



RENOVAÇÃO COM RESPONSABILIDADE

ESTADO DO CEARÁ

CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ

GABINETE DO VEREADOR ANTENOR

PROJETO DE INDICAÇÃO 235/2024.

APROVADO

DISPÕEM SOBRE A CRIAÇÃO DO PROGRAMA EDUCACIONAL "FIM DO JOGO". NO ÂMBITO DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, PRA CONSCIENTIZAR CRIANÇAS E ADOLESCENTES SOBRE OS MALEFÍCIOS DOS JOGOS DE AZAR E APOSTAS.

A CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ DECRETA:

Art. 1º - Fica instituído o Programa Educacional Fim de Jogo, no âmbito da Secretaria Municipal de Educação de Maracanaú, com o objetivo de conscientizar crianças e adolescentes sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas.

Art. 2º - São objetivos do Programa Educacional Fim de Jogo:

I - Promover a educação e conscientização dos estudantes acerca dos riscos, consequências e malefícios dos jogos de azar e apostas, incluindo os impactos financeiros, sociais, psicológicos e familiares.

II - Promover atividades educativas que visem ao desenvolvimento de habilidades críticas e de autocontrole sobre o uso de tecnologias, bem como ao reconhecimento de comportamentos compulsivos relacionados a jogos de azar e apostas.

III - Incentivar o diálogo entre escola, família e sociedade acerca dos recursos tecnológicos de controle parental e dos malefícios dos jogos de azar e apostas.

Parágrafo Único- Os objetivos dispostos no caput deste artigo serão executados nas unidades escolares e de acordo com a discricionariiedade de seus Diretores.

Art. 3º - As diretrizes do programa deverão incluir:

I - Ações educativas nas escolas, envolvendo palestras, oficinas, debates e outros métodos pedagógicos, com a participação de especialistas em psicologia, educação e áreas afins;

II - Materiais didáticos e campanhas informativas que abordem as características dos jogos de azar e apostas, os mecanismos de dependência e os danos que podem causar à saúde mental e à vida financeira;



RENOVAÇÃO COM RESPONSABILIDADE

ESTADO DO CEARÁ
CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ

III - Incentivo ao diálogo entre a escola, a família e a comunidade para o acompanhamento de possíveis sinais de envolvimento com jogos de azar e apostas;

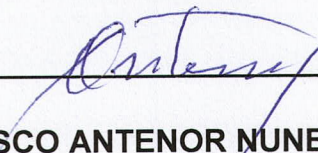
IV - Programar atividades práticas que incentivem o uso saudável da tecnologia, promovendo alternativas recreativas como a prática de esportes, leitura e interação social presencial.

V - Treinar os docentes e demais profissionais da educação para reconhecerem os sinais de uso problemático de tecnologia e de comportamento de risco relacionado a jogos de azar e apostas, visando à intervenção precoce.

VI - Celebrar convênios e parcerias com entidades públicas ou privadas, em especial com organizações de saúde especializadas em psicologia e pedagogia, para oferecer suporte psicológico e orientação aos estudantes e suas famílias.

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

PAÇO DA CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ, EM 22 DE OUTUBRO DE
2024.


FRANCISCO ANTENOR NUNES MARIANO

APROVADO

VEREADOR



RENOVAÇÃO COM RESPONSABILIDADE

ESTADO DO CEARÁ

CÂMARA MUNICIPAL DE MARACANAÚ

GABINETE DO VEREADOR ANTENOR JUSTIFICATIVA

Este projeto visa combater o crescimento do envolvimento de crianças e adolescentes com jogos de azar e apostas, práticas que têm sido facilitadas pelo fácil acesso a plataformas on-line. Um exemplo claro desse tipo de jogo é o "jogo do tigrinho" ou "slot game", que desperta curiosidade e impulsividade em crianças e adolescentes, sendo amplamente divulgado em redes sociais por "influenciadores mirins". Através da conscientização no ambiente escolar, busca-se prevenir o desenvolvimento de dependências comportamentais e financeiras, além de preparar os jovens para uma vida adulta consciente e responsável. Dessa forma, é essencial que a Secretaria de Educação oriente crianças, adolescentes e seus pais sobre os perigos dos jogos de azar. É preciso alertar que, mesmo atividade como palpite, apostas ou torneios podem se transformar em comportamentos aditivos e prejudiciais à saúde. A implementação de um programa educacional que aborde esses temas de forma direta e didática se faz necessária para promover a conscientização desde a infância, prevenindo o desenvolvimento de hábitos prejudiciais. O projeto visa à criação de uma cultura de uso responsável da tecnologia e de prevenção ao vício em jogos de azar, com enfoque na educação e no apoio às famílias, respeitando os direitos das crianças e adolescentes. Pelo exposto, com o objetivo de conscientizar crianças e adolescentes sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, apresenta-se o presente Projeto, solicitando-se o apoio dos nobres pares para sua aprovação.

APROVADO


VEREADOR

FRANCISCO ANTENOR NUNES MARIANO