



**ESTADO DO CEARÁ
CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ
GABINETE VEREADOR EDIZIO MOREIRA**

PROJETO DE INDICAÇÃO Nº 097/2023

**INSTITUI A “SEMANA MUNICIPAL DE
CONSCIENTIZAÇÃO DO USO DE
INTERNET POR CRIANÇAS”,
DO MUNICÍPIO DE MARACANAÚ
E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

A CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ INDICA:

Art.1º Fica instituído a semana Municipal de Conscientização do uso de internet por Crianças, a ser comemorado na segunda semana do mês de outubro para conscientização acerca de controle, pelas famílias e pelo município do conteúdo oferecido a crianças na internet.

Art.2º Serão objetos da conscientização a abordagem dos seguintes temas conforme matéria elaborada pela Sociedade Brasileira de pediatria:

- I. O tempo de uso diário ou a duração total/dia do uso de tecnologia digital seja limitado e proporcional às idades e às etapas do desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial das crianças e adolescentes.
- II. Desencorajar, evitar e até proibir a exposição passiva em frente às telas digitais, com exposição aos conteúdos inapropriados de filmes e vídeos, para crianças com menos de 2 anos, principalmente, durante as horas das refeições ou 1-2 h antes de dormir.
- III. Limitar o tempo de exposição às mídias ao máximo de 1 hora por dia, para crianças entre 2 a 5 anos de idade. Crianças entre 0 a 10 anos não devem fazer uso de televisão ou computador nos seus próprios quartos.
- IV. Adolescentes não devem ficar isolados nos seus quartos ou ultrapassar suas horas saudáveis de sono às noites (8- 9 horas/noite/fases de crescimento e desenvolvimento cerebral e mental). Estimular atividade física diária por uma hora.



ESTADO DO CEARÁ
CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ
GABINETE VEREADOR EDIZIO MOREIRA

- V. Crianças menores de 6 anos precisam ser mais protegidas da violência virtual, pois não conseguem separar a fantasia da realidade. Jogos online com cenas de tiroteios com mortes ou desastres que ganhem pontos de recompensa como tema principal, não são apropriados em qualquer idade, pois banalizam a violência como sendo aceita para a resolução de conflitos, sem expor a dor ou sofrimento causado às vítimas, contribuem para o aumento da cultura de ódio e intolerância e devem ser proibidos.
- VI. Estabelecer limites de horários e mediar o uso com a presença dos pais para ajudar na compreensão das imagens. Equilibrar as horas de jogos online com atividades esportivas, brincadeiras, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza.
- VII. Conversar sobre as regras de uso da Internet, configurações para segurança e privacidade e sobre nunca compartilhar senhas, fotos ou informações pessoais ou se expor através da utilização da webcam com pessoas desconhecidas, nem postar fotos íntimas ou nudes, mesmo com ou para pessoas conhecidas em redes sociais.
- VIII. Monitorar os sites/programas/aplicativos/ filmes/vídeos que crianças e adolescentes estão acessando/visitando/trocando mensagens, sobretudo em redes sociais. Manter os computadores e os dispositivos móveis em locais seguros, e ao alcance das responsabilidades dos pais (na sala) ou das escolas (durante o período de aulas).
- IX. Usar antivírus, antispam, antimalware e softwares atualizados ou programas que servem de filtros de segurança e monitoramento para palavras ou categorias ou sites. Alguns restringem o tempo de uso de jogos online e o uso de aplicativos e redes sociais por faixa etária. Ainda assim, é importante explicar com calma e sem amedrontar as crianças e adolescentes sobre quais são os motivos e perigos que existem na Internet, espaço vazio e virtual e onde nem tudo é o que parece ser! •
- X. Aprender / Ensinar a bloquear mensagens ofensivas ou inapropriadas, redes de ódio, violência ou intolerância ou vídeos com conteúdos sexuais e como denunciar cyberbullying em helplines ou através da SAFERNET ou disquedenúncia tel. 100. •
- XI. Conversar sobre valores familiares e regras de proteção social para o uso saudável, crítico, construtivo e pró-social das tecnologias usando a ética de não postar qualquer mensagem de desrespeito, discriminação, intolerância ou ódio.



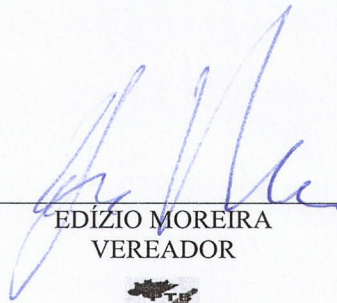
ESTADO DO CEARÁ
CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ
GABINETE VEREADOR EDIZIO MOREIRA

XII. Desconectar. Dialogar. Aproveitar oportunidades aos finais de semana e durante as férias para conviver com a família, com amigos e dividir momentos de prazer sem o uso da tecnologia, mas com afeto e alegria

Art 3º - As execuções decorrentes da execução desta lei, se necessário, correrão por conta de dotação própria de orçamento.

Art 4º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

MARACANAÚ, 25 de Abril de 2023.



EDÍZIO MOREIRA
VEREADOR





ESTADO DO CEARÁ
CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ
GABINETE VEREADOR EDIZIO MOREIRA

JUSTIFICATIVA

Este Projeto de Lei que tenho a grata satisfação de submeter á criteriosa apreciação do Plenário tem como escopo instituir no calendário oficial municipal a "Semana Municipal de conscientização do uso de internet por Crianças"

O ciclo de gerações geralmente é marcado pelas mudanças culturais e avanços tecnológicos o que predispõem as crianças nascidas em períodos marcados por essas inovações tecnológicas a adotarem determinados comportamentos.

Tendo tempo como medida, percebemos a distancias que separa tais ciclos geracionais, tem sido reduzida a cada ano. Numa história recente ainda falamos da geração X, Y, Z, agora já superadas pela geração Alpha, composta pelas crianças nascidas depois dos anos 2010. Mas quem são e o que pensam essa geração?

A geração Alpha é composta por crianças que desde muito pequenas estão inseridas em um cotidiano rodeado pela tecnologia. É precoce afirmar o que pensam, mas a tendência indica que sejam mais independentes que seus antecessores, e com habilidades de adaptação e novas tecnologias, sentindo uma grande necessidade de sempre estarem conectadas. As principais características resumem-se em serem mais atentas e observadoras. Aparentam serem mais inteligentes, do ponto de vista de tecnologia.

As crianças devem ser estimuladas com mais brinquedos sensoriais criados com a intenção de desenvolver sua audição, tato e visão. A facilidade da tecnologia tem bombardeado esta geração com cores e formas de educação em todos os lugares e momentos, o que também levado a crianças e adolescentes a sites, fóruns , jogos não apropriados a sua idade, podendo assim aprender e antecipar precocemente informações em que não é adequada para sua idade. O acesso digital não tem trazido somente inovações positivas, a criminalidade tem acompanhados e adaptado novas formas de agir tendo como **PRINCIPAL FOCO AS CRIANÇAS E ADOLESCENTES.**

Certo poder contar com apoio de Vossas Excelências para aprovação do referido projeto, aproveito e presto meus votos de consideração e disposto a parar esclarecer quaisquer dúvidas por ventura possa seguir.