

RELATÓRIO

CONSULTA PÚBLICA

USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

SUMÁRIO

1. SUMÁRIO EXECUTIVO	4
2. INTRODUÇÃO	5
3. METODOLOGIA	6
3.1 METODOLOGIA DA CONSULTA PÚBLICA	6
3.2 METODOLOGIA DA ANÁLISE DE DADOS PARA O RELATÓRIO	6
4. ANÁLISE DA CONSULTA PÚBLICA	8
5. CONSULTA: SÍNTESE DAS CONTRIBUIÇÕES	13
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
7. EXPEDIENTE	21

Relatório da Consulta Pública
Uso de Telas por Crianças e Adolescentes

Produzido pela

Coordenação-Geral de Proteção de Direitos na Rede
Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática
Secretaria de Políticas Digitais

Secretaria de Comunicação Social da
Presidência da República

Julho de 2024

1. SUMÁRIO EXECUTIVO

SOBRE A CONSULTA PÚBLICA

Órgão: Secretaria de Comunicação da Presidência da República (SECOM-PR)

Setor: Secretaria de Políticas Digitais (SPDIGI)

Período de realização: 10/10/2023 a 07/01/2024

Canal: Plataforma Participa + Brasil

Método: Texto de referência aberto às contribuições da sociedade

Contribuições recebidas: **602**



Esta publicação tem a cooperação da UNESCO no âmbito do projeto nº 914BRZ5020, o qual tem o objetivo de qualificar as políticas, projetos e ações elaboradas pelo Governo Federal com vistas a promover um ambiente informacional íntegro, confiável e plural, que respeite os direitos humanos e promova a diversidade. As indicações de nomes e a apresentação desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites. As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO nem comprometem a Organização.

2. INTRODUÇÃO

Na busca por qualificar as políticas, projetos e ações elaboradas pelo Governo Federal com vistas à promoção de um ambiente informacional íntegro, confiável e plural, que respeite os direitos humanos e promova a diversidade, este relatório sintetiza os principais dados das contribuições recebidas na **Consulta Pública sobre o "Uso de Telas por Crianças e Adolescentes"** organizada pela Secretaria de Políticas Digitais da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. A consulta aconteceu entre os dias 10 de outubro de 2023 e 7 de janeiro de 2024, de forma remota, por meio da Plataforma Participa + Brasil.

Um texto de referência elaborado pela SPDIGI foi disponibilizado na Plataforma com informações sistematizadas sobre riscos e oportunidades que integram o cenário desafiador de utilização de dispositivos tecnológicos pelo público infantojuvenil. Além disso, os parágrafos finais submetidos à consulta pública pontuaram questionamentos diretos, em formato de perguntas abertas, para a coleta de contribuições sobre aspectos específicos.

A Coordenação-Geral de Proteção de Direitos na Rede da SPDIGI trabalhou no planejamento e organização da Consulta Pública de modo paralelo à estruturação de um Grupo de Trabalho (GT) composto por especialistas representantes de Ministérios do Governo, da Sociedade Civil e da Academia. O objetivo da consulta, bem como da criação do GT, aponta para a coleta de insumos e contribuições que possam embasar a elaboração de um guia orientativo capaz de oferecer a familiares, educadores, profissionais de saúde e assistência e à sociedade em geral ferramentas para lidar com a complexa relação das infâncias e adolescências brasileiras com o mundo digital.

3. METODOLOGIA

3.1 Metodologia da Consulta Pública

As contribuições foram registradas em forma de **comentários sobre cada um dos parágrafos do texto de referência**¹. Houve, ainda, a possibilidade de submissão de arquivos anexados aos comentários. As contribuições recebidas foram de diferentes naturezas, pessoas e instituições. O acesso à Plataforma Participa + Brasil se dá por cadastro vinculado a CPF, desse modo, as contribuições associadas a instituições foram enviadas por pessoas físicas que indicaram, no texto, serem representantes de entidades. Nesta consulta, a totalidade de pessoas que contribuíram utilizou a funcionalidade de *login* via sistema SouGov, através do CPF, o que permite a identificação de todos os participantes, e confere mais transparência ao processo. Todos os comentários submetidos ficam acessíveis ao público na plataforma, sendo necessário fazer *login gov.br* para a viabilização da leitura dos mesmos.

3.2 Metodologia da Análise dos Dados para Relatório

A produção do presente relatório se baseia em uma metodologia que combina o levantamento dos **dados estatísticos da consulta pública** referentes às contribuições, participantes, temas, recorrências e principais incidências, com uma **análise qualitativa exploratória** com foco na interpretação desses dados.

A Plataforma Participa + Brasil oferece duas opções para processamento dos comentários recebidos: Admitidos ou Não Admitidos. Todos os comentários enviados com menção às ênfases temáticas abordadas no documento de referência foram admitidos para análise. As não admissões referiram-se à não pertinência contextual das contribuições como, por exemplo, no caso de comentários repetidos, provenientes de um mesmo usuário e destinados a um mesmo parágrafo. Em situações como esta, apenas o primeiro comentário foi considerado como válido.

É importante destacar que ser admitido para análise não significa a imediata incorporação da sugestão registrada ao texto final do guia orientativo para o Uso de Telas por Crianças e Adolescentes. Antes, significa que esse conteúdo será levado em consideração podendo, ou não, ser incorporado às proposições que irão compor tal instrumento, com base em um tratamento qualitativo das informações que pretende ponderar sobreposições, repetições e complementações de conteúdos.

¹ Disponível em: <https://www.gov.br/participamaibrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>
Acesso em: 8 jul. 2024.

4. ANÁLISE DA CONSULTA PÚBLICA

A partir das ferramentas da Plataforma e da recorrência observada nas contribuições, cada um dos 602 comentários foi categorizado em uma das quatro modalidades abaixo, de acordo com suas características predominantes:

Comentário geral: categoria abrangente aplicada aos comentários que registram opiniões e perspectivas pessoais dos/as contribuidores/as, e que não contam com a validação de uma referência institucional e/ou científica.

Comentário respaldado: categoria aplicada aos comentários que reivindicam legitimação por sua associação a uma ou mais referências institucionais e/ou científicas.

Sugestão de redação: categoria aplicada aos comentários enviados como destaque em relação a um trecho do texto de referência, sugerindo alterações na produção textual da consulta pública e propondo uma nova escrita, inclusão ou exclusão de conteúdos textuais.

Rejeitado: categoria aplicada aos comentários que não apresentam pertinência contextual referente ao tema da consulta pública, ou que aparecem em duplicidade (sendo provenientes de um mesmo usuário e destinados a um mesmo parágrafo).

A distribuição dos comentários por categoria segue a seguinte tabela:

Categoria	Quantidade de Comentários
Comentários Gerais	391
Comentários Respaldados	157
Sugestões de Redação	7
Rejeitados	47
Total	602

A nuvem de palavras sugere a importância de considerar na política pública diferentes variáveis de uma mesma equação que conecta aspectos como "tempo", "conteúdos", "idade" e "atividades", e dialoga com distintas condições de mediação ("trabalho", "aprendizado parental"). Nesses termos, uma política sobre o uso de telas por crianças e adolescentes brasileiros precisa ser abrangente, inclusiva, integrada e sensível de modo a colaborar para a informação e letramento crítico dos atores mais vulneráveis, e implicar os agentes "responsáveis" pelo não cumprimento das prerrogativas de que gozam crianças e adolescentes no país.

As 602 contribuições recebidas na Consulta Pública a qual se refere o presente relatório foram enviadas por 230 participantes (Fig. 2), o que representa uma média de 2,6 comentários por contribuinte.

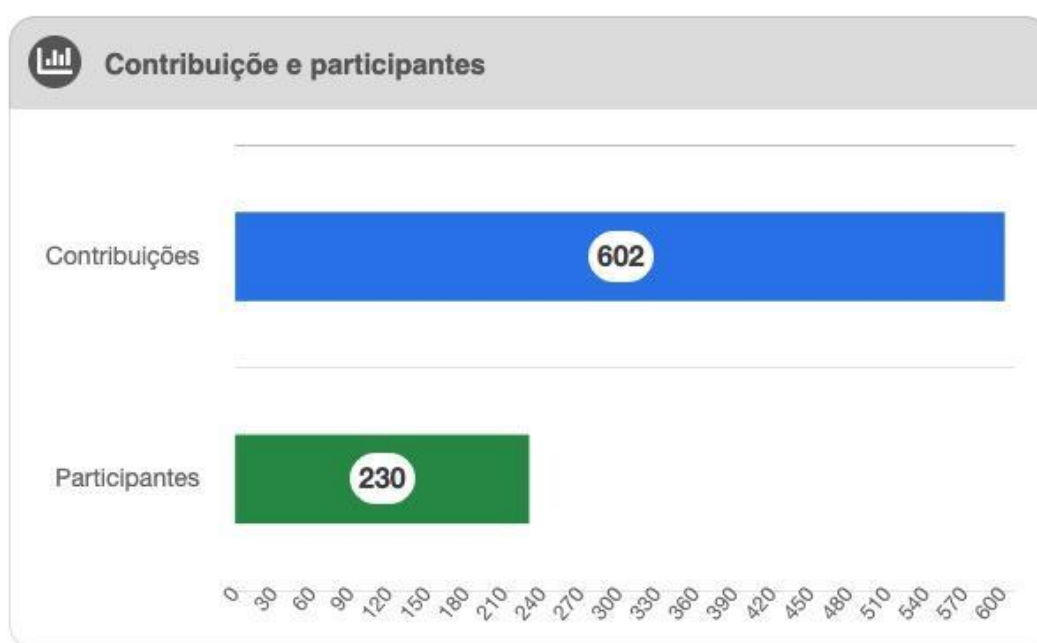


Fig. 2: Contribuições e participantes
Fonte: Acesso interno Plataforma + Brasil (2024)

Destes 230 participantes, 102 deles/as correspondem exclusivamente à categoria de pessoas físicas, 87 são representantes do setor público, 24 configuram-se como vinculados à iniciativa privada, e 17 estão relacionados ao terceiro setor (Fig.3).



Fig. 3: Participantes por tipo
 Fonte: Acesso interno Plataforma + Brasil (2024)

Todas as seções do documento receberam contribuições, contudo, constatou-se uma maior incidência de comentários no início do texto de referência – quando o fôlego do processo de leitura e registro de conteúdos costuma dispor de mais vigor – e também na etapa em que a estratégia textual acionou proposições em formato de perguntas (intervalo entre os parágrafos 27 e 34) (Fig.4).



Fig. 4: Contribuições por parágrafo
 Fonte: Acesso interno Plataforma + Brasil (2024)

O parágrafo que recebeu a maior quantidade de contribuições foi o de número 28, referente a **Soluções para a mitigação de riscos**, com 53 comentários (o equivalente a 8,8% das contribuições da Consulta). Na sequência, os parágrafos que se destacaram abordaram a questão das **Telas no ambiente escolar** (P 31 | 50 comentários | 8,3% das contribuições); dos **Riscos** (P 27 | 44 comentários | 7,3% das contribuições); do **Brasil como um país com elevado consumo de telas** (P 1 | 43 comentários | 7,1% das contribuições) e da **Correlação entre Telas e Saúde Mental** (P 6 | 35 comentários | 5,8% das contribuições) (Fig.5).



Fig. 5: Parágrafos com maior número de contribuições
 Fonte: Autoria SECOM-PR

Importa mencionar que este ranqueamento entre as ênfases temáticas que receberam mais contribuições não exclui a apreciação dos comentários endereçados a outros parágrafos. Apenas reflete uma maior disposição de interação do universo dos contribuintes com assuntos particulares. Todos os dados repassados para fins de colaboração com a Consulta Pública serão acionados como subsídio para a redação do guia orientativo para o Uso de Telas por Crianças e Adolescentes, a ser apresentado no segundo semestre de 2024.

5. CONSULTA: SÍNTESE DAS CONTRIBUIÇÕES

O teor democrático, participativo e transparente da Consulta Pública refletiu-se em uma multiplicidade de contribuições que apontam para nuances importantes, e demandam atenção e sensibilidade na formulação de políticas públicas posteriores.

Esta seção sintetiza aspectos-chave das contribuições registradas a partir de 15 macro temas, atravessados por quatro eixos estruturantes: riscos, oportunidades, direitos e bem-estar digital. Assim, uma recomendação que se coloca para as políticas traçadas a partir dos achados desta Consulta sugere uma observação sobre os pontos de contato entre cada macrotema e estes parâmetros (Fig. 6).



Fig. 6: Esquema propositivo de uma inter-relação entre macrotemas e eixos.
Fonte: Aatoria SECOM-PR

Entre os macrotemas estão:

- 1) Ferramenta de orientação sugerida no texto de referência
- 2) Diversidade e acessibilidade
- 3) Telas e escolas
- 4) Sobrecarga materna/familiar
- 5) Dependência digital de adultos

- 6) Telas e desinformação
- 7) Telas e saúde (física e mental)
- 8) Tempo e qualidade dos usos por faixas etárias
- 9) Jogos eletrônicos e on-line
- 10) Publicidade
- 11) Responsabilização das plataformas
- 12) Campanhas de educação midiática sobre o tema
- 13) Direito à desconexão
- 14) Competências e habilidades digitais infantojuvenis
- 15) Consulta às crianças e adolescentes

Seguem dispostos abaixo quadros com o resumo das recomendações recebidas no escopo de cada macro tema.

1. Ferramenta de orientação sugerida no texto de referência

Ações do governo de orientação à população sobre os usos de dispositivos digitais por crianças e adolescentes são bem-vindas. Ferramentas desenvolvidas com esse propósito devem levar em consideração a multiplicidade de públicos com os quais pretendem dialogar, acionando uma estratégia de comunicação adequada, pautada por linguagem clara, concisa e inclusiva.

2. Diversidade e acessibilidade

Aspectos como diversidade (étnico-cultural, geográfica e socioeconômica) e acessibilidade devem ser considerados tanto no tocante às estratégias de divulgação de ferramentas orientativas, quanto na discrepância que, por vezes, podem conotar na experiências de crianças e adolescentes com as múltiplas telas e dispositivos tecnológicos.

2.1 Combate à intensificação de desigualdades sociais

A perspectiva sobre a relevância de letramento digital (técnico e crítico) para a população precisa considerar que as pessoas e comunidades mais vulneráveis não devem ter as assimetrias de formação e informação intensificadas. Assim, no momento de viabilizar ou proibir acessos; adotar ou descontinuar práticas; comunicar com linguagem mais complexa ou simples, importa atentar para as implicações presentes e futuras de tais decisões.

3. Telas e escolas

A relação entre (múltiplas e distintas) telas e os ambientes escolares se coloca tanto a partir dos desafios (distração; riscos à saúde física e mental; desigualdade de acesso; segurança e privacidade, etc.) quanto dos benefícios às experiências de aprendizado de crianças e adolescentes (rápido acesso à informação; recursos que potencializam a assimilação de conteúdos, etc.). Recomenda-se o estabelecimento de políticas claras de uso para a comunidade escolar – pautadas em um equilíbrio entre atividades com e sem telas – além de espaços de discussão (rodas de conversa, reuniões, disciplinas, etc.) sobre uso crítico das mídias. Os relatos registram dificuldades tanto na utilização excessiva de dispositivos tecnológicos adotada por algumas escolas, quanto na carência de recursos de qualidade em outras.

3.1 Celulares nas Escolas

Apesar de o celular ser apenas um dos tipos de tela observado a partir de sua relação com a ambiência e comunidade escolares, o debate sobre consequências (negativas e positivas) de sua utilização é proeminente. A menção ao termo "celular" muitas vezes equipara-se a "*smartphone*", assim como "acesso à internet" por vezes aparece como um sinônimo de "acesso a redes sociais". Nesse sentido, as contribuições tanto mencionam a necessidade de proibições taxativas, quanto proibições parciais, e fazem referência aos usos pedagógicos para este tipo de dispositivo, distinguindo possibilidades de uso como aparelhos de propriedade da escola, e aparelhos de propriedade dos usuários.

3.2 Sobrecarga e formação dos/as profissionais

Diversos comentários apontam para os modos como as/os profissionais em sala de aula têm tentado dar conta de distintas realidades permeadas pela cultura digital. Estratégias para capturar a atenção dos/as estudantes; definições de acordos que variam de professor/a para professor/a; proibições burladas; acúmulo de afazeres; lacunas nos processos de formação técnica e crítica de tais profissionais; lacunas no acesso a recursos, entre outros.

Além de profissionais da área da educação, também registrou-se a importância de que profissionais de saúde e assistência social tenham formação que viabilize orientações para o uso saudável de telas por adolescentes e crianças, especialmente com foco na primeira infância.

4. Sobrecarga materna/familiar

As jornadas de trabalho, as condições de deslocamento em grandes centros urbanos, os afazeres domésticos de mulheres que distribuem o seu tempo entre prover e cuidar, entre outras, foram dificuldades elencadas para o exercício de mediação parental e acompanhamento dos fluxos de conteúdos e experiências vivenciadas pelo segmento infantojuvenil, na sua relação com as diferentes telas.

Por vezes, a prática da conscientização foi apontada como insuficiente diante da estrutura em que se inserem as rotinas familiares.

4.1 Responsabilização das Famílias

Na contrapartida da sobrecarga apontada no tópico anterior, coexistem registros que incubem as responsabilidades de cuidar, suprir e educar as crianças e os adolescentes exclusivamente aos pais e mães de tais sujeitos. Em contribuições advindas do setor privado há recomendações de que o guia eduque familiares e responsáveis a definir o que é melhor para as crianças sob sua tutela, valendo-se de recursos tecnológicos disponíveis para auxiliar em tais processos.

4.2 Lacunas de habilidades dos/as responsáveis

A demanda por capacitação para as gerações de pais e avós; a recomendação de que haja orientações para os responsáveis; e a diferenciação entre "visitantes digitais" (pais e responsáveis) e "residentes digitais" (crianças e adolescentes) são todos aspectos que apontam para os limites das competências/habilidades de quem cuida, diante das novidades experimentadas pelos mais jovens. A perspectiva é de que, por motivos diversos, os pais desconhecem os modos de funcionamento das plataformas e a operacionalização de recursos protetivos.

4.3 Ferramentas de supervisão parental

Alguns comentários reivindicam a necessidade de ferramentas que monitorem e comuniquem o tempo dedicado às atividades on-line e/ou nas telas (como jogos off-line, por exemplo) por parte das plataformas e dispositivos tecnológicos. Esse dado, em si, aponta para o fato de que contribuintes desta consulta pública (atores minimamente envolvidos com a temática) desconhecem ferramentas já existentes. Assim, em paralelo, observam-se posicionamentos críticos às estratégias de divulgação que as plataformas acionam para tais ferramentas, e denuncia-se a não-intuitividade (ou mesmo dificuldade) de operacionalização destes recursos, e de obtenção de informações claras sobre os mesmos.

5. Dependência digital de adultos

Este macrotema relaciona fenômenos da cultura digital que têm implicações para crianças e adolescentes às práticas experimentadas ou exercidas pelos adultos da sociedade. Assim, "adultos viciados em telas e emocionalmente indisponíveis" espelham um determinado tipo de sociedade a ser projetada. Além disso, é possível que uma criança ou adolescente tenha sua imagem disseminada em espaços como redes sociais não por uma prática ativa de sua parte, mas por um compartilhamento proveniente de seus responsáveis (*sharenting*).

6. Telas e desinformação

Apresenta-se como pertinente e aderente ao escopo das contribuições que haja orientação, suporte e redes de educação midiática que viabilizem rodas de conversa em comunidades (para além das escolares), e problematizem a produção e circulação de desinformação.

7. Telas e saúde (física e mental)

O uso excessivo de telas foi apresentado como um dos fatores associados a problemas de saúde, que passaram a acometer com mais intensidade crianças e adolescentes, como o sedentarismo, a obesidade, a falta de sono, o aumento de distúrbios visuais como a miopia, entre outros. Além disso, é crescente a perspectiva sobre danos à saúde mental decorrentes de práticas que nos contextos digitais assumem nomenclaturas como *cyberbullying* (faceta de transposição do *bullying* para tal ambiência), *sexting* (troca de mensagens eróticas, com ou sem fotos, por vias digitais), *grooming* (aliciamento on-line), etc..

8. Tempo e qualidade dos usos por faixas etárias

A necessidade de correlacionar limites de tempo destinados ao consumo de telas para distintas faixas etárias (crianças na primeira infância, crianças maiores e adolescentes, por exemplo) é recorrente. De forma associada à indicação de recortes etários aparecem também variações de usos possíveis; demandas de mediação distintas; a necessidade de estímulo às atividades off-line; e também o incentivo gradual à práticas que estimulem a aquisição de habilidades digitais (de participação e de proteção) dos sujeitos infantojuvenis.

9. Jogos eletrônicos e on-line

Os jogos são vistos a partir de sua potência lúdica para o engajamento com crianças e adolescentes. Assim, tanto sua faceta educativa é citada como um artifício importante às iniciativas contemporâneas de educação (inclusive midiática) dentro e fora das escolas, quanto aspectos associados aos riscos perpassam os alertas referentes às práticas de "jogar" com eletrônicos. Nesses termos, além do tempo de exposição às telas, distintos jogos – especialmente com interação on-line – foram mencionados a partir do caráter abusivo de experiências que os integram (jogos de apostas; jogos em que avatares são acometidos por práticas de abuso sexual por parte de outros avatares; jogos em que há experiências de bullying, etc.).

10. Publicidade

Na consulta, a publicidade direcionada a crianças e adolescentes é sinalizada como uma prática que demanda regulamentação. Seja em sua faceta mais evidente (na forma de vídeos e anúncios que se interpõem entre os usuários infantojuvenis e os conteúdos dos quais desejam usufruir), seja em ângulos mais difusos, quando por exemplo a partir de "*merchandising*" inserido na narrativa de entretenimento, por vezes veiculada por "influenciadores mirins", cujas publicações são monetizadas pelas plataformas em que estão hospedadas.

11. Responsabilização das plataformas

As contribuições atribuem o problema não somente às famílias e escolas, mas também às plataformas digitais. Reivindica-se que as plataformas e desenvolvedores zelem, preventivamente, pela saúde (mental e física) de seus usuários (o que inclui crianças e adolescentes brasileiros), e respondam legalmente pelas infrações decorrentes de sua atuação no mercado nacional. Faz-se, também, referência à característica predatória dos modelos de negócio baseados na coleta de dados dos usuários; à necessidade de investimento em soberania digital para que haja maior independência de plataformas oriundas do norte-global e a consequente implementação de legislações nacionais que se contrapõem ao que as Big Techs têm praticado no Brasil.

12. Campanhas de educação midiática sobre o tema

Campanhas e estratégias de comunicação variadas para a disseminação de informação e orientação sobre os usos de telas por crianças e adolescentes são bem-vindas. Entre as sugestões encontram-se medidas mais impactantes na comunicação sobre os riscos implicados (como as alusivas às campanhas de saúde contra a prática do consumo de tabaco), com veiculação obrigatória em veículos de comunicação e plataformas digitais; e mais lúdicas, com vista ao engajamento propositivo e à assimilação do conteúdo por parte das crianças e adolescentes.

13. Direito à Desconexão

O valor das brincadeiras tradicionais (off-line); a possibilidade de praticar esportes regularmente de forma gratuita; a disponibilidade de creches em tempo integral; a viabilidade de acesso à natureza; e equipamentos públicos de qualidade como praças e parques são exemplos que reforçam a perspectiva reiterada na consulta pública de que a "desconexão" pressupõe poder usufruir de outros direitos já previstos, e que "não adianta reduzir tempo de tela se não houver alternativas".

14. Competências e habilidades digitais infantojuvenis

Segurança on-line, privacidade, etiqueta virtual, e o discernimento sobre a confiabilidade das fontes, exemplificam competências e habilidades digitais desejadas para as crianças e adolescentes brasileiros/as, e que atestam sobre a garantia de seus direitos à participação e proteção. Parâmetros norteadores e regras de conduta nos ambientes (domésticos e escolares, entre outros) devem ser acompanhados de constantes diálogos sobre as experiências com a cultura digital.

15. Consulta às crianças e adolescentes

Se o foco são crianças e adolescentes é fundamental oportunizar a escuta atenta destes sujeitos, e considerar os riscos e oportunidades sob o seu ponto de vista, correlacionando direitos (comprometidos ou promovidos) com o seu bem-estar digital.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As contribuições recebidas na Consulta Pública objeto deste documento refletem um engajamento crítico da sociedade que se articula a partir dos argumentos evidenciados por diferentes atores. Uma constatação decorrente da análise refere-se à relação de crianças e adolescentes com as culturas digitais como uma pauta fundamental e prioritária entre as políticas estratégicas do governo federal.

A prioridade absoluta prevista no artigo 227 da Constituição Federal de 1988, e reforçada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, em 1990, conclama vida na sua relação com as culturas digitais dos tempos atuais, que se colocam, por vezes, de forma indiscriminada para as diferentes infâncias e adolescências espalhadas Brasil afora.

A expressiva legitimação da validade de recursos que disponibilizem informação e proponham recomendações para a população sobre os usos de telas por crianças e adolescentes, revela dinâmicas que já estão em curso nas rotinas familiares, consultórios e clínicas de saúde, salas de aula e corredores escolares, comunidades centrais e periféricas.

Este relatório reconhece a dedicação dos contribuintes no exercício de falarem pelas crianças e adolescentes brasileiros/as, e reafirma a urgência e centralidade da incorporação dos pontos de vista destes sujeitos ao debate que lhes cabe. Tem-se nas mãos uma oportunidade singular de, a partir de um processo de participação social ativa, prover recursos para a utilização informada, crítica e inclusiva de ferramentas protetivas e promotoras dos direitos de crianças, adolescentes e suas famílias.

EXPEDIENTE

Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República

Laércio Portela

Ministro-Chefe da Secretaria de Comunicação Social

Ricardo Zamora

Secretário-Executivo

João Brant

Secretário de Políticas Digitais

Fábio Meirelles

Diretor do Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática

Dênis Rodrigues

Coordenador-Geral de Proteção de Direitos na Rede

Renato Flit

Especialista em Políticas Públicas e Gestão Governamental

Brenda Guedes

Consultora UNESCO



SECRETARIA DE
POLÍTICAS DIGITAIS

SECRETARIA DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL

