15 jun. 2026.

MIGALHAS. Em decisão histórica, Meta e Google são condenados por viciar crianças. São Paulo: Migalhas, 26 mar. 2026. Disponível em: https://www.migalhas.com.br/quentes/452696/em-decisao-historica-meta-e-google-sao-condenados-por-viciar-criancas. Acesso em: 15 jun. 2026.

BARBOSA, Lucia Martins; PORTES, Luiza Alves Ferreira. A Inteligência Artificial. **Revista Tecnologia Educacional**[on line], Rio de Janeiro, n. 236, p. 16-27, 2023. ISSN: 0102-5503.

GOMES, Julio Cesar; BRUNO, Diego Renan. GANs – Generative Adversarial Networks: definitions and applications. **Revista Interface Tecnológica**, Taquaritinga, SP, v. 20, n. 2, p. 182–194, 2023. DOI: 10.31510/infa.v20i2.1800. Disponível em: https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/1800. Acesso em: 15 jun. 2026.

IPSOS. **Generative AI: a global advisor survey** [versão em português]. [S.l.]: Ipsos, 2023. Disponível em: https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2023-05/PORTUGUESE_20230403-GenerativeAI_POV_v3.pdf. Acesso em: 15 jun. 2026.

ANDRÉ, Frida et al. The relationship between game genre, monetization strategy and symptoms of gaming disorder in a clinical sample of adolescents. **Uppsala Journal of Medical Sciences**, v. 129, 2024. DOI: 10.48101/ujms.v129.10386. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10989217/. Acesso em: 10 jun. 2026.

CETIC.BR. **TIC Kids Online Brasil 2025: principais resultados**. São Paulo: Cetic.br/NIC.br, 2025. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2025_principais_resultados.pdf. Acesso em: 10 jun. 2026.

CGI.BR. TIC Kids Online Brasil 2025: 65% das crianças e dos adolescentes usam IA generativa para estudar, criar conteúdo e lidar com emoções. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 22 out. 2025. Disponível em: https://cgi.br/noticia/releases/tic-kids-online-brasil-65-das-criancas-e-dos-adolescentes-usam-ia-generativa-para-estudar-criar-conteudo-e-lidar-com-emocoes/. Acesso em: 10 jun. 2026.

INAGUMA, Tokuya et al. Does the loot box open the door to addiction? A case report of gaming disorder with high charges for loot box purchases. **Psychiatry and Clinical**

Neurosciences Reports, 2024. DOI: 10.1002/pcn5.167. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11114398/. Acesso em: 10 jun. 2026.

MASRI-ZADA, Tariq et al. The impact of social media & technology on child and adolescent mental health. **Journal of Psychiatry and Psychiatric Disorders**, v. 9, 2025. Disponível em: https://cdn.fortunejournals.com/articles/the-impact-of-social-media-amp-technology-on-child-and-adolescent-mental-health.pdf. Acesso em: 10 jun. 2026.

NIC.BR. **TIC Kids Online: crianças e adolescentes – frequência de uso de plataformas digitais**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024. Disponível em: https://nic.br/noticia/releases/tic-kids-online-investiga-pela-primeira-vez-frequencia-do-uso-de-plataformas-digitais-por-criancas-e-adolescentes/. Acesso em: 10 jun. 2026.

NORONHA, Jéssica Fernanda Mateus et al. Avaliando o impacto do uso excessivo das redes sociais na saúde mental dos jovens no Brasil: revisão sistemática da literatura. **Revista FOCO**, v. 17, n. 11, e6278, 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n11-099. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/6278. Acesso em: 10 jun. 2026.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Gaming disorder**. Genebra: WHO, 2022. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/78932-oms-esclarece-d%C3%BAvidas-sobre-v%C3%ADcio-em-video-games. Acesso em: 10 jun. 2026.

SCIENTIA – REVISTA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO. Os impactos dos jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. **Scientia**, v. 8, n. 14, p. 37-44, 2024. ISSN: 2238-6254. Disponível em: https://publicacoes.flucianofeijao.com.br/scientia/article/download/42/18/201. Acesso em: 10 jun. 2026.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP). CID-11 define uso abusivo de jogos eletrônicos como doença. Rio de Janeiro: SBP, 2023. Disponível em: https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/. Acesso em: 10 jun. 2026.

SUH, H. et al. The emotional reinforcement mechanism of and phased intervention strategies for social media addiction. **Frontiers in Psychology**, 2025. Disponível em: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12108933/. Acesso em: 10 jun. 2026.

WONGKOBLAP, Aekta et al. Social media algorithms and teen addiction: neurophysiological impact and ethical considerations. **PMC / NCBI**, 2025. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11804976/. Acesso em: 10 jun. 2026.

RANI, G.; SINGH, J.; KHANNA, A. Comparative analysis of generative AI models. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTATION, COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGY (ICAICCIT), 2023, Faridabad. **Anais...** Faridabad: IEEE, 2023. p. 760-765. DOI: 10.1109/ICAICCIT60255.2023.10465941.

SILVA, J. P. da; LUZ, P. F.; ROSA, R. A. Vieses, ilusões e decisões: até que ponto podemos confiar na inteligência artificial?. **Devir Educação**, v. 10, n. 1, e-1108, 2026. DOI: 10.30905/rde.v10i1.1108.

JORNAL DA UNICAMP. Aprovação do ECA Digital traz desafios à privacidade. Campinas: Unicamp, 2026. Disponível em: https://jornal.unicamp.br/edicao/738/aprovacao-do-eca-digital-traz-desafios-a-privacidade/. Acesso em: 15 jun. 2026.

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS. Media and young minds. **Pediatrics**, Itasca, v. 138, n. 5, e20162591, 2016. DOI: 10.1542/peds.2016-2591. Disponível em: https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds. Acesso em: 9 fev. 2025.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas: depois da morte da infância**. São Paulo: Loyola, 2007.

CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA. Nova York: Organização das Nações Unidas, 1989. Disponível em: https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child. Acesso em: 9 fev. 2025.

FARIAS, Michelle; WORTMANN, Maria. Brinquedo e o brincar da era digital. **Educação**, v. 47, 2022. DOI: 10.5902/1984644452854. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/52854/47490. Acesso em: 9 fev. 2025.

HENRIQUE, Isabella Vieira Machado; SAMPAIO, Inês Vitorino. Discriminação algorítmica e inclusão em sistemas de inteligência artificial – uma reflexão sob a ótica dos direitos da criança. **Direito Público**, v. 18, n. 100, 2022. Disponível em: https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/5993. Acesso em: 9 fev. 2025.

LUCKIN, Rose; HOLMES, Wayne; ZHAO, Michael et al. **Intelligence unleashed? An argument for AI in education**. London: UCL Knowledge Lab, 2016. Disponível em: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1475756/. Acesso em: 9 fev. 2025.

PICÃO, Fábio Fornazieri et al. Inteligência artificial e educação: como a IA está mudando a maneira como aprendemos e ensinamos. **Revista Amor Mundi**, v. 4, n. 5, p. 197-201, 2023. DOI: 10.46550/amormundi.v4i5.254. Disponível em: https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/254/190. Acesso em: 9 fev. 2026.

UNICEF. **Sobre o UNICEF**. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/sobre-o-unicef. Acesso em: 9 mar. 2026.

SUN, Y. et al. Tracking, advertising, and privacy in children's and family apps. In: PROCEEDINGS OF THE ACM WEB CONFERENCE 2023. New York: ACM, 2023. p. 103-112. DOI: 10.1145/3531146.3533138. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/10.1145/3531146.3533138. Acesso em: 9 fev. 2025.

UNICEF. **Best interests of the child in the digital environment**. Florença: UNICEF Innocenti, 2025a. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/media/10571/file/UNICEF-Innocenti-Best-interests-child-digital-environment-brief-2025.pdf. Acesso em: 9 fev. 2025a.

UNICEF. **Childhood in a digital world: statistical analysis**. Florença: UNICEF Innocenti, 2025b. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/media/11321/file/UNICEF-Innocenti-Childhood-Digital-World-Statistical-Analysis-2025.pdf. Acesso em: 9 fev. 2025b.

UNICEF. **Crianças em um mundo digital**. Brasília: Fundo das Nações Unidas para a Infância, 2025c. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world. Acesso em: 9 fev. 2025c.

UNICEF; WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Global report on assistive technology**. Geneva: WHO, 2022. Disponível em:

https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/354357/9789240049451-eng.pdf. Acesso em: 9 fev. 2025d.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND. **Policy guidance on AI for children**. New York: UNICEF, 2021. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/projects/ai-for-children. Acesso em: 9 fev. 2026a.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND. **Protecting children in the age of artificial intelligence**. Florence: UNICEF Innocenti – Office of Research and Foresight, 2025. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/stories/evolving-digital-landscape-and-best-interests-child. Acesso em: 9 fev. 2026b.

ANEXO A – TABELA DE DELEGAÇÕES

NOME DAS DELEGAÇÕES		TIPO DAS DELEGAÇÕES
MEMBROS VOTANTES		
1	Access Now	Membro convidado
2	Aliança Global para Inteligência Artificial	Membro convidado
3	Banco Mundial	Membro convidado
4	Beeban Kidron	Membro permanente
5	Canadá	Membro permanente
6	Clearview AI	Membro permanente
7	Comunidade da Austrália	Membro convidado
8	Discord Inc.	Membro convidado
9	Electronic Frontier Foundation	Membro permanente
10	Entertainment Software Association	Membro convidado
11	Escritório das Nações Unidas para os Direitos Humanos	Membro convidado
12	Estado do Japão	Membro permanente
13	Estados Unidos da América	Membro convidado
14	Estados Unidos Mexicanos	Membro convidado
15	Esther Ghey	Membro permanente
16	Federação Russa	Membro permanente
17	Global Fund for Children	Membro permanente
18	Google LLC	Membro permanente
19	Internet Watch Foundation (IWF)	Membro convidado
20	INTERPOL	Membro convidado
21	Kate Crawford	Membro convidado
22	Meta Platforms, Inc.	Membro convidado
23	National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC)	Membro convidado
24	Nova Zelândia	Membro convidado
25	Ofcom	Membro permanente
26	OpenAI, Inc.	Membro convidado
27	Organização Internacional de Normalização (ISO)	Membro convidado
28	Organização Mundial de Saúde	Membro permanente
29	Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)	Membro convidado
30	Pan European Game Information	Membro permanente

31	Reino da Arábia Saudita	Membro permanente
32	Reino da Suíça	Membro convidado
33	Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte	Membro convidado
34	República Popular do Bangladesh	Membro convidado
35	República Árabe do Egito	Membro permanente
36	República da África do Sul	Membro permanente
37	República da Alemanha	Membro permanente
38	República da Coreia do Sul	Membro permanente
39	República da Índia	Membro permanente
40	República da Indonésia	Membro permanente
41	República das Filipinas	Membro permanente
42	República de Singapura	Membro permanente
43	República do Gana	Membro permanente
44	República do Quênia	Membro convidado
45	República Federal da Nigéria	Membro convidado
46	República Federativa do Brasil	Membro permanente
47	República Francesa	Membro convidado
48	República Popular da China	Membro permanente
49	Save The Children International	Membro convidado
50	Signal Foundation	Membro convidado
51	Stephen Balkam	Membro convidado
52	Tencent	Membro convidado
53	Terre des Hommes International Federation	Membro convidado
54	TikTok LTDA	Membro convidado
55	Twitch	Membro convidado
56	Ucrânia	Membro convidado
57	UNESCO	Membro convidado
58	União Europeia	Membro convidado
MEMBROS NÃO VOTANTES		
59	CINI	Membro convidado
60	CINI	Membro convidado