

Call for Inputs on digital education for young people

Civil Society's Reply from Brazil



Datos del encuestado

Perfil del encuestado: Educador

Género: Mujer

País: Brasil

Organización: IIMA Brazil

1) ¿Cuáles son los principales retos a los que se enfrentan los jóvenes de tu país a la hora de acceder a la educación digital? Tenga en cuenta en su respuesta la situación específica de los niños marginados y vulnerables.

En términos generales, los principales desafíos para el acceso de los jóvenes brasileños a la educación digital son: la brecha digital; las condiciones socioeconómicas de una parte significativa de la población; el bajo nivel de educación de los padres y cuidadores; la falta de infraestructura adecuada en las escuelas; la falta de formación y calificación de los educadores; y la falta de políticas públicas que tengan continuidad y estén dirigidas a las poblaciones más vulnerables. Estos elementos se describirán en detalle a continuación.

Brasil es un país en desarrollo con una gran extensión territorial y una gran diversidad de contextos y condiciones de acceso al ambiente digital y, consecuentemente, a la educación digital. El último censo realizado por el Instituto Brasileño de Geografía y Estadística (IBGE) muestra que en los últimos años se ha producido un gran crecimiento de la inclusión digital, el primer reto a afrontar. El acceso a Internet en los hogares pasó del 84% en 2019 al 90% en 2021. Teniendo en cuenta que en las zonas rurales este crecimiento fue del 57,8% (2019) al 74,7% (2021) y en las zonas urbanas del 88,1% al 92,3%. Según el informe elaborado por TIC Kids Online 2022, los principales problemas en relación con la inclusión digital son la escasez de un paquete de datos, la velocidad limitada de Internet y la falta de disponibilidad de un dispositivo para un uso adecuado, especialmente entre las clases C, D y E, reforzando las disparidades socioeconómicas preexistentes.

Una investigación realizada en colaboración por el Centro Regional de Estudios para el Desarrollo de la Sociedad de la Información (Cetic.br), el Centro de Información y Coordinación Ponto BR (NIC.br), el Comité Gestor de Internet en Brasil (CGI.br), la Agencia Nacional de Telecomunicaciones (Anatel) y el Programa de Acceso Digital (DAP) del Gobierno Británico, publicado en el documento *"Fronteiras da inclusão digital: dinâmicas sociais e políticas públicas de acesso à Internet em pequenos municípios brasileiros"* (Fronteras de la

inclusión digital: dinámicas sociales y políticas públicas de acceso a Internet en pequeños municipios brasileños) afirma que la falta de acceso a Internet está directamente relacionada con las características de las localidades donde viven estas personas, un problema que es más evidente en las zonas rurales, en las regiones Norte y Nordeste y en la periferia de las grandes metrópolis. Según el documento, en los municipios de hasta 20.000 habitantes (equivalentes a dos tercios de los 3.770 municipios brasileños y que concentran 31,6 millones de habitantes, correspondientes al 14,8% de la población brasileña [IBGE, 2021]), el número de individuos con acceso a Internet es de sólo el 66%.

Según el mismo documento (p. 21), las barreras más comunes para no acceder a Internet señaladas por los individuos fueron la falta de conocimientos informáticos (72%), seguida de la falta de interés (63%), la falta de necesidad (56%), las preocupaciones por la seguridad o la privacidad (46%), el valor del servicio (43%) y evitar el contacto con contenidos peligrosos (43%).

En algunos casos, estas regiones rurales o más remotas no cuentan con la infraestructura necesaria y en otras se accede a Internet por radio. En muchos casos, los habitantes ni siquiera tienen acceso a la electricidad y tienen que pagar la instalación de sistemas de energía solar para poder recibir la señal por radio. También hay otras barreras geográficas, como regiones montañosas y ríos, que dificultan la llegada de la señal o impiden su estabilidad. Esto es especialmente cierto cuando el acceso es vía radio y, por tanto, depende de una buena visibilidad alrededor de las torres. En algunas regiones, la temporada de lluvias también genera mucha inestabilidad, lo que puede llevar incluso a varios días sin electricidad. De esta forma, las poblaciones de las zonas rurales, de las periferias de las regiones alejadas, de las zonas indígenas y de difícil acceso son las que más sufren el problema de la inclusión digital y ni siquiera tienen alguna forma de educación digital, porque los servicios de tecnología digital son precarios o inexistentes.

Sin embargo, los niños, adolescentes y jóvenes en Brasil todavía tienen más acceso a Internet en casa que en las escuelas, por lo que la formación para actuar en el mundo digital acaba recayendo en la familia, que tampoco tiene una formación adecuada que ofrecer a las nuevas generaciones. Según el informe TIC Educación 2022 (p. 26), el 77% de los alumnos afirma haber accedido a Internet en el colegio, con una proporción del 51% entre los alumnos de los primeros cursos de Educación Primaria (de 6 a 14 años) y del 92% entre los alumnos de Educación Secundaria (de 15 a 17 años). Sin embargo, hay que considerar que aún existe una gran diferencia que impacta en las poblaciones más vulnerables. Por ejemplo, en las zonas rurales, sólo el 76% de las escuelas conectadas tenían acceso a Internet en el aula, y en sólo el 64% había acceso disponible para que los estudiantes lo utilizaran en las actividades educativas y sólo el 20% de las instituciones tenían un laboratorio de computación (ICT Education 2022, p. 72).

Además de la cuestión de la accesibilidad, existe el problema de cómo las escuelas entienden el uso de Internet. Según el informe "ICT Education 2022", el 64% de los estudiantes dicen que no acceden a Internet en la escuela porque no realizan actividades que lo requieran, el 61% dicen que está prohibido el uso de teléfonos móviles y el 46% dicen que está prohibido el uso de la red de la escuela. Según los educadores, en el 64% de los centros los alumnos pueden acceder al móvil en determinados momentos y en el 28% de ellos el uso del dispositivo está totalmente prohibido (p. 78).

La prohibición o falta de uso de los recursos digitales está estrechamente relacionada con la falta de formación de los educadores para gestionar adecuadamente este uso. En la misma

encuesta, el 80% de los profesores de centros públicos señalaron que la falta de un curso específico sobre el uso de las tecnologías digitales dificulta la adopción de estos recursos en las actividades con los alumnos. Es necesario considerar que también hay diferentes niveles de dificultad entre los educadores: "el 11% del total de los profesores que no habían adoptado las tecnologías digitales en actividades con alumnos dijeron tener dudas sobre cómo utilizar estos recursos, proporción que fue del 43% entre los profesores de 46 años o más y del 48% entre los profesores que enseñaban varias asignaturas en clases de Educación Infantil o clases multigrado" (ICT Education 2022, p. 87).

Entre los que utilizan Internet, también es posible identificar un uso muy restringido: sólo el 47% de los profesores de primaria y secundaria afirman utilizar los recursos digitales para grabar o producir vídeos y música, el 44% para elaborar disertaciones o textos literarios y sólo el 19% para crear hojas de cálculo y gráficos. La mayoría (75%) utiliza las tecnologías digitales para las clases y el 78% como fuente de investigación para los alumnos sobre los temas tratados en clase. Esto demuestra que aún predomina un modelo de aula tradicional, en el que el profesor sigue siendo el centro del proceso y las tecnologías digitales no se han incorporado de manera que puedan contribuir al desarrollo de una propuesta pedagógica diferenciada.

En este contexto, la educación en medios termina siendo bastante restringida y ocurre de forma esporádica y poco articulada, muchas veces tratada en algún tipo de debate o conferencia, pero con poco impacto en los hábitos de los alumnos. En 2022 (ICT Education 2022, p. 97), el 61% de los profesores afirmó haber ayudado de alguna forma a los alumnos a lidiar con situaciones delicadas ocurridas en Internet, destacándose los siguientes problemas: uso excesivo de la tecnología (46%), ciberacoso (34%), discriminación (30%), difusión o filtración de imágenes sin consentimiento (26%) y acoso (20%).

Educación en TIC señala que el 92% de los coordinadores pedagógicos afirma que el currículo escolar incluye actividades para los alumnos sobre el uso seguro, responsable y crítico de Internet. Otros temas recurrentes en los currículos de los alumnos son: el respeto a la diversidad cultural y social y el comportamiento responsable en Internet, con una proporción del 87%, la protección de la identidad digital y el cuidado ante los contenidos colgados en la red, 83%, y la protección de la privacidad y los datos personales en el uso de dispositivos digitales, 81%. El tema menos presente fue el desarrollo responsable y ético de las tecnologías (66%), mencionado por el 57% de los coordinadores de escuelas municipales y el 82% de los coordinadores de escuelas públicas (ICT Education 2022, p. 96).

Para el 44% de todos los alumnos usuarios de Internet, los profesores fueron considerados fuentes de información sobre el uso de las tecnologías digitales, una proporción estable entre los grupos de edad: 46% para los alumnos usuarios de Internet de 9 a 10 años y 45% para los alumnos usuarios de Internet de 15 a 17 años. Entre los usuarios de Internet que estudian en centros situados en zonas rurales, la proporción era del 56% (ICT Education 2022, p. 97). Estos datos muestran que, para una gran parte de los estudiantes, los educadores todavía no son un punto de referencia para guiarles en un proceso de educación digital. Esto está probablemente relacionado con el bajo nivel de uso de Internet y de las tecnologías digitales en el aula, y con la dificultad que tienen para utilizarlas.

Como se desprende de los datos presentados, las poblaciones más pobres y las más alejadas de los centros urbanos son las que tienen menos acceso a la educación mediática y también aquellas cuyas familias tienen menos posibilidades de ayudar a los niños, adolescentes y jóvenes a utilizar adecuadamente los servicios digitales.

2)¿Qué medidas está tomando el gobierno para garantizar que la educación digital sea accesible y se promueva entre los jóvenes? Proporcione ejemplos de leyes y reglamentos, medidas, políticas y programas específicos destinados a garantizar el acceso universal de los jóvenes a la educación digital.

A nivel del gobierno federal, hay una serie de leyes y estructuras que garantizan la educación digital en la enseñanza básica. Entre ellas: el Marco Civil da Internet; la Base Nacional Curricular Comum; y la Secretaría de Políticas Digitales, a través del Departamento de Derechos en la Red y Educación en Medios, que actualmente es el órgano responsable de impulsar la Educación en Medios en Brasil en colaboración con los diferentes órganos que se ocupan de la Educación, la Cultura y la Justicia. A continuación, se detalla cada uno de ellos.

En Brasil, la primera ley que regula los servicios de Internet y trata de la Educación Digital es el **Marco Civil de Internet, Ley nº 12.965**, de 23 de abril de 2014, promulgada por la entonces presidenta Dilma Rouseff. Esta ley incluye tres artículos que tratan específicamente del tema:

Art. 26: El cumplimiento del deber constitucional del Estado de impartir educación en todos los niveles incluye la formación, integrada con otras prácticas educativas, para el uso seguro, consciente y responsable de Internet como herramienta para el ejercicio de la ciudadanía, la promoción de la cultura y el desarrollo tecnológico.

Art. 27: Las iniciativas públicas de fomento de la cultura digital y promoción de Internet como herramienta social deberán:

I - Promover la inclusión digital;

II - Buscar la reducción de las desigualdades, especialmente entre las diferentes regiones del país, en el acceso y uso de las tecnologías de información y comunicación.

tecnológicas y su uso; y

III - incentivar la producción y circulación de contenido nacional.

Art. 29 - El usuario tendrá la opción de libre elección en el uso de un programa de ordenador en su terminal para ejercer el control parental sobre el contenido que considere inadecuado para sus hijos menores, siempre que se respeten los principios de esta Ley y de la Ley nº 8.069, de 13 de julio de 1990 - Estatuto del Niño y del Adolescente.

Párrafo único. Corresponde al poder público, en conjunto con los proveedores de conexión y aplicaciones de Internet y con la sociedad civil, promover la educación e informar sobre el uso de los programas informáticos previstos en el caput, así como definir buenas prácticas para la inclusión digital de niños y adolescentes.

En 2018 se lanzó en Brasil la nueva **Base Curricular Nacional Común (BNCC)** para la educación primaria (6 a 14 años) y secundaria (15 a 17 años). Da un enfoque muy significativo a la "cultura digital", que atraviesa las diferentes áreas de conocimiento, pero es más evidente en el área de Lenguas y sus tecnologías. El **uso de la tecnología** se presenta como una de las 10 competencias docentes. En la contextualización de la enseñanza

secundaria, se hace especial hincapié en **las tecnologías digitales y la informática**, que se operacionalizan en tres aspectos principales: **el pensamiento computacional, el mundo digital y la cultura digital**. El BNCC sigue en proceso de implementación y adaptación a los diferentes contextos educativos del país.

Durante el gobierno federal que estuvo en el poder entre 2019 y 2022, no hubo grandes avances en relación con la educación en medios; por el contrario, el país vivió una gran inestabilidad política y social, no sólo como resultado de la pandemia, sino también debido al clima de polarización política que multiplicó el problema de la desinformación y tuvo un impacto directo en los entornos educativos. El único documento publicado durante este período fue "**Computação: Complemento da BNCC**", pero nunca llegó a aplicarse. Así, como documento complementario al BNCC, el Ministerio de Educación aprobó el dictamen CNE/CEB 2/2022, que aborda la resolución y establece normas que definen la enseñanza de la informática en la educación básica en todo nuestro país, lo que se hace a través del documento "**Computação: complemento da BNCC**" (Computación: complemento del BNCC). En resumen:

La enseñanza del pensamiento computacional permite explorar experiencias impulsadas por el juego a través de la interacción con los iguales, así como el aprendizaje activo y significativo. Desde esta perspectiva, para cada etapa educativa, las unidades escolares deben cumplir ciertas premisas: por ejemplo, en educación infantil, crear y probar algoritmos jugando con objetos relacionados con el conocimiento del yo y del cuerpo, tanto individualmente como en grupo.

En primaria, el énfasis se pone en aprender a entender la informática como un área de conocimiento que contribuye a explicar el mundo actual y al alumno como agente activo en este mundo, generando criticidad e impactos sociales, ambientales, culturales, económicos, científicos, tecnológicos y éticos.

En la enseñanza media, el aprendizaje se centra en el desarrollo de proyectos para investigar desafíos del mundo contemporáneo, construir soluciones y tomar decisiones éticas, democráticas y socialmente responsables, articulando conceptos, experiencias, procedimientos y lenguajes propios de la informática de forma colaborativa. (GAROFALO Débora, 2022)

Con la inauguración del nuevo gobierno federal, se creó la **Secretaría de Políticas Digitales (SPDIGI)**, reglamentada por el **Decreto n.º 11.362**, del 1 de enero de 2023, y por la Ordenanza n.º 1 de la Secom/PR, del 19 de enero de 2023, que es responsable de:

I - Formular e implementar políticas públicas para promover la libertad de expresión, el acceso a la información y la lucha contra la desinformación y el discurso de odio en Internet, en conjunto con el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública;

II - Proponer políticas sobre servicios de comunicación digital;

III - Apoyar medidas de protección a las víctimas de violaciones de derechos en los servicios de comunicación digital, en conjunto con el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, el Ministerio de Derechos Humanos y Ciudadanía, el Ministerio de Asuntos de la Mujer y el Ministerio de Igualdad Racial;

IV - Formular políticas para la promoción del pluralismo y la diversidad de los medios de comunicación y para el desarrollo del periodismo profesional;

V - Formular políticas de promoción del contenido brasileño en el ambiente digital, en conjunto con el Ministerio de Cultura

VI - Formular e implementar políticas públicas de promoción del bienestar y de los derechos del niño y del adolescente en el ambiente digital, en conjunto con el Ministerio de los Derechos Humanos y de la Ciudadanía;

VII - Formular, articular e implementar políticas públicas de educación y capacitación para el uso de los servicios de comunicación digital, en conjunto con el Ministerio de Educación

VIII - Promover la interacción con organismos nacionales e internacionales de su competencia, en conjunto con el Ministerio de Relaciones Exteriores; y

IX - Relacionarse con Ministerios y órganos públicos, universidades, sociedad civil organizada y sector privado.

Junto con la **Secretaría de Política Digital**, se crearon el **Departamento de Promoción de la Libertad de Expresión y el Departamento de Derechos en la Red y Educación Mediática**. Este último es responsable de:

I - Desarrollar y promover medidas de protección a las víctimas de violaciones de derechos en los servicios de comunicación digital, en conjunto con el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, el Ministerio de Derechos Humanos y Ciudadanía, el Ministerio de la Mujer y el Ministerio de la Igualdad Racial;

II - Asistir en la proposición e implementación de políticas públicas que promuevan el bienestar y los derechos de niños y adolescentes en el ambiente digital, en conjunto con el Ministerio de Derechos Humanos y Ciudadanía;

III - Asistir en la formulación, articulación e implementación de políticas públicas para la educación en medios de comunicación, en conjunto con el Ministerio de Educación;

IV - Apoyar la formulación de políticas y metas relacionadas con Internet, la protección de los derechos y la seguridad en la red, en el ámbito de las competencias de la Secretaría.

Una de las primeras acciones llevadas a cabo por la Secretaría de Políticas Digitales (SPDIGI) fue proponer una **consulta pública sobre Educación en Medios**, que tuvo lugar entre el 19 de mayo y el 30 de junio de 2023, de forma remota a través de la plataforma "**Participa + Brasil**". Se puso a disposición un texto de referencia elaborado por la SPDIGI con información sistematizada sobre la planificación de las líneas de actuación del actual gobierno en materia de educación en medios. Los ejes propuestos fueron:

i) Desarrollar acciones en la educación básica, como la promoción de actividades/talleres de educación en medios escolares en el marco del nuevo programa Escuela de Tiempo Completo del Ministerio de Educación.

ii) Proporcionar directrices de atención psicosocial para el uso consciente de dispositivos electrónicos por parte de niños y adolescentes, con el objetivo de abordar problemas de comportamiento como la agresividad, las dificultades para gestionar las emociones, la falta de empatía, el aislamiento social y la adicción digital.

iii) Acordar compromisos con plataformas digitales para desarrolladores de servicios en línea, dirigidos a difundir buenas prácticas y establecer compromisos por parte de las empresas, con el objetivo de garantizar que la oferta de servicios sea adecuada para la protección y promoción de derechos, incorporando el deber de cuidado en el entorno digital.

Según el informe de la consulta puesto a disposición por la SPDIGI, "el objetivo de la consulta era alcanzar y movilizar a la sociedad civil, los movimientos sociales, las universidades, los institutos federales, las redes de investigación, las escuelas y otras

instituciones y organismos públicos y privados, así como a los colectivos y personas que trabajan en el tema, para que pudieran contribuir con críticas y sugerencias a las iniciativas previstas" (p. 5).

Un total de 418 contribuciones fueron realizadas por 99 personas o representantes de instituciones, lo que permitió un amplio debate sobre el tema y la participación efectiva de toda la población. Como resultado de esta consulta, en octubre de 2023 se lanzó la **"Estrategia Brasileña de Educación en Medios"**, un documento provisional destinado al proceso de formulación e implementación de políticas públicas, que deberán ser reformuladas en 2025. La brevedad de los plazos para la implementación de estos procesos se debe a la velocidad con que avanzan las tecnologías digitales y también a la necesidad de comparación entre lo que se planifica y los resultados obtenidos en su aplicación.

La **Estrategia Brasileña de Educación en Medios** puede resumirse de la siguiente manera:

Misión:

Promover el desarrollo de habilidades y competencias en niños, adolescentes, adultos y adultos mayores para comprender, analizar, involucrarse y producir críticamente en la experiencia con diferentes medios digitales y canales de información de manera creativa, sana, consciente y ciudadana.

Visión

Hacer de Brasil un país de referencia en la promoción de la educación mediática de su población, contribuyendo a la integridad de la información, a la libertad de expresión individual y colectiva, al pensamiento crítico y a la conciencia ciudadana, a la promoción de los derechos humanos, a la lucha contra las desigualdades, los discursos violentos y los prejuicios, y a la diversidad y pluralidad de voces en el entorno mediático e informativo.

Objetivos estratégicos

I. Cualificar a los profesionales de la educación y a los multiplicadores para la educación en medios de comunicación, promoviendo su formación y cualificación continua y ofreciendo recursos pedagógicos y contenidos adecuados a los diferentes públicos y a las diversas habilidades y competencias a desarrollar;

II. Promover la enseñanza y el aprendizaje de habilidades y competencias para la lectura crítica y la participación en la experiencia con los medios de comunicación en espacios formales e informales, teniendo en cuenta las diversidades sociales, regionales, raciales, étnicas, religiosas y de género y sus interseccionalidades;

III. Establecer asociaciones y compromisos con el poder público, el mundo académico, la sociedad civil, el sector privado y las organizaciones internacionales, con el objetivo de desarrollar campañas educativas, estudios e investigaciones y otras iniciativas para promover y proteger los derechos en el entorno digital y la educación mediática de la población brasileña;

IV. Sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de la educación mediática y de la cultura digital para la ciudadanía, el protagonismo popular y la democracia, y divulgar contenidos que promuevan la educación para el uso consciente, saludable, crítico y seguro de los medios digitales.

Para alcanzar los objetivos relacionados con la Estrategia Brasileña de Educación en Medios, se definieron seis líneas de actuación:

1. *Promover la educación mediática en la educación básica,*
2. *Formación continua y cualificación de los profesionales y multiplicadores de la educación,*
3. *Establecimiento de alianzas con el mundo académico, la sociedad civil y el sector privado,*
4. *Desarrollo de campañas educativas,*
5. *Promoción del uso consciente de pantallas y dispositivos digitales por parte de niños y adolescentes.*
6. *Participación social.*

Algunas acciones de la Estrategia Brasileña de Educación en Medios ya comenzaron a implementarse, tales como: la **I Semana Brasileña de Educación en Medios**, que tuvo su primera edición entre los días 23 y 27 de octubre de 2023; la **campana "#Brasil contra Fake"**, con orientaciones sobre cómo denunciar noticias falsas en las redes sociales; una nueva **consulta pública** sobre el **"Uso de pantallas por niños y adolescentes"**, que es el texto base para la construcción de una guía para el uso consciente de pantallas y dispositivos digitales para este público, ofreciendo a familiares, educadores, profesionales de la salud y del cuidado y a la sociedad en general herramientas para lidiar con la compleja relación entre la infancia y la adolescencia y el mundo digital. También se han puesto a disposición **folletos de orientación y educación digital**, como: *"ESCOLA SEGURA: Cómo lidiar con contenidos violentos online y hablar con niños y jóvenes sobre ello"* y *"Recomendações para Proteção e Segurança no Ambiente Escolar"*.

3) ¿Qué medidas está adoptando el gobierno para garantizar que los jóvenes puedan ejercer sus derechos humanos en línea de forma empoderada, segura e integradora?

En Brasil, existen varias leyes que garantizan que los niños, adolescentes y jóvenes puedan ejercer sus derechos humanos en línea de forma empoderada, segura e inclusiva. Además de las leyes y programas mencionados anteriormente, otras leyes también garantizan sus derechos, como se puede ver a continuación:

1988

Constitución Federal - 1988: dispone que la protección de niños y adolescentes debe ser considerada prioridad absoluta; asigna responsabilidad compartida entre el Estado, la familia y la sociedad - que incluye escuelas y también empresas y plataformas digitales - en esa protección; establece el derecho a la educación y a la privacidad.

Art. 227: *Es deber de la familia, de la sociedad y del Estado garantizar a los niños, adolescentes y jóvenes, con prioridad absoluta, el derecho a la vida, a la salud, a la alimentación, a la educación, al ocio, a la formación profesional, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad y a la vida familiar y comunitaria, así como protegerlos de toda forma de abandono, discriminación, explotación, violencia, crueldad y opresión.*

1990

Estatuto del Niño y del Adolescente (ECA) - 1990: El Estatuto reafirma la prioridad absoluta para la protección de los derechos de los niños y adolescentes; instituye la responsabilidad compartida entre el Estado, la familia, la comunidad y la sociedad para ello; prevé el derecho de los niños y adolescentes a la privacidad y a la educación; señala que es derecho de las madres, padres o responsables de los niños y adolescentes conocer su proceso pedagógico y participar en la definición de propuestas educativas; Además, determina que los niños y adolescentes tienen derecho a productos y servicios que respeten su condición peculiar de persona en desarrollo - lo que, en el uso de Internet, se conecta con el concepto de derechos del niño, según el cual el desarrollo y la implementación de servicios y productos digitales utilizados por niños deben servir realmente a su interés superior.

Código de Defensa del Consumidor (CDC) - 1990: garantiza a los consumidores el derecho a una información clara y adecuada sobre los productos y servicios que consumen, protegiéndolos contra prácticas abusivas - como las que ponen en riesgo la privacidad de niños y adolescentes.

La CDC se aplica principalmente a las relaciones establecidas entre niños y adolescentes (representados por sus padres o tutores) y proveedores de tecnologías educativas, como las plataformas digitales. La CDC garantiza a los consumidores el derecho a una información clara y adecuada sobre los productos y servicios que consumen, protegiéndolos contra métodos comerciales coercitivos o desleales, así como contra prácticas y cláusulas abusivas -como las que ponen en riesgo la privacidad de los niños y adolescentes-; determina que toda publicidad dirigida a los niños es abusiva, por lo que la presencia de comunicación comercial dirigida a los niños es ilegal, incluso en el contexto escolar y en las tecnologías y plataformas educativas; además, prevé el derecho de los consumidores a acceder a sus propios datos cuando estén en poder de las empresas.

2002

Código Civil - 2002: establece que los niños y adolescentes menores de 16 años deben estar representados por sus madres, padres o tutores a la hora de celebrar contratos, lo que en la práctica significa que son los adultos quienes deben dar su consentimiento para el uso de tecnologías y plataformas educativas que recojan o soliciten el suministro de datos.

2014

Marco de Derechos Civiles en Internet (MCI) - 2014: La ley define principios éticos para el uso de internet; establece la privacidad y la protección de los datos personales de todos los usuarios como principios generales para el uso de internet; prevé la importancia de la seguridad en la red y la universalidad del acceso; señala la exigencia del consentimiento previo de los usuarios para la recogida y tratamiento de sus datos personales y la transparencia de los responsables del tratamiento de las aplicaciones y plataformas en línea en relación con esta recogida; determina el principio de finalidad en la recogida de datos, según el cual debe existir una relación directa de finalidad entre el uso de una plataforma o

aplicación de internet y los datos que recogerá del usuario - esto significa, en la práctica, que una plataforma de enseñanza a distancia no puede hacer un perfil del consumo de los alumnos, por ejemplo.

2018

Ley General de Protección de Datos (LGPD) - 2018: la LGPD protege de forma separada y especial los datos personales de niños, niñas y adolescentes, incluidos los estudiantes; establece que la recogida y tratamiento de datos debe responder siempre al interés superior del niño, niña o adolescente, exigiendo el consentimiento previo e informado de los padres, madres o tutores legales de los menores de 16 años para cualquier recogida; determina que las Condiciones de Uso, la Política de Privacidad o cualquier otro documento que prevea la recogida de datos debe estar redactado en un lenguaje accesible (también para niños, niñas y adolescentes).

La LGPD protege los datos personales de niños y adolescentes, incluidos los escolares, como datos sensibles, lo que restringe las posibilidades de permitir su recogida y tratamiento; establece entre los principios para la recogida y tratamiento de datos personales el derecho a la privacidad, a la intimidad, a la imagen y al ejercicio de la ciudadanía, que incluye el derecho a la educación; refuerza la exigencia de finalidad, así como de adecuación y necesidad para la recogida y tratamiento de datos; establece la seguridad y la prevención de riesgos en la recogida, tratamiento y almacenamiento de datos personales, así como la transparencia en las actuaciones; establece que la recogida y el tratamiento de datos debe realizarse siempre de acuerdo con el interés superior de los niños y adolescentes, exigiendo el consentimiento previo e informado de los padres o tutores legales de los niños y adolescentes para cualquier recogida; establece que las Condiciones de Uso, la Política de Privacidad o cualquier otro documento que prevea la recogida de datos debe estar redactado en un lenguaje accesible (también para los niños y adolescentes); establece el deber de suprimir o anonimizar los datos personales una vez tratados; refuerza el derecho de los interesados a obtener del responsable del tratamiento la confirmación y el acceso a los datos conservados, así como la rectificación, la anonimización, el bloqueo o la supresión de los datos innecesarios, excesivos o incompatibles con la finalidad de los medios de recogida -en la práctica, esto significa que si usted identifica, leyendo las condiciones de uso y la política de privacidad de las plataformas de aprendizaje a distancia, que la recogida de datos no está relacionada con el acceso a la educación, puede solicitar su supresión; prevé el derecho del interesado a revocar el consentimiento para su recogida y tratamiento; y, por último, refuerza el deber de los encargados del tratamiento de adoptar medidas de seguridad para proteger los datos personales del acceso no autorizado y de la destrucción, pérdida, alteración, comunicación o cualquier forma de tratamiento accidental o ilícito, como el cifrado.

A nivel federal, existe también un **Proyecto de Ley (PL 2628/2022)** actualmente en el Senado, presentado el 18 de octubre de 2022, que prevé "**la protección de niños y adolescentes en ambientes digitales**". Si se aprueba, esta ley regulará de forma más clara y objetiva elementos como: el uso de productos o servicios de tecnología de la información por parte de niños y adolescentes; los productos o servicios de vigilancia infantil;

los juegos electrónicos; la publicidad digital; el uso de redes sociales; la denuncia de violaciones de los derechos de niños y adolescentes y la gobernanza y las sanciones derivadas de la violación de derechos.

Como se puede observar, existe legislación vigente que orienta y regula los derechos humanos de los niños, adolescentes y jóvenes en el entorno digital, pero es muy difícil la aplicación concreta de toda esta normativa. Ya sea por la falta de formación y capacitación de los educadores y profesionales que trabajan en la educación, la asistencia social y las instituciones públicas y privadas que trabajan directamente con los niños y sus familias, o por la falta de una infraestructura adecuada para llevar el conocimiento y la aplicación de estas leyes y programas existentes a nivel de base, existe una enorme brecha en la aplicación de esta legislación.

También hay que tener en cuenta la rapidez con la que se producen los cambios en los medios digitales, que tienen un impacto directo en el ejercicio de los derechos humanos. Es el caso, por ejemplo, de las tecnologías de Inteligencia Artificial, que aún se encuentran en fase de investigación y desarrollo y que, en cierto modo, requieren nuevas normas para garantizar los derechos humanos y el uso ético, crítico y responsable de estas tecnologías.

Por último, pero quizá el elemento más decisivo, existe la voluntad política de poner en práctica una serie de normativas y programas que requieren recursos humanos y financieros, infraestructuras adecuadas, seguimiento, control y evaluación, e incluso una postura más estricta hacia las grandes empresas y conglomerados que desarrollan las tecnologías digitales y controlan sus usos, servicios e intereses. Esta relación entre gobiernos y Big Tech es muy compleja e implica no sólo leyes, sino también cuestiones relacionadas con el derecho al conocimiento producido, la transparencia de los datos, la manipulación y distorsión de la información, la desinformación y un sinnúmero de otras cuestiones que deben abordarse y que van más allá de las fronteras geográficas de las naciones.

4) ¿Cuáles son las principales lagunas y retos para la protección de los jóvenes frente a las amenazas en línea en la legislación, la política y la práctica de tu país y cuáles son sus repercusiones en los derechos humanos de los jóvenes?

En resumen, las principales lagunas y retos para proteger a los jóvenes de las amenazas en línea están relacionados con: la exclusión digital; la datificación de la infancia y la adolescencia; la elevada exposición a contenidos violentos y discursos de odio; la desinformación y los estándares de belleza y conducta inalcanzables que conducen a problemas de salud mental y física; la manipulación ideológica, política y económica a la que están expuestos, entre otros factores. A continuación se detallan cada una de estas amenazas.

Si, por un lado, la inclusión digital sigue siendo un problema que se está abordando en Brasil, por otro, también existe el problema de la datificación de la infancia y la adolescencia, una realidad creciente que a menudo ocurre de forma imperceptible.

Según la encuesta "Panorama Mobile Time/Opinion Box - Niños y adolescentes con smartphones" de 2023, el 34% de los niños de 0 a 3 años, aunque todavía no tengan su propio smartphone, ya toman prestado el dispositivo de sus padres. En el grupo de 4 a 6 años, esta cifra se eleva al 54%. Entre los niños de 7 a 9 años, el 44% ya tiene su propio smartphone y otro 43% utiliza el dispositivo de sus padres. Entre los 10 y los 12 años, el 75% tiene su propio smartphone. Y entre los 13 y los 16 años, el 90% de los adolescentes ya tiene un teléfono inteligente.

Otro dato preocupante que presenta esta encuesta es la cantidad de tiempo que niños y adolescentes pasan conectados. Comienza en 1,5 horas entre los niños de 0 a 3 años y alcanza casi las 4 horas diarias entre los adolescentes de 13 a 16 años, según las estimaciones de sus padres. De este modo, niños y adolescentes son bombardeados con una inmensa cantidad de información que aún no son capaces de procesar, filtrar y analizar críticamente.

En el caso de los niños y adolescentes, los padres tienen poco conocimiento de los riesgos que supone para ellos el alto nivel de exposición a los entornos digitales. Al mismo tiempo, el bajo nivel de educación de los padres y cuidadores es otro problema que les dificulta la gestión y supervisión de sus hijos en los entornos en línea. A pesar de que la legislación actual se preocupa por los niños, adolescentes y jóvenes, aún faltan políticas públicas que garanticen y proporcionen las condiciones para que las familias cumplan este papel de protección y vigilancia efectiva de sus hijos.

La OCDE señala cuatro tipos de riesgos a los que están expuestos los niños y adolescentes en los entornos virtuales: riesgos de contenido, riesgos de conducta, riesgos de contacto y riesgos de consumo. Especialmente cuando se trata de riesgos de consumo, es importante establecer marcos de protección estrictos para niños y adolescentes en el entorno digital.

El alto nivel de exposición de los adolescentes y jóvenes a los medios digitales los hace más vulnerables a situaciones de ciberacoso, sexting, discursos de odio y violencia, trastornos alimentarios, problemas relacionados con la autoimagen y la socialización que pueden llevar a consecuencias graves como depresión, ansiedad, mutilación e intento de suicidio. Según el Boletín Epidemiológico del Ministerio de Salud de Brasil publicado en 2022, en relación a la mortalidad por suicidio en adolescentes por grupo de edad, las tasas más altas se encuentran entre los adolescentes de 15 a 19 años, con un aumento a lo largo de los años. Entre 2016 y 2021 hubo un aumento del 49,3% en las tasas de mortalidad entre los adolescentes de 15 a 19 años, alcanzando 6,6 por 100.000, y un aumento del 45% entre los adolescentes de 10 a 14 años, alcanzando 1,33 por 100.000. También se ha demostrado que existe un mayor riesgo de suicidio entre los grupos en situación de mayor vulnerabilidad, como los inmigrantes y refugiados, la población LGBT y los pueblos indígenas. En el caso de Brasil, las mayores tasas de suicidio se registran en las regiones Norte y Centro-Oeste del país, donde hay una importante población indígena. En este punto, destaca el Norte, donde se concentra la mayor proporción de población indígena del país. Aunque el suicidio tiene causas complejas, diversos estudios muestran que el alto nivel de exposición a las redes sociales entre adolescentes y jóvenes es una de las principales causas de los problemas de salud mental, que generalmente aparecen antes de que se

intente o se consuma el suicidio. La búsqueda por alcanzar los cánones de belleza que dictan las redes sociales se refleja en el aumento de la publicación de imágenes muy editadas, un fenómeno que algunos autores denominan "dismorfia digitalizada", y que se ha relacionado con problemas emocionales, sentimientos de soledad, ansiedad y depresión, factores que implican un mayor riesgo de suicidio, especialmente entre las chicas.

Según datos aportados por el Centro Nacional de Denuncias de Safernet, entre 2021 y 2022 aumentaron un 874% las denuncias por xenofobia, un 455% las denuncias por intolerancia religiosa, un 250% las denuncias por misoginia, un 52% las denuncias por homofobia, un 40% las denuncias por delitos contra la vida y un 34% las denuncias por racismo. El discurso del odio está cada vez más presente en los medios digitales y supone una amenaza para el correcto desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes que pueden ser víctimas o autores de estos delitos, ya que se incentiva que estos discursos se normalicen bajo la justificación de la libertad de expresión.

Junto con el discurso del odio, la desinformación también supone una amenaza para adolescentes y jóvenes. Como ejemplo sencillo, podemos citar el problema generado por la pandemia de Covid-19 debido a la circulación de noticias falsas sobre la credibilidad de las vacunas, narrativas conspirativas e información falsa sobre los efectos negativos del uso de mascarillas. Esta oleada de desinformación ha contribuido a aumentar el número de víctimas mortales de la pandemia, creando un grave problema de salud pública. De este modo, la desinformación consciente, que nace de los intereses económicos y políticos de individuos a los que no les importan los derechos humanos ni difundir la verdad, es también una amenaza para las nuevas generaciones.

Otro de los grandes riesgos a los que están expuestos los adolescentes y jóvenes y que en un principio no es muy perceptible es el uso que se hace de los datos que dejan en los entornos digitales, las huellas digitales. La economía de datos dominante en la actualidad es muy invasiva y afecta a la intimidad y a los derechos fundamentales de los jóvenes. Las herramientas de elaboración de perfiles no sólo utilizan datos proporcionados directamente por el usuario u observados (a través de cookies, por ejemplo), sino también datos inferidos, lo que da lugar a una predicción de lo que el usuario hará a continuación. Esto puede permitir que la base de datos personal sepa más del usuario que él mismo, además de suponer un gran riesgo de discriminación y decisiones invasivas.

Al mismo tiempo, los contenidos dirigidos en función de intereses tienden a colocar a la persona en una situación de burbuja autorreferencial, que alimenta posiciones cada vez más fundamentalistas y unilaterales, comportamientos discriminatorios, racistas, xenófobos y opiniones polarizadoras que poco contribuyen a una sociedad justa y democrática. Las burbujas de filtro contribuyen directamente a la manipulación de las poblaciones que se presentan como blanco de los líderes de opinión, especialmente cuando se trata de figuras políticas que utilizan sistemas de desinformación y de generación y compartición de contenidos a través de bots y cuentas ciborg.

Además de los datos proporcionados por los propios usuarios y los datos observados del comportamiento en línea de los usuarios, también existen datos perfilados, producidos por

algoritmos y derivados del análisis conjunto de los datos proporcionados, los datos observados y posiblemente otras fuentes de datos. La combinación de todos estos datos hace que las personas, especialmente los adolescentes y los jóvenes, sean altamente manipulables y susceptibles a un modelo de negocio basado en la datificación, lo que repercute negativamente en el libre desarrollo de su personalidad. Esta cantidad inconmensurable de datos tendrá sin duda un impacto en la vida adulta de esta generación que aún no podemos ni imaginar. Cuando estos jóvenes comiencen a trabajar o a desarrollar sus estudios, tendrán un rastro digital de su comportamiento, preferencias, personalidad y tanta otra información de la que ni ellos mismos tienen idea, y no se sabe cómo serán utilizados estos datos por las empresas y/o espacios en los que trabajarán.

5) ¿Qué medidas está tomando el gobierno para garantizar que los jóvenes estén protegidos de las amenazas en línea? Pon ejemplos de leyes y normativas, medidas, políticas y programas concretos.

La legislación brasileña, los programas y los órganos encargados de la educación, la asistencia social y la justicia tienen como objetivo garantizar la protección de los jóvenes en los entornos en línea, pero el contexto actual del mundo digital es muy complejo. No basta actuar en la formación de profesores y generaciones, es necesario regular el mercado de Big Tech e introducir en la agenda de discusión elementos como Libertad de Expresión, Responsabilidad Civil y Transparencia de Datos.

Además de la legislación ya mencionada, existe el **Proyecto de Ley nº 2630 de 2020**, que "**Instituye la Ley Brasileña de Libertad, Responsabilidad y Transparencia en Internet**", también conocida como Ley contra las Fake News. Como se describe en el artículo 4, tiene por objeto:

- I - Fortalecer el proceso democrático y fomentar la diversidad de la información en Brasil;*
- II - Garantizar la transparencia de los proveedores en relación a sus actividades con el usuario, incluyendo la elaboración y modificación de sus condiciones de uso, criterios de moderación y recomendación de contenidos e identificación de contenidos publicitarios;*
- III - El ejercicio del derecho del usuario a la notificación, contradicción, defensa plena y debido proceso en relación con la moderación de contenidos;*
- IV - La promoción de la educación para el uso seguro, consciente y responsable de Internet como instrumento para el ejercicio de la ciudadanía;*
- V - Protección plena y prioritaria de los derechos fundamentales de niños y adolescentes;*
- VI - Fomento de un ambiente libre de acoso y discriminación.*

Este proyecto de ley se encuentra actualmente en la Cámara de Diputados y aborda aspectos como:

- Responsabilidad de los proveedores;*
- Notificación a los usuarios y garantías procesales en los procedimientos de moderación de contenidos;*
- Deberes de transparencia;*
- Deberes en materia de publicidad digital;*
- Derechos de autor y derechos afines;*

- *Contenidos periodísticos;*
- *El papel de las autoridades públicas;*
- *Fomento de la educación para el uso seguro de Internet;*
- *La protección de niños y adolescentes;*
- *Proveedores de servicios de mensajería instantánea;*
- *Procedimientos judiciales y de investigación;*
- *Sanciones;*

Entre los diversos aspectos que aborda este proyecto de ley, resulta interesante el artículo 40: Se prohíbe la creación de perfiles de comportamiento de los usuarios infantiles y adolescentes basados en la recogida y tratamiento de sus datos personales, incluidos los obtenidos en procesos de verificación de la edad, así como los datos grupales y colectivos, con fines de segmentación publicitaria.

El proyecto de ley aún no es ideal, pero representa un paso adelante en la regulación de las plataformas en línea. El texto actual aún no aborda la cuestión de la Inteligencia Artificial, por ejemplo, y está siendo muy criticado por grupos que afirman que podría censurar la libertad de opinión. Es importante tener en cuenta que en Brasil ha habido un gran debate en los últimos años sobre la desinformación, el discurso de odio y las noticias falsas, causadas por la manipulación de la información y el uso de las tecnologías digitales en las campañas políticas. El proyecto de ley también ha causado una gran controversia entre las grandes empresas tecnológicas que se verían directamente afectadas por la nueva ley y que se han alineado para oponerse a su aprobación.

El 15 de enero se publicó la **Ley 14.811/2024**, que incluye los delitos de acoso escolar y ciberacoso en el Código Penal.

La nueva ley añadió el artículo 146-A al Código Penal, definiendo la práctica del bullying como la intimidación sistemática, individual o en grupo, "mediante violencia física o psicológica, a una o más personas, de forma intencional y reiterada, sin motivación evidente, a través de actos de intimidación, humillación o discriminación o acciones verbales, morales, sexuales, sociales, psicológicas, físicas, materiales o virtuales" y previendo una multa si la conducta no constituye un delito más grave.

Además, la nueva ley tipifica como delito la versión virtual de esta intimidación sistemática, conocida como ciberacoso, cuando se produce en cualquier entorno digital. En este caso, la pena es de dos a cuatro años de prisión y multa, si la conducta no constituye un delito más grave.

El texto también incluye en la lista de delitos atroces (**Ley 8.072/1990**) las conductas de:

- *inducción, instigación o ayuda al suicidio o a la automutilación, realizadas a través de la red informática, la red social o transmitidas en tiempo real (art. 122, caput y § 4)*
- *secuestro y privación de libertad cometidos contra menores de 18 años (art. 148, § 1, punto IV)*
- *la trata de personas cometida contra un niño o un adolescente (art. 149-A, sección principal, puntos I a V, y § 1, punto II)*

- actuar como agente, facilitar, reclutar, coaccionar o intermediar la participación de niños o adolescentes en grabaciones pornográficas y exhibir, transmitir, ayudar o facilitar la exhibición o transmisión, por cualquier medio o ambiente digital, de escenas sexuales explícitas o pornográficas con la participación de niños o adolescentes (art. 240, § 1 del Estatuto del Niño o del Adolescente); y

- adquirir, poseer o almacenar, por cualquier medio, una fotografía, vídeo u otra forma de grabación que contenga una escena de sexo explícito o pornográfico con participación de un niño o adolescente (art. 241-B del Estatuto del Niño o del Adolescente).

Las infracciones penales previstas en el art. 240, § 1, además de convertirse en crímenes atroces, fueron añadidas al **Estatuto del Niño y del Adolescente** (ECA) por la nueva ley. En Brasil, cuando un crimen es definido como atroz por la ley, la pena inicial debe ser cumplida en régimen cerrado, y no hay posibilidad de fianza o de aplicación de otros beneficios legales, como amnistía o indultos.

Referencias bibliográficas:

Asociación por los Derechos Civiles - ADC, Associação Data Privacy Brasil de Pesquisa e Instituto Alana. (2022). **Dados e direitos na infância e adolescência nos ambientes digitais**: caminhos para a proteção jurídica no Brasil e Argentina. Disponível em: <https://www.dataprivacybr.org/documentos/dados-e-direitos-na-infancia-e-adolescencia-no-ambiente-digital-caminhos-para-a-protecao-juridica-no-brasil-e-argentina/> Acesso em: 10, jan. 2024.

Brasil, Ministério da Educação. (2018). **Base Nacional Curricular Comum**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 10, jan. 2024.

Brasil, Ministério da Educação. (2022). **Computação: Complemento a BNCC**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> Acesso em: 10, jan. 2024.

Coordenação-Geral de Educação Midiática (CGEM), Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática (DDEM) e Secretaria de Políticas Digitais (SPDIGI). (Set. 2023). **Relatório da Consulta Pública em Educação Midiática**. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM-PR). Brasília, DF.

Coordenação-Geral de Educação Midiática, Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática Secretaria de Políticas Digitais (Out. de 2023). **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao/2023_secom-spdig_i_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf Acesso em: 10, jan. 2024.

GAROFALO. Débora. (14 de novembro de 2022). 5 Coisas que você precisa saber sobre a BNCC da Computação. **Revista Educação**. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2022/11/14/5-coisas-sobre-a-bncc-da-computacao/> Acesso em: 09, jan. 2024.

Instituto Alana, Educa digital e Interozes. **A escola no mundo digital: Dados e Direitos de estudantes**. Disponível em: <https://dadosesudantis.org.br/> Acesso em: 09, jan. 2024.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2022). **Fronteiras da inclusão digital:** dinâmicas sociais e políticas públicas de acesso à Internet em pequenos municípios brasileiros. São Paulo, SP: Comitê Gestor da Internet no Brasil. CETIC.BR; NIC.BR; Embaixada Britânica no Brasil e ANATEL

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2023). TIC educação: Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Escolas Brasileiras. São Paulo. Disponível em: <https://www.cetic.br/pt/pesquisa/educacao/publicacoes/> Acesso em: 10, jan. 2024.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2023). TIC Kids Online Brasil 2022. Pesquisa sobre o Uso da Internet por. São Paulo. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/publicacoes/> Acesso em: 10, jan. 2024.

Panorama Mobile Time/Opinion Box (Out. de 2023). **Crianças e adolescentes com smartphones no Brasil.** Panorama Mobile Time. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-adolescentes-com-smartphones-no-brasil-outubro-de-2023/> Acesso em: 09, jan. 2024.

Projeto de Lei 2.628 de 2022. Autor: Senado Federal; Senador Alessandro Vieira. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154901> Acesso em: 10, jan. 2024.

Projeto de Lei nº 2.630, de 2020. Autor: Senado Federal; Senador Alessandro Vieira Relator: Deputado Orlando Silva. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2265334n Acesso em: 10, jan. 2024.

SaferNet Brasil. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/> Acesso 10/01/2024.

Secretaria de Comunicação Social. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br> Acesso em: 10, jan. 2024.

Secretaria de Vigilância em Saúde e Ministério da Saúde. (Set. 2022). **Boletim Epidemiológico:** Suicídio em adolescentes no Brasil, 2016 a 2021. Volume 53 | N.º 37. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/edicoes/2022/boletim-epidemiologico-vol-53-no37/view> Acesso em: 10, jan. 2024.