

# SEGURANÇA EM UM CLICK

UM GUIA PRÁTICO PARA PAIS E RESPONSÁVEIS SOBRE A  
PROTEÇÃO DIGITAL DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES



# APRESENTAÇÃO

É com grande satisfação que a equipe de alunos da disciplina "Tópicos em Extensão Universitária" apresenta esta cartilha, elaborada no segundo semestre de 2025. Este trabalho é uma contribuição essencial para a discussão urgente sobre a **segurança do público infantojuvenil** no crescente e complexo ambiente digital.

A realidade brasileira aponta que a maioria das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuários de internet, frequentemente utilizando o celular como principal meio de acesso<sup>1</sup>. Embora a internet ofereça oportunidades para aprendizado, pesquisa e entretenimento, o uso crescente e, muitas vezes, não supervisionado, pode gerar vulnerabilidades importantes.

Diante disso, esta cartilha foi concebida com o objetivo de desenvolver um material **informativo** e **acessível** que aborde a segurança infantojuvenil no meio digital, com foco especial em jogos online e redes sociais.

Neste material, buscamos orientar os adultos sobre:

- Os **riscos presentes no ambiente virtual**, como a exposição indevida, contato com desconhecidos, fraudes, manipulação emocional (grooming), e os perigos de crimes como cyberbullying;
- As melhores práticas para promover o **uso da Internet de maneira segura e responsável**.

# SUMÁRIO

- 1. O CENÁRIO DIGITAL NO BRASIL**
- 2. USO DE JOGOS ONLINE POR CRIANÇAS NO BRASIL**
- 3. ORIENTAÇÕES E AÇÕES PRÁTICAS**
- 4. FERRAMENTAS DE CONTROLE PARENTAL**
- 5. POSSÍVEIS AÇÕES EM JOGOS ONLINE**
- 6. O QUE FAZER SE ALGO ACONTECER**
- 7. CHECKLIST TÉCNICOS RÁPIDOS**



# O CENÁRIO DIGITAL NO BRASIL



**93% das crianças e adolescentes brasileiros de 9 a 17 anos são usuários de Internet. Deste total, 95% acessam a rede diariamente ou quase todos os dias<sup>1</sup>.**

**O celular é o principal dispositivo de acesso, usado por 98% dos investigados<sup>1</sup>.**

## A REALIDADE BRASILEIRA

O acesso à Internet é uma realidade para quase a totalidade do público infantojuvenil, tornando a proteção digital um dever compartilhado.

Apesar das inúmeras oportunidades de aprendizado e entretenimento, o uso não orientado gerou vulnerabilidades importantes. É crucial lembrar que **"a Internet não tem nada de virtual, tudo que acontece nela tem consequências reais"**.<sup>2</sup>



Para detalhes estatísticos completos consulte os PDFs e sumários do TIC/KIDS Online Brasil 2024/2025.<sup>1</sup>

# O CENÁRIO DIGITAL NO BRASIL

## ESTATÍSTICAS

**Exposição a Ofensas:** 29% dos jovens de 9 a 17 anos relataram ter sofrido ofensas ou situações desconfortáveis online.<sup>3</sup>

**Contato com Desconhecidos:** 30% conversaram com estranhos via Internet. Em 2018, 41% dos usuários nessa faixa etária já haviam reportado contato com alguém que não conheciam pessoalmente.<sup>3</sup>

**Vulnerabilidade da Privacidade:** Entre perfis em redes sociais, 1 em cada 3 está totalmente aberto, e 47% adicionam qualquer pessoa que solicita amizade.<sup>3</sup>

**Abuso Digital:** A SaferNet Brasil recebeu em 2024 mais de 100 mil denúncias de crimes cibernéticos, sendo 52.999 casos de exploração sexual infantojuvenil.<sup>4</sup>



**73% dos pais desconhecem práticas que podem causar vazamento de dados.<sup>5</sup>**



# USO DE JOGOS ONLINE POR CRIANÇAS NO BRASIL

## ESTATÍSTICAS

**TIC/KIDS Online Brasil:** uma parte significativa das crianças e adolescentes de 9 a 10 anos joga online conectadas com outros jogadores; para o público entre 11 e 12 anos esse percentual sobe para aproximadamente 60%.<sup>6</sup>

**Pesquisa Unico/Instituto Locomotiva:** 86% dos jovens acessam jogos online; 74% semanalmente; 55% mantêm contato com desconhecidos durante as partidas.<sup>7</sup>

**Pesquisa Game Brasil 2025:** entre crianças e adolescentes com menos de 15 anos, aproximadamente 82,8% dos brasileiros afirmam consumir jogos digitais.<sup>8</sup>

## RISCOS



**Comunicação com desconhecidos:** possibilidade de criação de laços de confiança com perfis falsos ou contatos com adultos se passando por menores.<sup>1</sup>



**Exposição a conteúdo impróprio:** acesso acidental a pornografia/violência/sexualização precoce.<sup>9</sup>



**Manipulação e grooming:** adultos ou agressores que usam conversas privadas para ganho de confiança e pedido de imagens ou encontros presenciais; são utilizadas técnicas para persuasão com troca de segredos.<sup>4</sup>



**Compras acidentais / fraude financeira:** pagamentos não autorizados em lojas ou dentro de aplicativos.<sup>10</sup>



**Privacidade e roubo de conta:** exposição de dados pessoais que pode levar a assédio, chantagem ou fraude.<sup>1</sup>

# ORIENTAÇÕES E AÇÕES PRÁTICAS

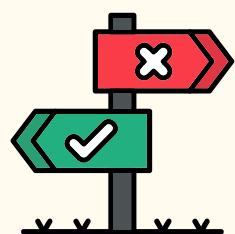
**Contas vinculadas e configurações de acesso:** criar contas de criança vinculadas a conta de responsável quando as plataformas/sistemas operacionais permitem (ex.: contas familiares do Google, Apple ou Microsoft).<sup>11,12</sup>

**Limites por app / horário / compras:** configurar limites de uso por app; remover formas de pagamento do dispositivo da criança ou configurar aprovação.<sup>11</sup>

**Bloqueio a nível de rede/roteador:** usar controles do roteador, DNS (Sistema de Nomes de Domínio) filtrante (ex.: OpenDNS) ou funcionalidades do ISP (Provedor de Serviços de Internet) para bloquear conteúdo e aplicar horários. (Ver seção de roteadores / suporte do provedor).<sup>13</sup>

**Autenticação e senhas:** habilitar autenticação de dois fatores quando disponível; não compartilhar credenciais de administrador. (prática de segurança recomendada por fornecedores).<sup>10</sup>

**Recolhimento de evidências técnicas (se incidente):** preserve conversas, usernames, URLs (endereços web), capturas de tela com data/hora; não compartilhe material sensível inadvertidamente.<sup>4</sup>



# FERRAMENTAS DE CONTROLE PARENTAL



## Ferramentas nativas/oficiais de fabricantes e sistemas operacionais:

- **Google — Family Link:**
  - Permite criar/gerenciar contas de criança, definir limites de tempo, bloquear/permitir apps, e ver relatórios de uso; integração com contas Google/Android.<sup>10</sup>
- **Apple — Screen Time:**
  - Controles integrados no iOS/iPadOS para limites por app, filtros de conteúdo, restrições de compra e relatórios semanais; gerenciável via conta Apple. (consulte suporte Apple).<sup>12</sup>



- **Microsoft — Microsoft Family Safety:**
  - Limites de tempo em dispositivos Windows/Xbox, filtros de conteúdo, bloqueio de sites/apps e relatórios de atividade; integração com contas Microsoft e Xbox Family.<sup>10</sup>



## Ferramentas e funcionalidades oficiais de consoles e ecossistemas de jogos:

- **Nintendo – Nintendo Switch Parental Controls (app):**
  - App oficial que permite monitorar tempo de uso, definir limites, restringir recursos de comunicação e ver resumos de uso do Nintendo Switch.<sup>13</sup>
- **PlayStation – Family Management / PlayStation Family app:**
  - Ferramentas oficiais para gestão familiar: limites de tempo de uso, controles de compra e configurações de privacidade via console, web ou novo app “PlayStation Family”.<sup>16</sup>
- **Xbox / Microsoft**
  - **Xbox Family Settings / Family Hub**
  - Permite configurar limites de tempo, filtros de conteúdo, privacidade e monitoramento para console Xbox e contas Microsoft.<sup>10</sup>



## Softwares comerciais de terceiros



**Qustodio:** Plataforma de controle parental que oferece filtros de uso da web, relatórios de atividade, limites de tempo e monitoramento de apps em múltiplos dispositivos <sup>11</sup>



**Bark:** Ferramenta focada em monitoramento de mensagens e alertas por linguagem de risco (múltiplas plataformas); envia alertas aos responsáveis sobre potenciais riscos. <sup>11</sup>



**Net Nanny:** Filtro de conteúdo, limites de tempo e monitoramento; opera em desktops e dispositivos móveis segundo o site oficial da empresa. <sup>11</sup>



**Kaspersky Safe Kids:** Aplicativo de controle parental que inclui filtros, limites e relatórios; produto da Kaspersky Lab. <sup>11</sup>



**Norton Family:** Parte do portfólio Norton; fornece filtros web, monitoramento de tempo e relatórios segundo a documentação oficial do produto. <sup>11</sup>

## Controles a nível de rede / roteador / ISP

- **Roteadores com controle parental + DNS filtrante (ex.: OpenDNS):**
  - Bloqueio por categoria, agendamento de acesso por dispositivo e filtragem DNS a nível de rede; útil para controlar acessos sem depender de cada dispositivo.
  - Atenção: não bloqueie dados móveis sem configuração adicional. <sup>14</sup>

# POSSÍVEIS AÇÕES EM JOGOS ONLINE

Ferramentas e procedimentos que podem ser usados para reduzir riscos em jogos online:



**Desativar chat de voz:** Impede que haja comunicação por voz entre jogadores e reduz risco de ouvir conteúdo impróprio ou invasivo.

**Exemplo:** configuração de chat de voz desativado via “Privacidade e Maturidade de Conteúdo” em plataformas – ex: guia de suporte para desativar chat de voz em jogos móvel/web.<sup>14</sup>

**Desativar ou filtrar chat de texto:** Limita interações escritas ou restringe o tipo de texto que pode aparecer ou ser enviado e alguns jogos permitem chat somente com amigos ou via palavras pré-aprovadas.



Documentações de plataformas de jogos geralmente têm opções de moderação de chat ou filtros. Guia de riscos do governo brasileiro menciona design de mecânicas de interação.<sup>15</sup>

**Uso de contas criança e perfil seguro:** Conta com configuração específica para menor, com menos permissões, menos exposição, restrições de comunicação.



Guia de riscos da Secretaria de Comunicação Social do Brasil menciona uso de versões de jogos adequadas à faixa etária com menos risco.<sup>15</sup>

**Limitação de tempo de uso:** Definir períodos em que se permite jogar, para evitar uso excessivo, manter equilíbrio com sono e outras atividades.



Pesquisa TIC Kids mostra percentuais altos de uso diário.<sup>7</sup>



**Monitoramento / supervisão técnica:** Verificar histórico de partidas, jogadores com quem interagem; supervisão de quem a criança adiciona ou se comunica.

Publicações apontam que muitos jovens interagem com desconhecidos e o controle pode reduzir riscos.<sup>7</sup>

**Modo silencioso / muting:** Permite silenciar vozes ou chats externos que perturbem ou exponham a conteúdo inadequado.



Pesquisas mostram que muitos jogadores optam por desligar chat de voz por insegurança / toxicidade.<sup>16</sup>



**Atualizações e uso de versões seguras:** Manter o jogo/app atualizado; usar versões que oferecem controles de privacidade ou modo para menores.

Guia de uso de telas aborda adequação de conteúdo à idade.<sup>15</sup>

# O QUE FAZER SE ALGO ACONTECER

1

**Preserve evidências:** capturas de tela, logs (registros de atividades), nomes de usuário, endereços web, registros de data e hora. Não compartilhe o material sensível.

2

**Use os canais da plataforma:** utilize os mecanismos de denúncia da própria plataforma (botão “report”, suporte). As ferramentas oficiais possuem processos de recebimento de denúncias.

3

**Denuncie às autoridades e ONGs competentes:** no Brasil, registre ocorrência nas polícias competentes e utilize canais como a SaferNet Brasil para denúncias online (denúncias anônimas e encaminhamento).

4

**Procure apoio técnico e psicológico através de serviços locais:** ONGs e redes de proteção (ChildFund, Childhood, serviços públicos locais) oferecem orientações e encaminhamentos.



# CHECKLISTS TÉCNICOS RÁPIDOS

- Verificar se contas de criança estão vinculadas a uma conta de responsável (Google/Apple/Microsoft). <sup>10 11 12</sup>
- Remover formas de pagamento do dispositivo da criança; ativar aprovação de compras. <sup>10</sup>
- Ativar autenticação de dois fatores nas contas possíveis. <sup>10</sup>
- Habilitar controles nativos (Screen Time / Family Link / Microsoft Family Safety). <sup>11</sup>
- Configurar filtros no roteador / DNS / ISP quando aplicável.



# REFERÊNCIAS

- 1 CETIC BR - [ICT Kids Online Brazil](#)
- 2 GOV.br - [protecao-de-criancas-e-adolescentes-na-internet.pdf](#)
- 3 TIC KIDS ONLINE BRASIL - [tic\\_kids\\_online\\_brasil\\_2024\\_principais\\_resultados.pdf](#)
- 4 SaferNet Brasil - [denúncias, orientações e serviços de denúncia online](#)
- 5 Agência Brasil - [empresas-nao-protectem-criancas-na-internet](#)
- 6 GOV.br - [conhecendo-os-riscos](#)
- 7 ANDI, Comunicação e Direitos - [mais-da-metade-das-criancas-que-jogam-online-interagem-com-desconhecidos/](#)
- 8 Adrenaline - [numero-de-jogadores-no-brasil-chega-a-828-da-populacao](#)
- 9 Childhood Brasil - [informações e campanhas sobre proteção e prevenção de abuso/exploração sexual](#)
- 10 Microsoft Family Safety - [Suporte Microsoft](#)
- 11 Google Family Link / Family Help / Google Screen Time - [Google Families](#)
- 12 Apple Screen Time - [Suporte Apple](#)
- 13 Nintendo Switch Parental Controls - [Suporte Nitendo](#)
- 14 Suporte Roblox - [Suporte Roblox](#)
- 15 Conhecendo os riscos - [Serviços e Informações do Brasil](#)
- 16 Playstation - [MeuPlayStation](#) - [Tudo sobre PlayStation](#)