

Brinquedos digitais: mais alertas de saúde – Orientações para famílias e pediatras sobre brinquedos com Inteligência Artificial

Grupo de Trabalho Saúde Digital (Gestão 2025-2028)

Coordenadora: Evelyn Eisenstein

Membros: Ana Beatriz Moura Raulino, Ana Luiza Braga de Macedo Lombardi, Beatriz Elizabeth B. Velda Bermudez, Eduardo Jorge Custódio da Silva, Elizabeth Cordeiro Fernandes, Gabriela Judith Crenzel, Marco Antônio Chaves Gama, Suzana Estefenon, Suzy Santana Cavalcante

Colaboradores: Alessandra Borelli (Advogada em Direitos Digitais), Ricardo Lins Horta (Ministério de Justiça e Segurança Pública), George Valença

Introdução

Brincar é uma necessidade do desenvolvimento de crianças. É pelo brincar que a criança explora o mundo, experimenta, cria e imagina possibilidades, movimenta o corpo, desenvolve habilidades psicomotoras e linguagem, resolve problemas, e aprende a compartilhar, esperar, negociar e lidar com frustrações.¹

Os brinquedos podem ser instrumentos importantes nesse processo, **mas brinquedo, brincar e entretenimento não são sinônimos**. O valor de um brinquedo não depende necessariamente de seu preço, da quantidade de recursos eletrônicos ou de sua sofisticação tecnológica. A Academia Americana de Pediatria (AAP) recomenda priorizar brinquedos que favoreçam interação, linguagem, brincadeira simbólica, resolução de problemas, criatividade e desenvolvimento motor e alerta que alegações comerciais de caráter “educativo” nem sempre correspondem a benefícios cientificamente demonstrados.^{1,2}

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) vem, desde 2016, orientando famílias, pediatras e educadores sobre as questões que envolvem a saúde digital e a necessidade de que o uso de tecnologias seja adequado à idade e à etapa do desenvolvimento cerebral e psicossocial, com mediação dos adultos e preservação de experiências essenciais à infância. Documentos atualizados do Grupo de Trabalho Saúde Digital abordam, entre outros temas, equilíbrio no uso de telas e tecnologias, proteção na primeira infância, direitos de crianças e adolescentes no ambiente digital, classificação indicativa e uso ético, legal e responsável de imagens, informações e dados digitais.³⁻⁷

Brinquedos conectados e *smart toys* (brinquedos inteligentes, em tradução livre) fazem parte do universo infantil há alguns anos. Pesquisas anteriores à atual geração de inteligência artificial (IA) generativa investigavam questões relacionadas à privacidade, segurança e compreensão, por crianças e responsáveis, desde a coleta ao compartilhamento de dados por brinquedos conectados.^{8,9}

Entre os exemplos que ganharam notoriedade na última década está a *Hello Barbie*, lançada pela Mattel em 2015, que utilizava conexão à internet e reconhecimento de voz para manter conversações com crianças. A literatura da época discutia as implicações de privacidade decorrentes de um brinquedo conectado capaz de captar e processar fala.¹⁰ A *My Friend Cayla* foi outro exemplo de boneca conectada com interação por voz por aplicativo associado. Esses produtos mostram que brinquedos capazes de coletar informações e estabelecer interações de conversa com crianças antecederam a atual geração de IA generativa.

Com os modelos generativos contemporâneos, entretanto, ampliam-se a personalização, a capacidade de produzir conteúdo novo e a possibilidade de interações menos previsíveis. Brinquedos com IA podem reconhecer voz ou imagem, personalizar interações, armazenar informações e, em alguns casos, produzir respostas novas e manter conversações com a criança.^{11,12} Em setembro de 2026, ganhou repercussão o anúncio da Muse Charm, dispositivo portátil da META, comparado a um “Tamagotchi com IA”. Embora não tenha sido apresentado como brinquedo para crianças, o dispositivo ilustra como agentes de IA, começam a ultrapassar computadores e smartphones e assumir formas físicas, portáteis e personalizadas no cotidiano e à venda, como produto comercializado.

É importante diferenciar os seguintes conceitos: **nem todo *smart toy* utiliza IA generativa; nem todo brinquedo com IA apresenta as mesmas funcionalidades ou riscos; sistemas de IA de conversa ou relacional, como os chamados *AI companions*, não são brinquedos.**

A incorporação dessas tecnologias ao brincar acrescenta questões relacionadas à adequação ao desenvolvimento, previsibilidade do conteúdo gerado, privacidade, coleta e tratamento de dados, categorização, segurança, antropomorfização e possíveis deslocamentos de experiências importantes, além de riscos à saúde de crianças e adolescentes.¹¹⁻¹⁵ A rápida expansão do ecossistema digital para agentes interativos, inteligência artificial e tecnologias vestíveis reforça a necessidade de critérios de segurança e proteção centrados no desenvolvimento, e não apenas no tempo de tela.¹⁶⁻¹⁷

Proteção Integral no ambiente digital

No Brasil, a Constituição Federal assegura a crianças e adolescentes proteção integral, com absoluta prioridade (art. 227), princípio desenvolvido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA; Lei nº 8.069/1990).^{18,19} No ambiente digital, essa proteção é atualmente regulada, entre outras normas, pela Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente) e pelo Decreto nº 12.880/2026, que a regulamenta e confia à Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD) a regulamentação complementar e a fiscalização da lei.^{20,21} Aplicam-se também a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD – Lei nº 13.709/2018), que dedica regras específicas ao tratamento de dados de crianças e adolescentes (art. 14), e o Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990).^{22,23} No plano internacional, o Comentário Geral nº 25 do Comitê dos Direitos da Criança das Nações Unidas reforça a aplicação dos direitos da criança também no ambiente digital.²⁴ A própria SBP publicou orientação específica aos pediatras sobre o ECA Digital.⁵

No contexto específico dos *smart toys*, a Nota Técnica nº 24/2026/DSPRAD-SEDIGI/SEDIGI/MJ, da Secretaria Nacional de Direitos Digitais do Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), analisou produtos disponíveis ao consumidor brasileiro e discutiu questões relacionadas, entre outras, à proteção de dados, transparência, perfilamento, segurança e salvaguardas ao desenvolvimento, recomendando, inclusive, que eventuais irregularidades sejam apuradas pelos órgãos competentes.²⁵ A Nota Técnica constitui uma **análise técnico-regulatória**, e não um estudo clínico sobre efeitos dos brinquedos no desenvolvimento infantil. Suas conclusões devem ser interpretadas dentro dessa finalidade e não significam que todos os brinquedos com IA produzam dano ou que todos os produtos analisados tenham cometido infrações.

Diante desse cenário, a SBP apresenta esta Nota de Orientação e Alerta com o objetivo de auxiliar pediatras e famílias a compreender o papel dos brinquedos no desenvolvimento de crianças e adolescentes e a avaliar, de forma crítica e informada, a presença crescente da IA no brincar.

Brinquedo é o instrumento. Brincar é a experiência.

O valor de um brinquedo para o desenvolvimento não se resume ao quanto ele faz pela criança, mas às possibilidades que oferece para que a criança faça, imagine, explore, crie e relacione-se, sem expô-la a riscos nem servir de porta de entrada para problemas futuros de exploração, violência ou dependência. Essa é uma síntese orientadora baseada nos princípios do melhor interesse da criança²⁶⁻²⁷ e do brincar e não significa que um brinquedo precise necessariamente ter uma finalidade pedagógica. **Brincar também tem valor por ser ato e instrumento do brincar, em si.**

Uma caixa de papelão pode ser uma casa, um barco, um carro ou uma nave espacial. Blocos podem ser montados, desmontados e reconstruídos. Bonecos podem participar de inúmeras histórias. Folhas, pedras, gravetos, água, areia e tecidos podem adquirir significados diferentes imaginados a cada brincadeira.

Um objeto pode entreter a criança sem necessariamente oferecer muitas possibilidades de participação ativa. Por outro lado, um objeto simples pode desencadear experiências complexas envolvendo imaginação, linguagem, movimento, resolução de problemas e interação social.

Brincadeiras adequadas à etapa do desenvolvimento e realizadas com outras crianças, adolescentes ou mesmo adultos cuidadosos e protetivos oferecem oportunidades particularmente importantes para o desenvolvimento cognitivo, linguístico, motor e socioemocional.^{1,2}

Assim, diante de um brinquedo, vale perguntar: **a criança será principalmente espectadora do que o brinquedo faz (passiva) ou protagonista da brincadeira que poderá criar com ele (ativa)?**

Experiências ao ar livre e em contato com ambientes naturais podem ampliar oportunidades de movimento, exploração e interação. Revisões da literatura identificam associações entre maior contato com a natureza e diferentes desfechos relacionados à saúde e ao bem-estar infantil, embora a força e a qualidade das evidências variem entre os estudos e parte importante da literatura seja observacional.^{28,29}

Entre as escolhas que podem enriquecer as experiências da infância, os **livros** também ocupam lugar especial. A leitura compartilhada desde os primeiros anos favorece oportunidades de linguagem, interação, imaginação e vínculo entre

crianças e cuidadores. A AAP recomenda a leitura compartilhada como parte das orientações pediátricas desde o início da vida.^{30,31} **O livro é o objeto. A leitura compartilhada é a experiência.**

E quando o brinquedo tem inteligência artificial?

A IA pode oferecer oportunidades relacionadas à aprendizagem, comunicação e acessibilidade. A revisão publicada em *Pediatrics* em 2026 discute essas possibilidades, porém destaca riscos como desinformação, ameaças à privacidade e à possibilidade de crianças atribuírem à IA características de amizade ou cuidado, ressaltando que a compreensão e os efeitos dessas tecnologias variam conforme a etapa do desenvolvimento.¹¹

Ter um brinquedo digital com IA não o torna automaticamente um brinquedo melhor, mais educativo ou mais adequado ao desenvolvimento.

- O que a IA realmente acrescenta à brincadeira?
- E o que essa experiência pode estar substituindo?
- Quais os riscos deste brinquedo à saúde?

Um brinquedo com IA pode ser mais do que um objeto

Quando um brinquedo possui câmera, microfone, conexão à internet, reconhecimento facial ou vocal, processamento remoto, aplicativos associados ou acesso a serviços externos, o produto físico pode integrar um **ecossistema digital mais amplo**, envolvendo conectividade, processamento remoto, aplicativos, terceiros e tratamento de dados. Por isso, o objeto físico segue sujeito às regras gerais de segurança de brinquedos e ao Código de Defesa do Consumidor, enquanto os aplicativos, *softwares* e serviços conectados que o integram submetem-se também à LGPD e ao ECA Digital, que se aplica a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, independentemente de onde seja desenvolvido, fabricado ou comercializado (art. 1º).²⁰⁻²³

A Nota Técnica nº 24/2026 do Ministério da Justiça e Segurança Pública destaca que alguns modelos de IA posteriormente incorporados a produtos destinados à infância não foram originalmente desenvolvidos para crianças e adolescentes e tampouco foram adaptados para este universo, podendo existir descompasso entre a capacidade tecnológica do sistema e sua adequação etária. O documento também discute coleta de dados além do necessário, possibilidade de exposição a conteúdos inadequados à idade, perfilamento, vieses ou discriminação algorítmica e mecanismos capazes de influenciar comportamentos.²⁵

O Decreto nº 12.880/2026 estabelece que produtos e serviços direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por eles, capazes de gerar conteúdo e interagir a partir de linguagem natural, como modelos de linguagem e agentes conversacionais, devem ser transparentes quanto a seu caráter sintético e automatizado, prevenir a manipulação comportamental, avaliar o risco algorítmico à segurança e à saúde e implementar salvaguardas ao desenvolvimento físico, mental e psicossocial (art. 11).²¹

Como alguns desses termos não fazem parte da linguagem cotidiana das famílias, é importante compreendê-los (Quadro 1).

Quadro 1. Termos e respectiva descrição na linguagem do mundo digital.

Termo	O que significa neste documento?
Smart toys	Objetos com propósito lúdico, equipados com tecnologia (<i>softwares</i> , controles, sensores) capazes de simular uma interação bidirecional com as crianças que os utilizam.
IA generativa	Tecnologia capaz de produzir novos conteúdos, como textos, falas, histórias ou respostas, a partir das informações e comandos que recebe. Suas respostas não são necessariamente pré-programadas ou totalmente previsíveis.
Coleta de dados	Obtenção de informações durante o uso do produto, como voz, imagem, comandos, preferências, tempo e padrões de interação. A coleta pode ser considerada excessiva quando envolve dados além daqueles necessários à finalidade legítima do produto, em desacordo com o princípio da necessidade previsto na LGPD (art. 6º, III). ²²
Perfilamento	Uso de dados para identificar ou inferir características, preferências, hábitos ou padrões de comportamento de uma pessoa e, a partir deles, personalizar ou influenciar sua experiência. Na definição legal, é o tratamento de dados pessoais para avaliar aspectos de uma pessoa e classificá-la em grupo ou perfil, com inferências sobre comportamento, preferências, interesses, desejos de consumo, localização, entre outras características (ECA Digital, art. 2º, V) ²⁰

continua...

...continuação

Termo	O que significa neste documento?
Manipulação comportamental	Uso de características do sistema para influenciar escolhas ou comportamentos do usuário de maneira capaz de comprometer sua autonomia, preocupação especialmente relevante quando se trata de crianças e adolescentes. O ECA Digital proíbe interfaces projetadas para comprometer a autonomia, a tomada de decisão ou a escolha do usuário (art. 18, § 2º) ²⁰ , e o Decreto nº 12.880/2026 exemplifica práticas manipulativas, como pressões emocionais, urgências fabricadas e inferências emocionais (art. 10).
Vieses ou discriminação algorítmica	Situações em que sistemas automatizados reproduzem ou amplificam vieses e podem produzir resultados ou tratamentos desiguais para determinadas pessoas ou grupos.
Antropomorfização	Atribuição de características humanas, como sentimentos, intenções, compreensão, amizade ou cuidado para algo que não é humano.
Dados biométricos	Dados relacionados às características físicas, fisiológicas ou comportamentais utilizados para identificar ou autenticar uma pessoa, como determinadas formas de reconhecimento facial ou vocal. São dados pessoais sensíveis, sujeitos a regras mais rigorosas de tratamento (LGPD, art. 5º, II, e art. 11). ²²
IA de companhia ou Companheiro de IA (AI companion)	Sistema de IA desenvolvido para manter interações personalizadas e continuadas que podem assumir características de companhia, amizade, aconselhamento ou apoio emocional. Não é sinônimo de brinquedo com IA.
Privacidade por padrão	Dever para o fornecedor adotar, desde a concepção do produto, a configuração mais protetiva disponível de privacidade e proteção de dados. Configurações menos protetivas só podem ser adotadas por escolha informada da família (ECA Digital, art. 7º). ²⁰

Fonte: os autores. (2026)

Quando o brinquedo escuta, observa e aprende sobre a criança

Alguns brinquedos conectados podem utilizar microfones, câmeras e outros sensores para captar voz, imagem ou informações sobre a interação da criança. Dependendo da tecnologia empregada, esses recursos podem também envolver tratamento de dados biométricos. A personalização pode utilizar padrões de uso, preferências, respostas e outras informações obtidas durante a interação.

Antes da aquisição de um produto conectado, as informações essenciais precisam estar disponíveis de maneira clara e compreensível: **Possui câmera ou microfone? Precisa estar conectado à internet? Que informações registra? Para que são utilizadas? Onde são processadas ou armazenadas? São compartilhadas com terceiros? É possível apagá-las? Quais recursos permanecem ativados por padrão?**

Se informações essenciais sobre funcionamento, privacidade e tratamento de dados **não estiverem disponíveis de forma clara e acessível antes da compra, recomenda-se NÃO COMPRAR e optar por outro produto ou brinquedo**. O próprio ECA Digital obriga os fornecedores a disponibilizar aos pais, responsáveis, crianças e adolescentes, independentemente da aquisição do produto, informações sobre os riscos e as medidas de segurança adotadas, incluídas a privacidade e a proteção de dados (art. 16).²⁰

A responsabilidade pela segurança não deve ser transferida exclusivamente às famílias. A legislação brasileira adota a lógica da responsabilidade compartilhada entre poder público, famílias, sociedade e fornecedores (Decreto nº 12.880/2026, art. 4º, IV). Aos pais e responsáveis cabe o cuidado ativo e contínuo (ECA Digital, art. 3º, parágrafo único). Aos fornecedores de produtos e serviços digitais direcionados ou de acesso provável por crianças e adolescentes cabem deveres próprios, como gerenciar riscos e avaliar o impacto de seus produtos à segurança e à saúde desse público (ECA Digital, art. 8º, I; Decreto nº 12.880/2026, art. 47), adotar por padrão a configuração mais protetiva de privacidade (ECA Digital, art. 7º), evitar o uso compulsivo (art. 8º, IV) e oferecer ferramentas acessíveis de supervisão parental (arts. 17 e 18). Além disso, fabricantes e importadores respondem, independentemente de culpa, pelos danos decorrentes de defeitos do produto, inclusive por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua utilização e riscos (CDC, art. 12).^{20,21,23}

Quando a máquina parece uma pessoa

Alguns sistemas de IA fazem mais do que executar comandos. Eles podem conversar, recordar informações anteriores, adaptar respostas, utilizar linguagem afetiva, produzir respostas que podem ser percebidas como afetivas ou empáticas, além de assumir características de personalidade ou companheirismo.

Isso introduz uma questão importante: a **antropomorfização**, isto é, a atribuição de características, emoções ou intenções humanas a algo que não é humano.

A revisão publicada em *Pediatrics* em 2026 destaca, entre as questões que merecem atenção, a possibilidade de crianças desenvolverem percepções equivocadas da IA como amiga ou cuidadora.¹¹ O UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância) também chamou atenção para os chamados *AI companions* e outras formas de IA que estimulam conversas e relações. Crianças e adolescentes atualmente utilizam esses sistemas não apenas para obter informações, aprender e criar, mas também para buscar aconselhamento, apoio e relacionamentos. O UNICEF considera que características relacionais e antropomórficas podem produzir riscos específicos para crianças e recomenda salvaguardas proporcionais ao grau de persistência, personalização e envolvimento emocional desses sistemas.^{13,14}

Estudo recente sobre *AI companions* e relações sociais de adolescentes discute tanto potenciais benefícios, como oportunidades de expressão emocional e exploração da identidade, quanto preocupações relacionadas ao deslocamento de tempo das relações presenciais, dependência psicológica, isolamento e expectativas pouco realistas sobre relacionamentos. Os autores destacam a possibilidade de relações bidirecionais e a necessidade de estudos longitudinais. Os dados referem-se predominantemente a adolescentes e não devem ser extrapolados diretamente para crianças pequenas ou para todos os brinquedos com IA.¹⁵

Uma mensagem simples pode fazer parte do letramento em IA:

- **Um brinquedo de IA pode conversar, responder, lembrar informações, produzir linguagem que parece empática, MAS não é uma pessoa e não estabelece relações humanas.**

A transparência sobre a natureza artificial da interação não é apenas uma boa prática. Aliás, o Decreto nº 12.880/2026 exige que sistemas conversacionais acessíveis a crianças e adolescentes sejam transparentes quanto a seu caráter sintético e automatizado (art. 11, I).²¹

O que a criança deixa de fazer também importa

O tempo da infância e da adolescência é finito. Por isso, a avaliação de qualquer tecnologia não deve considerar apenas o que acontece durante seu uso, mas também o que aquela experiência pode estar influenciando. Sono, atividade física, brincadeira livre, leitura, contato com a natureza, refeições em família, conversas e interação presencial precisam continuar tendo espaço no cotidiano.^{3,4,16,17}

Isso não significa que cada minuto de tecnologia necessariamente substitua uma experiência melhor. Significa que pais e pediatras devem observar o conjunto da rotina e o contexto em que a tecnologia está inserida.

Tabela 1. Antes de escolher um brinquedo: o que observar?

O que observar?	Por que isso importa?	Orientação às famílias
A criança participa ativamente ou o brinquedo faz quase tudo por ela?	Brincar ativo oferece oportunidades para explorar, imaginar, criar, resolver problemas e tomar decisões. ^{1,2}	Dar preferência aos brinquedos em que a criança conduz a brincadeira, podendo construir, transformar, inventar e criar diferentes possibilidades.
Permite diferentes formas de brincar?	Brinquedos abertos deixam espaço para imaginação, criatividade e brincadeira simbólica. ^{1,2}	Dar preferência aos brinquedos que permitam diferentes usos e deixem espaço para a criança imaginar, criar e transformar a brincadeira.
Favorece movimento, exploração e experiências sensoriais?	A infância necessita de oportunidades de movimento e exploração ativa do ambiente. ^{1,28,29}	Dar prioridade às oportunidades para brincar ativamente, movimentar o corpo e explorar diferentes ambientes, inclusive ao ar livre.
Favorece brincar com outras crianças e adultos?	Interação, reciprocidade, linguagem, negociação e cooperação fazem parte do desenvolvimento. ¹	Escolher experiências ou jogos que aproximem pessoas, em vez de concentrar a interação entre criança e o dispositivo.
A escolha inclui livros e oportunidades de leitura compartilhada?	A leitura compartilhada oferece oportunidades para linguagem, interação, imaginação e vínculo. ^{30,31}	Dar valor aos livros e momentos de leitura compartilhada, especialmente quando promovem conversa e interação entre criança e cuidador.

continua...

...continuação

O que observar?	Por que isso importa?	Orientação às famílias
Possui IA generativa ou conversação aberta?	As respostas podem ser novas e nem sempre previsíveis ou adequadas à idade; os efeitos de longo prazo dessa interação ainda não estão estabelecidos. ^{11,12,25} O Decreto nº 12.880/2026 exige desses sistemas transparência, prevenção da manipulação comportamental, avaliação de risco algorítmico e salvaguardas ao desenvolvimento (art. 11). ²¹	Dar preferência aos brinquedos que não dependam de IA generativa ou conversação aberta, especialmente quando a finalidade puder ser alcançada sem essas funcionalidades.
Precisa estar conectado à internet?	A conexão pode envolver processamento remoto, atualização de conteúdo, serviços de terceiros e tratamento de dados. ^{8,9,25} Equipamentos eletrônicos de uso pessoal com acesso à internet devem trazer, na embalagem, aviso sobre riscos e necessidade de supervisão parental (ECA Digital, art. 38; Decreto nº 12.880/2026, art. 50). ^{20,21}	Ficar alerta e se não estiver claro por que a conexão é necessária e quais informações circulam, prefira um produto que não dependa da conexão à Internet.
Possui câmera, microfone ou reconhecimento de voz/imagem?	Esses recursos podem captar voz, imagem e informações do ambiente e, dependendo da tecnologia e da finalidade, envolver tratamento de dados biométricos. ^{22,25}	Questionar se esses sensores são necessários para a brincadeira. Se funcionamento, ativação, tratamento e possibilidade de desativação não estiverem claros, optar por outro brinquedo.

continua...

...continuação

O que observar?	Por que isso importa?	Orientação às famílias
Está claro quais dados são coletados, para quê e com quem são compartilhados?	Crianças e adolescentes possuem proteção especial de seus dados, e produtos e serviços abrangidos pela legislação devem observar a proteção e privacidade por padrão. ^{20,22} O tratamento deve atender ao melhor interesse da criança e, quando baseado no consentimento, este deve ser específico e em destaque, dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal (LGPD, art. 14). ²² Os fornecedores devem informar os riscos e medidas de segurança independentemente da compra (ECA Digital, art. 16). ²⁰	Optar por outro produto, se essas informações não forem claras, compreensíveis e acessíveis antes da compra.
A criança compreenderá que está interagindo com IA?	Sistemas antropomórficos podem produzir linguagem e respostas percebidas como humanas. ^{11,13,14} A natureza artificial da interação deve ser inequívoca, o que é também exigência legal (Decreto nº 12.880/2026, art. 11, I). ²¹	A criança precisa compreender, de maneira adequada à idade, que IA não é uma pessoa.
O brinquedo simula amizade, afeto, cuidado ou companheirismo?	Sistemas relacionais levantam preocupações adicionais sobre antropomorfização e possível deslocamento das relações humanas. ^{11,13-15} O Decreto nº 12.880/2026 considera prática manipulativa explorar vulnerabilidades da criança por meio de pressões ou inferências emocionais (art. 10, II). ²¹	Evitar produtos concebidos para ocupar o papel de amigo, confidente, cuidador ou fonte de apoio emocional.

continua...

...continuação

O que observar?	Por que isso importa?	Orientação às famílias
Há mecanismos de perfilamento, personalização comportamental ou retenção?	Padrões de uso, preferências e reações podem ser utilizados para construir perfis e influenciar a experiência da criança. ^{16,17} O ECA Digital veda o perfilamento e a análise emocional para direcionar publicidade comercial a crianças e adolescentes (arts. 22 e 26) e exige configurações que evitem o uso compulsivo (art. 8º, IV). ^{20,21}	Dar preferência aos produtos sem perfilamento comportamental, publicidade direcionada ou estratégias destinadas a prolongar o engajamento.
Há publicidade, compras, assinaturas ou serviços pagos associados?	O brinquedo pode integrar um ecossistema comercial mais amplo que o objeto adquirido. ²⁵ É abusiva a publicidade que se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança (CDC, art. 37, § 2º; Decreto nº 12.880/2026, art. 31). ²³ A supervisão parental deve permitir restringir compras e transações financeiras (ECA Digital, art. 18, II). ²⁰	Verificar antes da compra e evitar produtos que utilizem dados ou a interação para direcionar publicidade ou estimular consumo pela criança.
A indicação etária e os recursos de proteção estão claros?	Aparência infantil ou alegações de que o produto é “educativo” não garantem adequação ao desenvolvimento. ^{2,25} O fornecedor deve informar a faixa etária indicada (ECA Digital, art. 8º, V) e oferecer supervisão parental com configurações-padrão no nível mais alto de proteção, inclusive com a possibilidade de desabilitar funcionalidades de IA não essenciais (art. 17, § 4º, VIII). ²⁰	Não se deixar levar pela publicidade (merchandising) e nem antecipar a exposição apenas porque a tecnologia está disponível. Na dúvida sobre adequação à idade, escolha outra alternativa.
O que esse brinquedo acrescentará e o que poderá substituir?	Uma atividade pode ocupar o espaço de movimento, leitura, brincar livre, exploração e relações presenciais. ^{1,3,4,16,17}	Sempre perguntar: “O que minha criança fará com isso que não poderia fazer de maneira mais ativa, criativa, segura e com mais saúde?”

Orientações para pais e cuidadores

Na infância, recomenda-se priorizar brinquedos e experiências adequados à etapa do desenvolvimento que favoreçam participação ativa, movimento, exploração, imaginação, criatividade, linguagem, resolução de problemas e interação presencial com outras pessoas, como brincadeiras de roda, jogos de tabuleiro, jogos esportivos.^{1,2}

Preço, quantidade de componentes eletrônicos, publicidade como “educativo” ou presença de inteligência artificial **não são, isoladamente, indicadores de maior benefício ao desenvolvimento saudável.**²

Diante das evidências ainda limitadas sobre os efeitos de longo prazo da interação cotidiana de crianças com brinquedos dotados de IA generativa e das preocupações relacionadas a conteúdo imprevisível, privacidade, tratamento de dados, perfilamento, antropomorfização e interação relacional, a SBP alerta e recomenda **cautela na oferta desses produtos e dar preferência por alternativas que não dependam dessas funcionalidades, especialmente quando não houver benefício claramente demonstrado para a criança e para o adolescente.**^{11-17,25}

Se não estiver claro como o produto funciona, quais informações coleta pela Internet, para que são utilizadas, com quem os dados são compartilhados, quais mecanismos de proteção oferece ou por que determinada funcionalidade de IA é necessária, **recomenda-se não adquirir o produto.**^{20-22,25} Produtos concebidos para simular amizade, afeto, cuidado ou apoio emocional e dar respostas como “*companions*” e “amigos” merecem cautela adicional e **não devem substituir relações humanas.**^{11,13-15}

A supervisão dos responsáveis é importante, mas **não substitui a responsabilidade ética e jurídica de fabricantes, desenvolvedores, fornecedores e demais agentes envolvidos na oferta desses produtos.** A proteção da criança deve estar incorporada ao próprio desenho, funcionamento e governança da tecnologia, conforme as responsabilidades aplicáveis a cada agente.^{5-7,20-25}

Se, após a compra, a família identificar coleta de dados não informada, conteúdo inadequado, falhas de segurança ou dificuldade de exercer seus direitos, pode: solicitar ao fornecedor informações, correção ou eliminação dos dados da criança (LGPD, art. 18); nas compras feitas fora do estabelecimento comercial, como pela internet, desistir da compra em até sete dias a contar do recebimento (CDC, art. 49); utilizar os canais de notificação que os fornecedores são obrigados a disponibilizar (ECA Digital, art. 28); e registrar reclamação no Procon, na plataforma consumidor.gov.br ou na ANPD.^{20,22,23}

Orientações para o pediatra

A orientação sobre brincar, saúde digital e uso de tecnologias deve integrar progressivamente o acompanhamento pediátrico, de forma adequada à idade e à etapa do desenvolvimento.³⁻⁷

Diante de brinquedos, telas, jogos *online* ou outros sistemas com IA, algumas perguntas podem ajudar a compreender a experiência da criança e do adolescente:

- **QUEM?** Quem é essa criança/adolescente e em que etapa do desenvolvimento está?
- **O QUÊ?** O quê esse produto realmente faz? Qual o significado dessa “brincadeira”?
- **QUANDO?** Quando, por quanto tempo e em quais situações é utilizado?
- **POR QUÊ?** Por quê a criança/adolescente resolveu procurar esse tipo de “brinquedo”?
- **COM QUEM?** Brinca sozinha, com outras crianças/adolescentes ou interage predominantemente com as telas e plataformas de IA?
- **QUE DADOS?** Que informações o sistema coleta, processa, transmite ou armazena?
- **O QUE ESTÁ INFLUENCIANDO?** Sono? Movimento? Leitura? Brincadeira livre? Exercícios? Natureza? Relações presenciais?
- **O QUE ACONTECE DEPOIS?** Como a criança/adolescente reage ao término da interação?

O objetivo não é apenas contabilizar minutos de exposição. **É compreender a experiência digital dentro do contexto de desenvolvimento da criança/adolescente.**

Dificuldade persistente de interromper o uso, sofrimento intenso quando o produto se torna indisponível, dependência ou uso problemático, exposição a conteúdo inadequado, isolamento, mudanças importantes de sono ou rotina ou preferência crescente pela interação artificial em detrimento das relações presenciais merecem avaliação clínica mais detalhada, incluindo a dinâmica da família.

Esses achados **não estabelecem, isoladamente, relação causal** entre o produto e alterações comportamentais ou emocionais. Devem levar o pediatra a investigar contexto, temporalidade, vulnerabilidades, outras exposições e experiências que possam ter sido prejudicadas.

Ponto jurídico relevante para o público pediatra: a comunicação ao Conselho Tutelar em caso de suspeita ou confirmação de maus-tratos é obrigatória (ECA, art. 13), e a omissão do médico configura infração administrativa (ECA, art. 245). A Lei nº 13.431/2017 (art. 13) estende o dever de comunicação a qualquer pessoa que tenha conhecimento de violência contra criança ou adolescente.

Para lembrar e concluir:

Sempre que possível, orientar e oferecer oportunidades para:

BRINCAR • CORRER • CONSTRUIR • DESENHAR • MONTAR • DESMONTAR • INVENTAR • PERGUNTAR • OBSERVAR • LER • CONVERSAR • IMAGINAR • EXPLORAR • CONVIVER • PERTENCER

Não se trata de ser contra a IA; trata-se de não permitir que uma tecnologia desenhada para simular presença ocupe o espaço das experiências humanas de que crianças e adolescentes necessitam para se desenvolver e florescer.

A IA atualmente faz parte da vida das novas gerações. Aprender a utilizá-la de maneira segura, saudável, crítica, criativa e responsável é parte importante da educação e ética contemporânea.

Ao escolher um brinquedo, uma pergunta simples pode ajudar: Este brinquedo entrega tudo pronto ou abre espaço para que a criança/adolescente descubra, imagine, crie e interaja mais com outras pessoas.

Infância e Adolescência precisam de tempo, movimento, histórias, natureza, relações humanas e espaços para brincar, com respeito e dignidade ao seu próprio tempo de desenvolvimento cerebral, mental, comportamental e social.

Referências

01. Yogman M, Garner A, Hutchinson J, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM; Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health; Council on Communications and Media. The power of play: a pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*. 2018;142(3):e20182058.
02. Healey A, Mendelsohn A; Council on Early Childhood. Selecting appropriate toys for young children in the digital era. *Pediatrics*. 2019;143(1):e20183348.
03. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Saúde Digital. #Menos Telas #Mais Saúde – Atualização 2024. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2024.
04. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Saúde Digital. Primeira Infância #Sem Telas #Mais Saúde. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2025.
05. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Saúde Digital. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Digital: o que todo pediatra precisa saber! Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2025.
06. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Saúde Digital. CLASSIND 2026: Atualizações para os Pediatras, Pais e Responsáveis – Ministério da Justiça e Segurança Pública. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2026.
07. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Saúde Digital. Práticas Pediátricas na Era Digital: uso ético, legal e responsável da imagem, das informações e dos dados digitais de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2026.

08. McReynolds E, Hubbard S, Lau T, Saraf A, Cakmak M, Roesner F. Toys that listen: a study of parents, children, and Internet-connected toys. In: Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: Association for Computing Machinery; 2017. p. 5197–5207.
09. Manches A, Plowman L. Smart toys and children's understanding of personal data. *Int J Child Comput Interact*. 2021;30:100333.
10. Jones ML. Your new best frenemy: Hello Barbie and privacy without screens. *Engaging Science, Technology, and Society*. 2016;2:162–169.
11. Grundmeier RW, Fiks AG, Jenssen BP, Proctor SN, Ferro DF, Johnson KB; Section of Informatics at Children's Hospital of Philadelphia. Generative artificial intelligence: implications for families and pediatricians. *Pediatrics*. 2026;157(4):e2025074912.
12. Goodacre E, Gibson J. *AI in the Early Years: Examining the implications of GenAI toys for young children*. Cambridge: University of Cambridge; 2026. doi:10.17863/CAM.126270.
13. United Nations Children's Fund. *When AI becomes a friend: child rights risks, harms, and regulatory responses to AI chatbots and companions*. New York: UNICEF; 2026.
14. United Nations Children's Fund. *When AI becomes a friend: UNICEF recommendations for business on AI chatbots and companions*. New York: UNICEF; 2026.
15. Sun X, Wang Y, McDaniel BT. AI companions and adolescent social relationships: benefits, risks, and bidirectional influences. *Child Dev Perspect*. 2026;20(2): 91–98.
16. Munzer T, Parga-Belinkie J, Milkovich LM, et al; Council on Communications and Media. *Digital ecosystems, children, and adolescents: policy statement*. *Pediatrics*. 2026;157(2):e2025075320.
17. Munzer T, Milkovich LM, Madigan S, et al; Council on Communications and Media. *Digital ecosystems, children, and adolescents: technical report*. *Pediatrics*. 2026;157(2):e2025075321.
18. Brasil. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Art. 227. Brasília, DF: Senado Federal; 1988.
19. Brasil. 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.
20. 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)*. Brasília, DF: Presidência da República; 2025.

21. Brasil. Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026. Regulamenta a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, e institui a Política Nacional de Promoção e Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital. Brasília, DF: Presidência da República; 2026.
22. Brasil. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República; 2018.
23. Brasil. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências (Código de Defesa do Consumidor). Brasília, DF: Presidência da República; 1990.
24. United Nations Committee on the Rights of the Child. General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. Geneva: United Nations; 2021. CRC/C/GC/25.
25. Brasil. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Direitos Digitais. Diretoria de Segurança e Prevenção de Riscos no Ambiente Digital. Nota Técnica nº 24/2026/DSPRAD-SEDIGI/SEDIGI/MJ: manifestação técnica e análise da conformidade jurídica de Smart Toys (brinquedos/dispositivos com inteligência artificial) disponíveis no mercado brasileiro. Processo nº 08250.000232/2026-75. Brasília, DF: Ministério da Justiça e Segurança Pública; 2026.
26. United Nations. Convention on the Rights of the Child. New York: United Nations; 1989. Article 3.
27. United Nations Committee on the Rights of the Child. General comment No. 14 (2013) on the right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration (art. 3, para. 1). Geneva: United Nations; 2013. CRC/C/GC/14.
28. Fyfe-Johnson AL, Hazlehurst MF, Perrins SP. Nature and children's health: a systematic review. *Pediatrics*. 2021;148(4):e2020049155.
29. Sociedade Brasileira de Pediatria. Grupo de Trabalho Criança, Adolescente e Natureza. Benefícios da Natureza no Desenvolvimento de Crianças e Adolescentes: atualização 2024. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria; 2024. Manual de Orientação nº 179.
30. Klass P, Miller-Fitzwater A, High PC; Council on Early Childhood. Literacy promotion: an essential component of primary care pediatric practice: policy statement. *Pediatrics*. 2024;154(6):e2024069090.
31. Klass P, Mendelsohn AL, Hutton JS, Dunlap M, Anderson AT, High PC, Navsaria D; Council on Early Childhood. Literacy promotion: an essential component of primary care pediatric practice: technical report. *Pediatrics*. 2024;154(6):e2024069091.



Diretoria Plena

Triênio 2025/2028

PRESIDENTE:

Edson Ferreira Liberal (RJ)

1º VICE-PRESIDENTE:

Lilian dos Santos Rodrigues Sadeck (SP)

2º VICE-PRESIDENTE:

Anamária Cavalcante e Silva (CE)

SECRETÁRIO GERAL:

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

1º SECRETÁRIO:

Rodrigo Aboudif Ferreira (ES)

2º SECRETÁRIO:

Valma Francisca Hutim Gondim de Souza (PA)

3º SECRETÁRIO:

Márcia Gomes Penido Machado (MG)

DIRETORA FINANCEIRA:

Maria Angélica Barcellos Svaiter (RJ)

2ª DIRETORIA FINANCEIRA:

Sidnei Ferreira (RJ)

3ª DIRETORIA FINANCEIRA:

Renata Belém Pessoa de Melo Seixas (DF)

DIRETOR DE MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

Donizetti Dimer Giamberardino Filho (PR)

DIRETORA ADJUNTA:

Valma Francisca Hutim Gondim de Souza (PA)

DIRETORIA DE INTEGRAÇÃO REGIONAL

Marynea Silva do Vale (MA)

COORDENADORES REGIONAIS

NORTE: Adelmá Alves de Figueiredo (RR)

NORDESTE: Ana Jovina Barreto Bispo (SE)

SUDESTE: Marisa Lages Ribeiro (MG)

SUL: Nilza Maria Medeiros Perin (SC)

CENTRO-OESTE: Renata Belém Pessoa de Melo Seixas (DF)

COMISSÃO DE SINDICÂNCIA

TITULARES:

Jose Hugo Lins Pessoa (SP)

Marisa Lages Ribeiro (MG)

Paulo de Jesus Hartmann Nader (RS)

Sulim Abramovici (SP)

Valma Francisca Hutim Gondim de Souza (PA)

SUPLENTE:

Analiária Moraes Pimentel (PE)

Bruno Leandro de Souza (PB)

Dolores Fernandez Fernandez (BA)

Rosana Alves (ES)

Silvio da Rocha Carvalho (RJ)

CONSELHO FISCAL

Cléa Rodrigues Leone (SP)

Lícia Maria Oliveira Moreira (BA)

Ana Márcia Guimarães Alves (GO)

ASSESSORIA DE POLÍTICAS PÚBLICAS:

COORDENAÇÃO:

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

Anamária Cavalcante e Silva (CE)

Donizetti Dimer Giamberardino Filho (PR)

Elena Marta Amaral dos Santos (AM)

Evelyn Eisenstein (RJ)

Paulo César de Almeida Mattos (RJ)

DIRETORIAS E COORDENAÇÕES

COORDENAÇÃO DO CEXTEP (COMISSÃO EXECUTIVA DO TÍTULO DE ESPECIALISTA EM PEDIATRIA)

COORDENAÇÃO:

Hélio Villaca Simões (RJ)

COORDENAÇÃO ADJUNTA:

Ricardo do Rego Barros (RJ)

MEMBROS:

Ana Cristina Ribeiro Zöllner (SP)

Carla Príncipe Pires C. Vianna Braga (RJ)

Clóvis Francisco Constantino (SP)

Cristina Ortiz Sobrinho Valette (RJ)

Grant Wall Barbosa de Carvalho Filho (RJ)

Sidnei Ferreira (RJ)

Silvio Rocha Carvalho (RJ)

COMISSÃO EXECUTIVA DO EXAME PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE ESPECIALISTA EM PEDIATRIA AVALIAÇÃO SERIADA

COORDENAÇÃO:

Eduardo Jorge da Fonseca Lima (PE)

Luciana Cordeiro Souza (PE)

MEMBROS:

João Carlos Batista Santana (RS)

Mara Morelo Rocha Felix (RJ)

Ricardo Mendes Pereira (SP)

Vera Hermina Kalika Koch (SP)

Victor Horácio de Souza Costa Junior (PR)

DIRETORIA DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

DIRETORES:

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

Sérgio Cabral (RJ)

AMÉRICA LATINA

COORDENADORES:

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

Ricardo do Rego Barros (RJ)

PAÍSES DA LÍNGUA PORTUGUESA

COORDENADORES:

Clóvis Francisco Constantino (SP)

Marcela Damásio Ribeiro de Castro (MG)

Maria Angélica Barcellos Svaiter (RJ)

DIRETORIA DE DEFESA DA PEDIATRIA

DIRETOR:

Fábio Augusto de Castro Guerra (MG)

DIRETORIA ADJUNTA:

Edson Ferreira Liberal (RJ)

Sidnei Ferreira (RJ)

MEMBROS:

Alberto Cubel Brull Júnior (MS)

Ana Mackartney de Souza Marinho (TO)

Anenisia Coelho de Andrade (PI)

Ariane Molinaro Vaz de Souza (RJ)

Carlindo de Souza Machado e Silva Filho (RJ)

Cláudio Orestes Britto Filho (PB)

Corina Maria Nina Viana Batista (AM)

Donizetti Dimer Giamberardino Filho (PR)

Gilberto Pascolat (RJ)

Isabel Rey Madeira (RJ)

Kassie Regina Neves Cargnin (RJ)

Maria Angélica Barcellos Svaiter (RJ)

Paulo Tadeu Falanghe (SP)

Ricardo Maria Nobre Othon Sidou (CE)

Valeria Granieri de Oliveira Araújo (GO)

DIRETORIA CIENTÍFICA

DIRETOR:

Dirceu Solé (SP)

DIRETORIA CIENTÍFICA - ADJUNTA

Luciana Rodrigues Silva (BA)

DEPARTAMENTOS CIENTÍFICOS E GRUPOS DE TRABALHO:

Dirceu Solé (SP)

Luciana Rodrigues Silva (BA)

PROGRAMAS NACIONAIS DE ATUALIZAÇÃO

PEDIATRIA - PRONAP

COORDENADORA:

Fernanda Luisa Ceragioti Oliveira (SP)

COORDENADORES ADJUNTOS

Claudia Bezerra Almeida (SP)

Tulio Konstanyner (SP)

NEONATOLOGIA - PRORN

Cléa Rodrigues Leone (SP)

Renato Soibermann Procianny (RS)

Rita de Cássia Silveira (RS)

TERAPIA INTENSIVA PEDIÁTRICA - PROTIPEP

Helena Muller (RS)

Werther Bronow de Carvalho (SP)

TERAPÊUTICA PEDIÁTRICA - PROPEP

Claudio Leone (SP)

Sérgio Augusto Cabral (RJ)

EMERGÊNCIA PEDIÁTRICA - PROEMPEP

Gilberto Pascolat (PR)

Hany Simon Júnior (SP)

Sérgio Luis Amantéa (RS)

NEUROPEDIATRIA - PRONEUROPEP

Giuseppe Mario Carmine Pastura (RJ)

Magda Lahorgue Nunes (RS)

Márcio Moacyr Vasconcellos (RJ)

DIRETORIA DE PUBLICAÇÕES:

TRATADO DE PEDIATRIA

Edson Ferreira Liberal (RJ)

Dirceu Solé (SP)

Luciana Rodrigues Silva (BA)

Anamária Cavalcante e Silva (CE)

Clóvis Francisco Constantino (SP)

Fábio Ancona Lopes (SP)

Lilian dos Santos Rodrigues Sadeck (SP)

Maria Angélica Barcellos Svaiter (RJ)

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

Renata Belém Pessoa de Melo Seixas (DF)

Sidnei Ferreira (RJ)

Ricardo Queiroz Gurgel

COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE REANIMAÇÃO NEONATAL

Maria Fernanda Branco de Almeida (SP)

Ruth Guinsburg (SP)

COORDENAÇÃO PALS – REANIMAÇÃO PEDIÁTRICA

Alexandre Rodrigues Ferreira (MG)

Kátia Laureano dos Santos (PB)

COORDENAÇÃO BLS – SUPORTE BÁSICO DE VIDA

Cássia Freire Vaz (RJ)

Valéria Maria Bezerra Silva (PE)

COORDENAÇÃO DO CURSO DE APRIMORAMENTO EM NUTROLOGIA PEDIÁTRICA (CANP)

Virginia Resende Silva Weffort (MG)

PEDIATRIA PARA FAMÍLIAS

COORDENAÇÃO GERAL:

Edson Ferreira Liberal (RJ)

COORDENAÇÃO OPERACIONAL:

Camila Salomão Mourão (AP)

Nilza Maria Medeiros Perin (SC)

Renata Dejtiar Waksman (SP)

EDITORES DA REVISTA SBP CIÊNCIA

Joel Alves Lamounier (MG)

Marco Aurélio Palazzi Sáfiadi (SP)

Mariana Tschopke Aires (RJ)

EDITORES DO JORNAL DE PEDIATRIA (JPED)

COORDENAÇÃO:

Renato Soibermann Procianny (RS)

MEMBROS:

Antônio José Ledo Alves da Cunha (RJ)

Crésio de Aragão Dantas Alves (BA)

Dirceu Solé (SP)

Isisélia Alves Pontes da Silva (PE)

João Guilherme Bezerra Alves (PE)

Magda Lahorgue Nunes (RS)

Marco Aurélio Palazzi Sáfiadi (SP)

EDITORES REVISTA RESIDÊNCIA PEDIÁTRICA

EDITORES CIENTÍFICOS:

Clémax Couto Sant'Anna (RJ)

Marlene Augusta Rocha Crispino Santos (RJ)

EDITORES ADJUNTOS:

Márcia Garcia Alves Galvão (RJ)

Rosana Alves (ES)

Silvio da Rocha Carvalho (RJ)

COORDENAÇÃO DO CONSELHO EDITORIAL EXECUTIVO:

Jandrei Rogério Markus (TO)

CONSELHO EDITORIAL EXECUTIVO:

Cláudio D'Elia (RJ)

Eduardo Jorge da Fonseca Lima (PE)

Gustavo Guida Godinho da Fonseca (RJ)

Isabel Rey Madeira (RJ)

Leonardo Rodrigues Campos (RJ)

Márcia Cortez Bellotti de Oliveira (RJ)

Maria de Fátima Bazhuni Pombo Sant'Anna (RJ)

Rafaela Baroni Aurilio (RJ)

Sidnei Ferreira (RJ)

COORDENAÇÃO DE ENSINO E PESQUISA:

Anamária Cavalcante e Silva (CE)

COORDENAÇÃO DE PESQUISA:

Claudio Leone (SP)

COORDENAÇÃO DE GRADUAÇÃO

COORDENAÇÃO:

Rosana Alves (ES)

MEMBROS:

Ana Cristina Ribeiro Zöllner (SP)

Alessandra Carla de Almeida Ribeiro (MG)

Ana Lúcia Ferreira (RJ)

Angélica Maria Bicudo (SP)

Anna Tereza Miranda Soares de Moura (RJ)

Rosana Fiorini Puccini (SP)

Silvia Wanick Sarinho (PE)

COORDENAÇÃO DE RESIDÊNCIA E ESTÁGIOS EM PEDIATRIA

COORDENAÇÃO:

Ana Cristina Ribeiro Zöllner (SP)

MEMBROS:

Aurimery Gomes Chermon (PA)

Claudio Barsanti (SP)

Eduardo Jorge da Fonseca Lima (PE)

Gilberto Pascolat (PR)

Jefferson Pedro Piva (RS)

Liana de Paula Medeiros de A. Cavalcante (PE)

Marynea Silva do Vale (MA)

Mauro Batista de Moraes (SP)

Paulo de Jesus Hartmann Nader (RS)

Rita de Cássia Viegas Gomes Lins Bittencourt (PB)

Sérgio Luis Amantéa (RS)

Sheyla Ribeiro Rocha (SP)

Silvia Regina Marques (RJ)

Silvio da Rocha Carvalho (RJ)

Susana Maciel Wuillaume (RJ)

Tânia Denise Resener (RS)

Victor Horácio da Costa Junior (PR)

COORDENAÇÃO DAS LIGAS DOS ESTUDANTES

COORDENADOR:

Lélia Cardamone Gouvêa (SP)

MEMBROS:

Adelmá Alves de Figueiredo (RR)

André Luis Santos Carmo (PR)

Anna Tereza Miranda Soares de Moura (RJ)

Cássio da Cunha Ibiapina (MG)

Fernanda Wagner Fredo dos Santos (PR)

Luiz Anderson Lopes (SP)

Marynea Silva do Vale (MA)

DIRETORIA DE PATRIMÔNIO

COORDENAÇÃO:

Ana Maria de Oliveira Ponte (RJ)

MEMBROS:

Claudio Barsanti (SP)

Edson Ferreira Liberal (RJ)

REDE DA PEDIATRIA

COORDENAÇÃO:

Anamária Cavalcante e Silva (CE)

Luciana Rodrigues Silva (BA)

Maria Tereza Fonseca da Costa (RJ)

Rubem Couto (MT)

MEMBROS:

AC - SOCIEDADE ACREANA DE PEDIATRIA

Ana Isabel Coelho Montero

AL - SOCIEDADE ALAGOANA DE PEDIATRIA

Bruna de Sá Duarte Auto

AM - SOCIED