O que você precisa saber sobre:

Eca Digital



proex
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS CULTURAIS

UEPG
Universidade Estadual de Ponta Grossa

E17 O que você precisa saber sobre ECA Digital [recurso eletrônico] / Alexandre Almeida Rocha [et.al.] (orgs.). Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2026.
14p.; il.; PDF:
ISBN: 978-85-66964-48-2

1. Crianças e adolescentes – Proteção. 2. Segurança digital. 3 Proteção de dados pessoais – internet. 4. Cartilha didática. I. Rocha, Alexandre Almeida et al. (org.). II. T.

CDD: 342.087

Ficha catalográfica elaborada por Rodrigo Pallú Martins – CRB 9/2034/O

Proex
Praça Marechal Floriano Peixoto, n. 129, Centro
Cep: 84010-680 – Ponta Grossa – Paraná

Fone: (42) 3220-3481
E-mail: proex@uepg.br
Site: www2.uepg.br/proex

2026

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA

REITOR
IVO MOTTIN DEMIATE

VICE REITORA
ADRIANA DE FÁTIMA PILATTI FERREIRA CAMPAGNOLI

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS CULTURAIS
BEATRIZ GOMES NADAL

CAPA/DIAGRAMAÇÃO
MURILO MARTINS

REVISÃO DE LÍNGUA PORTUGUESA
RODRIGO PALLÚ MARTINS

PROFESSOR COORDENADOR
ALEXANDRE ALMEIDA ROCHA

PROFESSORA SUPERVISORA
CLEIDE LAVORATTI

ORGANIZADORES
ALEXANDRE ALMEIDA ROCHA
ANA BEATRIZ DA CRUZ BRISOLA
ANELISE MARGUERITTE DE OLIVEIRA
ANGELA DE QUADROS MONGRUEL
BIANCA MILÉO
BRUNA CORRÊA SANTOS
CLEIDE LAVORATTI
ELISMARI KATIALINE DOMANOVSKI
EMILY MENDES DE OLIVEIRA SARTORI
FERNANDO WEIBER
GABRIEL VALENTINI DRINKO
GIOVANNA CARDOSO
ISABELLY NICOLI GRIZAFIS FERREIRA
JANAINA DOROSXI
JHENNIFER MARTINS FERREIRA
JONATAN HEITOR DOBZINSKI
KETHELYNE KRISTINNY SANTOS DE JESUS
LARA DA LUZ FREIXO ALVES
MAINARA DRABESKI GOLL
MARCIA REGINA MACHADO SCHMIDT
MARIA CLARA MELLO PLEM
MARIA ESTER DE PÁDUA FERREIRA DE LIMA
MARY EDUARDA DE MELO CHAGAS
ODAIR RODRIGUES VIEIRA
RAIANE CHAGAS DA SILVA
THABATA LARISSA PAVILAK

SUMÁRIO

1. Do que se trata a Lei (ECA Digital)?
2. Os Pilares: ECA e LGPD
3. Supervisão parental: O cuidado ativo
4. Mitigação de Riscos e Segurança Preventiva
5. Verificação de idade
6. Proteção da imagem: Jogos eletrônicos, mídias e redes sociais
7. Sobre as sanções



Do que se trata a lei?

A Lei 15.211 surge como uma resposta à digitalização da infância. O processo legislativo por trás desta norma foi impulsionado pela urgência de atualizar o sistema jurídico brasileiro, que já contava com o Estatuto da Criança e do Adolescente - Lei nº 8.068/1990 (ECA) para o mundo físico, e a Lei Geral de Proteção de Dados - Lei nº 13.709/2018 (LGPD) para dados, mas era carente de obrigações específicas para fornecedores de tecnologia que lidam com o público infantojuvenil. A lei estabelece regras de proteção para crianças e adolescentes em ambientes digitais. Suas disposições aplicam-se a produtos e serviços que envolvam tecnologias digitais, que não tenham restrição de idade e que sejam de fácil acesso. Diante desses fatores, a lei vai ser aplicada independentemente se a empresa (que forneça o conteúdo digital) seja estrangeira ou brasileira.

Os Pilares: ECA e LGPD

O ECA é constituído por três pilares fundamentais:

1. Proteção integral: este pilar assegura que crianças e adolescentes tenham seus direitos respeitados em todas as esferas da vida. Assim, abrange aspectos como saúde, educação, convivência familiar e comunitária, lazer, cultura e proteção contra qualquer forma de violência, exploração e discriminação.

2. Prioridade absoluta: o ECA estabelece que crianças e adolescentes devem ser considerados sujeitos de direitos prioritários em todas as políticas públicas e ações governamentais. Garante-se, assim, que suas necessidades e seus interesses sejam colocados em primeiro plano em qualquer circunstância.

3. Participação: esse pilar reconhece a importância de envolver crianças e adolescentes nas decisões que afetam suas vidas. Promove, assim, sua participação ativa na sociedade e incentiva o exercício da cidadania desde cedo.

Supervisão parental: o cuidado ativo

A lei deixa claro que a família tem o dever de exercer o "**cuidado ativo**". Para isso, o governo tem a obrigação de oferecer ferramentas de cuidado e controle, como recursos de transparência, gestão do tempo de uso, métricas e segurança.

As salvaguardas são medidas de segurança, técnicas ou administrativas, destinadas a proteger os usuários e a restringir o acesso a determinados conteúdos. Entre os exemplos estão os filtros de conteúdo, o bloqueio de mensagens de desconhecidos e a criptografia.

Mitigação de riscos e segurança preventiva

Os fornecedores devem implementar medidas de segurança desde a concepção do serviço para prevenir e mitigar riscos de exposição a conteúdos nocivos. Isso inclui o combate direto à intimidação sistemática virtual (cyberbullying), a proibição de algoritmos que recomendem conteúdos de indução à automutilação ou suicídio, e o bloqueio rigoroso contra a promoção de jogos de azar, apostas e produtos de comercialização proibida, como álcool e tabaco.



Verificação de idade

A fim de impedir o acesso a conteúdos inadequados, impróprios ou proibidos para crianças e adolescentes (como conteúdos pornográficos ou outros cuja disponibilização seja vedada pela legislação vigente), os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia devem adotar mecanismos eficazes e confiáveis de verificação da idade dos usuários. Essa exigência se aplica não apenas ao acesso a conteúdos, mas também ao acesso a produtos e serviços oferecidos.



Verificação de idade

- A autodeclaração de idade, por exemplo, foi vedada pela nova lei, a fim de evitar fraudes e impedir o acesso indevido de crianças e adolescentes a conteúdos inadequados para sua faixa etária.

- Além disso, os fornecedores de conteúdos pornográficos não devem permitir o acesso de pessoas cuja idade as impeça legalmente de acessar esses conteúdos, tampouco permitir que elas criem contas ou perfis para esse fim.



Proteção da imagem: Jogos eletrônicos, mídias e redes sociais

A prática de oferecer caixas de recompensa (“loot boxes”) em jogos eletrônicos é proibida para crianças e adolescentes, com o objetivo de reduzir comportamentos impulsivos e o risco de desenvolvimento de padrões de uso problemáticos. Já as interações entre usuários oferecidas nos jogos, por meio de vídeos, mensagens de texto, áudio ou troca de conteúdo, devem contar com as proteções previstas na lei, a fim de garantir maior segurança às crianças e aos adolescentes.

A lei também proíbe o uso de técnicas de manipulação para direcionar publicidade comercial a crianças e adolescentes, bem como a prática de impulsionar ou monetizar conteúdos que os retratem de forma erotizada ou sexualmente sugestiva.

No caso das redes sociais, os provedores devem adotar medidas para informar claramente quando os conteúdos forem impróprios para crianças e adolescentes, além de aprimorar seus métodos de verificação de idade. Os responsáveis pelas plataformas também devem suspender o acesso de usuários que não atendam aos requisitos de idade mínima.

Sobre as sanções

- Em caso de descumprimento das obrigações previstas na lei, os infratores estarão sujeitos a penalidades como **advertência**, com prazo para a adoção de medidas corretivas; **multa, que varia de R$ 10,00 a R$ 1.000,00 por usuário cadastrado**, limitada a R$ 50.000.000,00 por infração; e **suspensão ou proibição das atividades**.
- Para a fixação e a gradação das sanções, deverão ser consideradas circunstâncias como a gravidade da infração e a extensão dos danos, a capacidade econômica do infrator e a finalidade social do fornecedor, entre outras.
- No caso de empresas estrangeiras, estas poderão ser responsabilizadas solidariamente e estarão sujeitas ao pagamento de multas, mesmo que não possuam estabelecimento no Brasil.

Referências

BRASIL. **[Estatuto da criança e do adolescente (1990)]**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.

BRASIL. **[Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (2018)]**. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Brasília, DF: Presidência da República, 2018. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.

BRASIL. **Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024**. Institui o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Brasília, DF: Presidência da República, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Diário Oficial da União: seção 1, edição extra - A, Brasília, DF, p. 1, 17 set. 2025.

ANOTAÇÕES





NEDDIJ
Nucleo de Estudos e Defesa de Direitos da Infância e da Juventude

UGF
UNIDADE GESTORA DO FUNDO PARANÁ

proex
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS CULTURAIS

UEPG
Universidade Estadual de Ponta Grossa

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR