

Educação midiática e inteligência artificial: como envolver os jovens nessas discussões¹

Daniela SILVA²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Allana Beatriz MOUTA³

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

RESUMO

Pesquisa recente mostra que, pela primeira vez, os registros de ansiedade entre jovens superam os de adultos (Folha de S. Paulo, 2024) e o uso excessivo de telas está entre as possíveis razões. Este público também enfrenta o assédio de jogos de azar on-line (Instituto Alana, 2024), entre outros desafios. O objetivo deste artigo é refletir sobre a participação dos jovens nas discussões que envolvam propostas de educação midiática e o tema da inteligência artificial. Trata-se de um estudo teórico, que usa como método também a análise documental da Estratégia Brasileira de Educação Midiática (Brasil, 2023). Entre os resultados, percebe-se lacunas na política em relação aos jovens.

PALAVRAS-CHAVE: educação midiática; inteligência artificial; informação; participação; jovens.

1 INTRODUÇÃO

Os jovens estão imersos na cultura digital e vivenciam, com intensidade, as potencialidades e os desafios dos ambientes e redes digitais. Preocupam, sobretudo, os problemas que os alcançam, cujos impactos estão sendo mensurados aos poucos. É o caso, por exemplo, da ansiedade entre indivíduos com 10 a 19 anos que, pela primeira vez no Brasil, o número de casos registrados entre esses públicos supera o de adultos.

O levantamento foi realizado pela Folha de S. Paulo, com base em dados de 2013 a 2023, da Rede de Atenção Psicossocial (Raps) do Sistema Único de Saúde (SUS). Uma das causas para o aumento do transtorno de ansiedade no público adolescente e jovem é

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação e Cultura; pós-doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCIN/UFRGS). Bolsista CAPES Brasil. Email: dsilva.jor@gmail.com

³ Graduanda em Biblioteconomia e Documentação pela Universidade Federal da Bahia. Integrante voluntária do Grupo de Pesquisa GEPPIC (UFBA) e estagiária na FIOCRUZ Bahia. Email: allanabeatrizmouta@gmail.com

o uso exagerado de telas, de acordo com o psiquiatra e coordenador do Grupo de Trabalho sobre Saúde Mental da Sociedade Brasileira de Pediatria, Roberto Santoro (Silva, 2024).

Para o autor de “A Geração Ansiosa” e professor da Universidade de Nova York, Jonathan Haidt (2024)⁴, o uso excessivo das mídias sociais pode ser comparado ao vício em heroína. Segundo o professor, os efeitos das redes sociais nos jovens têm sido devastadores.

O público mais novo também tem sido alvo de investidas dos jogos de azar, mesmo sendo ilegais no Brasil, assim como a divulgação para menores de 18 anos desrespeita as leis de proteção à infância e regras do Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda) e do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar).

Além de visar o público adolescente e jovem, as estratégias de promoção de jogos ilegais de apostas on-line têm envolvido até mesmo indivíduos com idade entre 6 e 16 anos, os chamados influenciadores mirins, que têm atuado como divulgadores, alguns deles com até 9,5 milhões de seguidores, de acordo com pesquisa do Instituto Alana (2024).

A empresa Facebook Serviços Online do Brasil Ltda (Meta) foi denunciada pelo Instituto Alana ao Ministério Público do Estado de São Paulo. “A exposição a publicidades de jogos de apostas online pode causar danos irreversíveis, ainda mais durante a infância e adolescência, fases peculiares de desenvolvimento humano”, condena a coordenadora do Instituto Alana, Maria Mello (Instituto Alana, 2024).

Da mesma forma que o uso excessivo de redes sociais guarda equivalência com dependência química, o psiquiatra Rodrigo Machado alerta: “Sabemos há muito tempo, por inúmeras pesquisas, que dependências sócio comportamentais como jogos de azar geram uma dependência equivalente à dependência química” (Mori, 2024).

O Instituto Alana adverte que o “Estado, famílias e sociedade, incluindo as empresas, devem atuar em conjunto para assegurar a proteção das crianças, adolescentes e jovens e a promoção dos seus direitos” (Mori, 2024). Além disso, a participação deste público na discussão de desafios e elaboração de políticas e demais soluções também é um direito que precisa ser efetivamente reconhecido e valorizado. Essa discussão, com

⁴ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrio/2024/06/so-redes-sociais-explicam-a-crise-de-saude-mental-dos-jovens-diz-jonathan-haidt.shtml>. Acesso em 27 jun. 2024.

ênfase nos jovens, é apresentada na próxima seção, que é dedicada às reflexões teóricas. Na sequência, é indicado o percurso teórico, para então serem destacados os resultados e discussões. Por fim, nossas considerações finais.

2. JOVENS E O DIREITO A PARTICIPAR DAS SOLUÇÕES

A participação dos jovens⁵ é um direito reconhecido no Brasil e internacionalmente. O principal marco legal para este público, o Estatuto da Juventude, instituído em 2013, traz o direito à participação nos princípios⁶, nas diretrizes⁷ e no capítulo sobre os direitos dos jovens, cuja seção I trata do “Direito à Cidadania, à Participação Social e Política e à Representação Juvenil”.

O reconhecimento do público jovem enquanto sujeito de direito tem sido consolidado, pouco a pouco, no Brasil. É recente também, por exemplo, a criação da Secretaria Nacional da Juventude (2004) e dos Conselhos da Juventude (2005). Apesar desses avanços e outros, como as Conferências de Juventude, percebe-se que, a depender de quem conduza a gestão pública, há retrocessos evidentes. As conferências mencionadas, por exemplo, não foram realizadas no período do governo do presidente Jair Bolsonaro de 2018 a 2022, voltando a ser promovidas em 2023.

Além disso, a efetivação da participação esperada enfrenta inúmeros outros desafios: desde o funcionamento pleno dos espaços de participação à inclusão real desse público nos processos de discussão, elaboração, monitoramento e avaliação de políticas que tratem de assuntos de interesse dos jovens. Do mesmo modo, é preciso fomentar o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes que permitam o exercício desse protagonismo. Afinal, não é qualquer tipo de participação que se espera, mas sim um engajamento com os princípios democráticos e éticos.

⁵ O Estatuto da Juventude considera jovem o indivíduo com 15 a 29 anos.

⁶ Na seção sobre os princípios do Estatuto da Juventude, constam “II - valorização e promoção da participação social e política, de forma direta e por meio de suas representações”; “III - promoção da criatividade e da participação no desenvolvimento do País”; além do “parágrafo único. A emancipação dos jovens a que se refere o inciso I do caput refere-se à trajetória de inclusão, liberdade e participação do jovem na vida em sociedade”, apenas para mencionar os trechos que tratam literalmente da participação.

⁷ Nas diretrizes gerais do Estatuto da Juventude, é atribuído aos agentes públicos ou privados envolvidos com políticas públicas de juventude observar: “II - incentivar a ampla participação juvenil em sua formulação, implementação e avaliação”, assim como “III - ampliar as alternativas de inserção social do jovem, promovendo programas que priorizem o seu desenvolvimento integral e participação ativa nos espaços decisórios”.

Quando considerados os desafios impostos pelas tecnologias digitais e as discussões em torno de como promover ambientes on-line mais saudáveis, justos e democráticos, é preciso considerar o público jovem como essencial nesse debate e na formulação de proposições para o enfrentamento e a superação dos diferentes problemas, seja a desinformação ou as irregularidades das plataformas digitais ou mesmo o mau uso da inteligência artificial.

Muitos jovens e crianças passam uma parte significativa das suas vidas na Internet [...] e serão os mais diretamente afetados pelas novas tecnologias e tendências dos meios de comunicação social. As pessoas tendem a ser mais resilientes e mais bem equipadas para prevenir e enfrentar estes riscos quando têm acesso a uma gama diversificada de fontes de informação e se sentem incluídas, iguais, socioeconomicamente seguras e politicamente empoderadas. (Nações Unidas, 2024, p. 5).

A própria compreensão das trajetórias das juventudes atuais precisa considerar “a imbricação do presencial e do virtual como componentes inseparáveis da realidade dos jovens de hoje”, destaca Novaes (2019, p. 15). A autora reforça (2019, p.16) que:

A internet serve para exacerbar o consumo e o individualismo; para criar novas práticas de bullying, de pedofilia, bem como serve para potencializar preconceitos preexistentes (de gênero, de orientação sexual, de raça e etnia, de local de moradia). Mas, as TICs também podem quebrar isolamentos, produzir novos afetos, ampliar as possibilidades de identificação entre atores e grupos subalternos, disseminar causas sociais e criar novos coletivos juvenis. Portanto, ao mesmo tempo em que ataques racistas e homofóbicos ganharam espaço na web, novas utopias também estão sendo gestadas por jovens conectados nacional e internacionalmente.

Ao publicar os princípios globais das Nações Unidas para a integridade das informações, as Nações Unidas (2024) destacaram a importância do envolvimento dos jovens e ações que promovam a resiliência aos riscos eminentes dos ambientes digitais para garantir a integridade do ecossistema de informação. Ressaltou ainda o papel das tecnologias de inteligência artificial (IA).

Inteligência artificial e Educação midiática

A inteligência artificial tem agregado um nível maior de desafio para a sociedade e, em especial, para os jovens por tornar mais complexa a tarefa de identificar uma informação mentirosa ou manipulada.

Conteúdo gerado por IA ou por computador que é apresentado como real ou original pode ser muito crível, emocionalmente envolvente e difícil de detectar e pode estender-se rapidamente por meio de plataformas e mídias baseadas em algoritmos. Isso gera a possibilidade de criar, acelerar e agravar exponencialmente défices de confiança (Nações Unidas, 2024, p. 5).

Para as Nações Unidas (2024), os riscos das tecnologias de IA podem ser mitigados a partir da atuação conjunta do governo, empresas de tecnologia e instituições acadêmicas para que desenvolvam pesquisas que garantam uma IA transparente, segura e responsável.

No Brasil, as discussões sobre a regulação da IA estão em curso. Atualmente, o Projeto de Lei 2.338/2023 tramita na Comissão Temporária Interna sobre Inteligência Artificial no Senado Federal e propõe regras para o desenvolvimento, implantação e uso responsável de sistemas de IA, a partir de duas categorias de: “risco excessivo” e “alto risco”.

Para a primeira categoria, o projeto impede sistemas de risco excessivo, como armas autônomas com capacidade de atacar alvos sem intervenção humana. Para a outra categoria de alto risco, as regras são um pouco mais brandas na comparação com as de risco excessivo. No entanto, é exigida uma avaliação de impacto algorítmico e medidas de prevenção e de reversão dos seus possíveis efeitos negativos. Mas a votação do projeto tem enfrentado pressão das empresas de tecnologia.

Em paralelo, o governo federal lançou, em julho de 2024, o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial, após aprovação do Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia. O Plano prevê a promoção do desenvolvimento, da disponibilização e do uso da IA no país, a partir de investimentos de R\$ 23 bilhões até 2028. Entre as ações previstas, estão formações para promover a compreensão crítica da sociedade sobre a tecnologia.

A preocupação com os rumos da inteligência artificial está presente também na Estratégia Brasileira de Educação Midiática (Brasil, 2023), lançada em 2023, como política nacional para tratar dos desafios relacionados a temas como este:

[...] a experiência cotidiana dos usuários de redes sociais é marcada pelo desconhecimento a respeito do funcionamento dos algoritmos de inteligência artificial que, orientados por lógicas e interesses empresariais, personalizam o que vemos nos expondo a recortes seletivos da realidade, direcionando comportamentos e moldando nossas opiniões. Esses algoritmos também incentivam o consumo através de funcionalidades invisíveis e priorizam e reforçam engajamento com

conteúdos enviesados, ofensivos ou violentos, podendo inclusive empurrar determinados indivíduos mais suscetíveis para ambientes – e ações – extremistas. (Brasil, 2023, p. 18)

O documento da política nacional também reconhece que a inteligência artificial, assim como as demais tecnologias digitais disponíveis para a população, demandam novas habilidades e letramentos a partir de políticas públicas que apoiem a formação da população para saber lidar com o novo ecossistema comunicacional.

É o que ressalta também Passarelli (2020, p. 5), quando afirma que são necessárias literacias emergentes:

A caminho da consolidação dos sistemas digitais, de uma Internet permanente e onipresente (IoT); de uma gigantesca rede de dados acessíveis e tratáveis (big data) e da exacerbação do conceito de inteligência artificial para sistemas que aprendem, observa-se uma mudança estrutural para uma sociedade que se organiza a partir da hiperconectividade. A contemporaneidade hiperconectada exige o inescapável desenvolvimento de competências e habilidades inovadoras.

A Estratégia Brasileira, por sua vez, adota o conceito de educação midiática, que:

[...] deve ir além de construir as habilidades de acessar, avaliar e criar mensagens, examinando autoria e contexto. Ela deve abranger também uma compreensão mais profunda da dinâmica complexa, e muitas vezes oculta, entre os indivíduos, a mídia e os sistemas tecnológicos que moldam nosso mundo. Sem a capacidade de identificar e agir sobre esses sistemas, nos tornamos ainda mais vulneráveis aos efeitos desestabilizadores da desinformação e da polarização, que ameaçam as instituições e a própria paz social, e ao potencial excludente das inteligências artificiais (Brasil, 2023, p. 19).

A definição de educação midiática da política nacional também se propõe a englobar outros conceitos já consolidados no Brasil, como a educomunicação. “[...] a estratégia de educação midiática toma como uma de suas referências conceituais o campo histórico estabelecido na interface entre educação e comunicação, que tem a participação crítica como eixo central: a educomunicação” (Brasil, 2023, p. 10).

O termo educomunicação foi criado por Mario Kaplún, na década de 60, durante o período das ditaduras latino-americanas. No Brasil, já se tornou área de estudo e em unidades de ensino como a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, “tem-se trabalhado no sentido de construir um aparato teórico, metodológico, investigativo e praxiológico” (Citelli; Soares; Lopes, 2019, p. 13).

Segundo Oliveira e Pinheiro, a educomunicação é “um campo de estudo e um paradigma na interface Educação e Comunicação, que promove além da análise e compreensão dos meios de comunicação e informação, a prática para aprender a lidar com eles” (2022, p. 5). Em uma sociedade midiática e hiperconectada, crianças, adolescentes e jovens estão vulneráveis a conteúdos enganosos e a educomunicação pode ser um caminho para o desenvolvimento de sua leitura crítica.

A educomunicação se relaciona com a educação midiática

[...] de maneira simbiótica. A primeira alimenta-se das práticas da educação midiática quando educa para o consumo das mídias e desenvolve a fluência e a ética no ambiente digital. E a educação midiática ampara-se na educomunicação quando, por exemplo, incentiva a autoexpressão de crianças e jovens para que tenham voz e plena participação na sociedade (Ferrari; Machado; Ochs, 2024, p. 51).

O conceito de educação midiática, assim como o da educomunicação, não é recente. Tem sido estudado desde o século passado, segundo Hobbs (2019, p. 1),

O conceito de educação midiática tem circulado nos Estados Unidos e na Europa desde o início do século XX; mas continua a transformar-se e a mudar como resultado de mudanças na educação, na tecnologia, nos meios de comunicação, na cultura popular e na sociedade. [...] A definição mais amplamente utilizada de educação midiática surgiu do Aspen Institute, que reuniu um grupo de especialistas em educação midiática em 1993.

A educação midiática é definida por Hobbs (2019, p.1) como “o conhecimento, as competências e as habilidades de vida necessárias para participar da sociedade contemporânea, acessando, analisando, avaliando e criando mensagens de mídia em uma ampla variedade de formas”. Para Buckingham (2022, p. 125):

A educação midiática almeja um uso crítico e consciente dos meios de comunicação, e deve nos permitir não apenas entender como a mídia funciona, ou lidar com um mundo intensamente mediado, mas também imaginar como as coisas podem ser diferentes. A educação midiática busca promover o entendimento crítico, mas o entendimento crítico também deve levar à ação.

Sobre os públicos mais novos,

[...] entende-se que crianças e adolescentes devem ser protegidos na Internet, e não da Internet, considerando-se o papel central que a tecnologia e o acesso à informação pelos meios digitais têm na vida e no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Um processo que, por meio da educação midiática, possibilita o aprendizado e desenvolvimento de habilidades para o exercício da cidadania. (Brasil, 2023, p. 16)

Ferrari, Machado e Ochs (2024, p. 54) acrescentam que a educação midiática promove a educação de crianças, adolescentes e jovens para o diálogo, de modo que consigam também discordar e se posicionar nas redes sociais “maneira equilibrada e não violenta, combatendo a discriminação e o discurso de ódio”.

Ao analisar a política nacional de educação midiática, percebe-se que o público jovem não é priorizado como as crianças e adolescentes. Na próxima seção, apresentamos a metodologia utilizada para realizar a análise documental escolhida para este estudo.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este é um estudo teórico, que incorpora às discussões os resultados da aplicação da técnica da pesquisa documental. É do tipo descritivo e exploratório, de natureza qualitativa. A análise documental foi empregada em um documento oficial do governo federal brasileiro. Trata-se da Estratégia Brasileira de Educação Midiática (Brasil, 2023), a primeira política nacional voltada para esta temática.

O processo metodológico considerou as fases de leitura integral da política, seleção de informações a partir de termos de interesse deste estudo, pré-análise, exploração do conteúdo, tratamento dos resultados. Como para este estudo interessa discutir a participação dos jovens nas discussões que envolvam propostas de educação midiática e o tema da inteligência artificial, a busca dos conteúdos para análise se deu a partir dos termos apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 - Termos de interesse da pesquisa

Termos	Variações dos termos
Jovem	jovens, juventude, juventudes, juvenil
Criança	crianças, infantil, infanto-juvenil, infanto-juvenis
Adolescente	adolescentes

Fonte: De autoria própria, 2024.

Após a busca e pré-análise das respostas encontradas, a etapa da exploração do conteúdo permitiu realizar o tratamento e a análise dos resultados, subsidiadas pelo

referencial teórico. A seção a seguir é dedicada à apresentação dos resultados e discussões a partir destes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esta seção apresenta os resultados encontrados e analisados a partir do procedimento metodológico mencionado. As buscas a partir dos termos de interesse evidenciaram uma desproporção entre a atenção dedicada da Estratégia Nacional de Educação Midiática aos públicos infantil, adolescente e jovem. As crianças foram as mais citadas, aparecendo 45 menções a elas. Os adolescentes são lembrados 37 vezes, e os jovens, apenas nove referências.

No sumário da publicação, não há alusão às juventudes, enquanto crianças e adolescentes recebem atenção enquanto segmentos populacionais que demandam distinção enquanto sujeitos de direito. Os jovens, por sua vez, quando lembrados, aparecem apenas no Capítulo 1, focado na Introdução da publicação, e no Capítulo 3 sobre os Eixos de Atuação.

Nos trechos pontuais nos quais os jovens são citados, são destacados o excesso de uso das tecnologias digitais por esse grupo e a importância, portanto, de uma utilização mais consciente. Vale destacar, porém, que o termo “jovem” parece ser empregado como sinônimo de adolescente, uma vez que, ao longo da política, estão em evidência este público e as crianças e, quando aparece a palavra “jovem”, não há menção a adolescentes.

Um dos exemplos é o trecho: “[...] na busca por auxiliar crianças e jovens a enfrentar esses desafios, muitos educadores brasileiros buscam desenvolver o consumo e a produção crítica e responsável de mídias pelos estudantes” (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 15). Vale ressaltar que quem está na faixa etária de 15 a 17 anos pode ser considerado adolescente, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), e também é reconhecido como jovem, de acordo com o Estatuto da Juventude (2013). Entretanto, este último marco legal define jovem o indivíduo com 15 a 29 anos.

Ao destacar outro estudo, dessa vez internacional, a Estratégia Brasileira, novamente, chama de jovem um público com até 15 anos e, logo em seguida, explicita estar se referindo a crianças e adolescentes.

Outra pesquisa realizada pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) indica que sete em cada dez

jovens de até 15 anos no Brasil não são capazes de distinguir fatos de opiniões (OCDE, 2021). Ou seja, ainda que essa parcela da população seja considerada ‘familiarizada com o mundo digital em relação a gerações anteriores’ por sua habilidade no manuseio das tecnologias, muitas vezes crianças e adolescentes não possuem habilidades e repertório para interpretar e identificar a publicidade, desinformação ou conteúdos criminosos que circulam nas redes (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 15).

Há também uma associação direta entre crianças e adolescentes como sinônimos de jovens, quando citado um estudo nacional:

No Brasil, a pesquisa Kids Online identificou que 92% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuárias de Internet. Isso corresponde a cerca de 24 milhões de pessoas, revelando que **jovens brasileiros** interagem com as tecnologias digitais cotidianamente e as têm cada dia mais como parte integrante de suas vidas (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 14, grifo nosso)

Em apenas algumas partes da publicação, percebe-se uma menção mais explícita às juventudes: “[...] A educação midiática deve ser promovida, também, para além da escola. Ela precisa alcançar adolescentes e jovens que se encontram fora do sistema formal de ensino” (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 13).

Quando o documento trata também da relevância de contemplar a Educação de Jovens e Adultos - EJA: “Como uma das principais estratégias para o desenvolvimento dessas habilidades, a educação midiática deve ser incluída de forma qualificada na educação básica, em todas suas modalidades, inclusive na educação de jovens e adultos” (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 24). Ou quando a Estratégia destaca que a Olimpíada contra a Desinformação está “promovendo o exercício da cidadania digital e inspirando a próxima geração de jovens a se tornarem agentes ativos na luta contra a desinformação” (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 26).

E quando listam iniciativas que estão sendo desenvolvidas ou que podem vir a ser realizadas: “Entre os projetos de interesse público que são ou podem ser desenvolvidos pelas OSCs no campo da educação midiática, podemos destacar: cursos para capacitação de professores, criação de recursos educacionais, oficinas para públicos específicos (jovens, idosos etc.)” (Secretaria de Comunicação Social, 2023, p. 28).

Até mesmo quando o governo federal realizou, em novembro de 2023 a janeiro de 2024, a consulta pública sobre o uso de telas e dispositivos digitais (Secretaria de

Comunicação Social, 2023), direcionou-a apenas para crianças e adolescentes⁸. Como lembra Novaes (2019, p. 17), o jovem “ainda não tem o reconhecimento já alcançado pelas questões da infância e nem tem a mesma legitimidade das políticas setoriais que operam com lógicas universalistas (educação, trabalho, saúde, cultura, por exemplo)”. A autora aponta para o risco também de tornar os jovens “[...] meros beneficiários reproduzindo a ótica assistencialista que não considera a diversidade juvenil e nem a possibilidade de proporcionar a participação dos jovens” (Novaes, 2019, p. 17).

Em entrevista às autoras deste artigo, o Diretor do Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática, Fábio Meirelles, e a Coordenadora Geral de Educação Midiática, Mariana Filizola,⁹ reconheceram que é importante incorporar os jovens como público de destaque na próxima edição da Estratégia Brasileira de Educação Midiática.

A atualização da política nacional está prevista para ser lançada ainda em 2024, embora os gestores enfatizem que estejam atuando próximos à Secretaria Nacional de Juventude e demais ações nacionais que envolvem este público, como a estratégia de enfrentamento à violência nas escolas, entre outros.

A importância de nomear, explicitamente, os jovens como público de interesse em uma política nacional é relevante para a visibilidade desse público nas estratégias e orçamentos para ações e políticas. Os jovens possuem demandas e necessidades específicas da sua faixa de desenvolvimento e de seu modo de viver a cultura digital. Mas, para além de serem lembrados pelos documentos que regem a gestão pública, precisam atuar nas diferentes etapas, que incluem desde as fases de diagnóstico, como as consultas públicas por exemplo, de concepção das políticas, de planejamento, execução, monitoramento e avaliação dos resultados.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desafios dos tempos atuais, marcados pela presença das tecnologias digitais e sobretudo as baseadas em inteligência artificial, exigem aprimoramentos constantes para garantir que os ecossistemas informacionais e comunicacionais sejam saudáveis, justos e democráticos.

⁸ Mais informações em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>. Acesso em 27 jun. 2024.

⁹ Entrevista realizada no dia 22 de março de 2024 durante reunião on-line.

Esses esforços demandam a participação ativa do poder público, das empresas, da sociedade civil e dos cidadãos. Nesse artigo, destacamos a importância, em especial, do engajamento dos jovens nas discussões e na construção das soluções para os problemas que os atingem e alcançam também toda a sociedade.

Nesse sentido, são urgentes políticas de educação que contemplem as questões relacionadas às redes e ambientes digitais. Reconhecemos que um passo importante foi dado nessa direção com a criação da Estratégia Brasileira de Educação Midiática, no entanto, percebe-se lacunas na política em relação ao público jovem, que precisa ser mais envolvido e considerado nas discussões, nas proposições, implementações e avaliações da política.

Como enfatiza Buckingham (2022), as políticas públicas de educação midiática devem ser, efetivamente, implementadas e atender os anseios de toda a sociedade. Os jovens são ativos nas redes como também podem e devem ser nas políticas que dialogam com os ecossistemas comunicacionais no processo educacional.

REFERÊNCIAS

BLUM, Bárbara. Só redes sociais explicam a crise de saúde mental dos jovens, diz Jonathan Haidt. UOL, 24 jun. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrio/2024/06/so-redes-sociais-explicam-a-crise-de-saude-mental-dos-jovens-diz-jonathan-haidt.shtml>. Acesso em 20 set. 2024.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 20 set. 2024.

BRASIL. **Lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013**. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Brasília, DF: Presidência da República, 2013.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: Secretaria de Políticas Digitais. 2023. 39 p. 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-spdi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf. Acesso em: 20 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. **Plano Brasileiro de Inteligência Artificial**. Brasília. 2024. 83 p. Disponível em:

https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/noticias/2024/07/plano-brasileiro-de-ia-tera-supercomputador-e-investimento-de-r-23-bilhoes-em-quatro-anos/ia_para_o_bem_de_todos.pdf/view. Acesso em: 20 set. 2024.

BUCKINGHAM, David. **Manifesto pela Educação Midiática**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.

CITELLI, A. O.; SOARES, I. de O.; LOPES, M. I. V. de. Educomunicação: referências para uma construção metodológica. **Comunicação & Educação**, 24(2), 12-25, 2019. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v24i2p12-25>

FERRARI, Ana Claudia; MACHADO, Daniela; OCHS, Mariana. **Guia da Educação Midiática**. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020. Disponível em: <https://educamidia.org.br/guia> . Acesso em: 20 set. 2024.

HOBBS, Renee. **Media Literacy Foundations**. The International Encyclopedia of Media Literacy. 2019. DOI: 10.1002/9781118978238.ieml0063.

INSTITUTO ALANA. Alana denuncia Meta por publicidades de apostas para crianças e adolescentes. 25 jun. 2024. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/noticias/alana-denuncia-meta-jogos-de-aposta/>. Acesso em: 20 set. 2024.

MORI, Letícia. 'Jogo do tigrinho' e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram. **BBC News Brasil**. 24 jun. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c033r0p2z76o>. Acesso em: 20 set. 2024.

NAÇÕES UNIDAS. Princípios globais das Nações Unidas para a integridade das informações. NY, 24 jun. 2024. Disponível em: https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/principios_globales_onu_integridad_informacion.pdf. Acesso em: 20 set. 2024.

NOVAES, Regina. O campo das políticas públicas de juventude: processos, conquistas e limites. In: Montechiare, Renata. **Juventude e educação: identidades e direitos**. São Paulo: FLACSO, 2019.

OLIVEIRA, Thayná Rafaela de; PINHEIRO, Rose Mara. Educação Midiática e Educomunicação para o Mundo Conectado. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 45., 2022, Paraíba, Anais eletrônicos [...] Paraíba, 2022. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0806202200253962eddf332f0c9.pdf>. Acesso em: 20 set. 2024.

PASSARELLI, Brasilina. Jovens brasileiros em conectividade contínua: estudos e tendências. *Revista Juventude e Políticas Públicas*, Brasília, v. 1, Edição Especial, p. 1-16, fev. 2020. DOI 10.22477/rjpp.v1iEE.125.

SENADO FEDERAL. Relator apresenta relatório atualizado sobre a regulamentação de IA. **Senado Notícias**, 4 jul. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/07/04/relator-apresenta-relatorio-atualizado-sobre-regulamentacao-da-ia>. Acesso em: 20 set. 2024.

SILVA, Daniela. **Pelo celular e pelas ruas de Salvador**: Participação política de jovens e a relação com as competências infocomunicacionais. 2022 Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2022. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36812>.

SILVA, Janaína. 'Faltava o ar': o que explica jovens estarem mais ansiosos do que adultos? Viva Bem, **UOL**. 20 jun. 2024. Disponível em: <https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2024/06/20/ansiedade-em-criancas-e-jovens-supera-a-de-adultos.htm>. Acesso em: 20 set. 2024.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **Consulta pública**: Uso de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes. GOV. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/governo-lanca-consulta-publica-sobre-uso-de-dispositivos-digitais-por-criancas-e-adolescentes/guia-de-telas-consulta.pdf>. Acesso em: 20 set. 2024.