



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

O Vereador Clebinho Jogador, no uso de suas atribuições legais, submete ao Plenário da Câmara Municipal de Embu-Guaçu o seguinte Projeto de Lei:

### PROJETO DE LEI Nº 024/2026

*Institui a Política Municipal de Proteção de Crianças e Adolescentes nos Ambientes Digitais e de Jogos Online no Município de Embu-Guaçu, estabelece diretrizes para a prevenção da dependência digital, do cyberbullying e da exploração sexual por meio de jogos eletrônicos, cria o Dia Municipal de Segurança Digital Infantojuvenil, e dá outras providências.*

O Prefeito Municipal de Embu-Guaçu, Francisco José do Nascimento, faz saber que a Câmara Municipal aprovou e ele sanciona e promulga a seguinte Lei:

Art. 1º – Fica instituída, no âmbito do Município de Embu-Guaçu, a Política Municipal de Proteção de Crianças e Adolescentes nos Ambientes Digitais e de Jogos Online, doravante denominada PMPAD, voltada à prevenção e ao enfrentamento dos riscos associados ao uso inadequado de jogos eletrônicos por crianças e adolescentes, com especial atenção à dependência digital, ao cyberbullying e à exploração sexual mediada por plataformas digitais.

Art. 2º – Para os fins desta Lei, considera-se:

I – jogos online: jogos eletrônicos acessados por meio de dispositivos conectados à internet, incluindo consoles, computadores, smartphones e tablets, que possibilitem interação em tempo real com outros usuários;

II – dependência digital ou vício em jogos: padrão de comportamento caracterizado pelo uso compulsivo e descontrolado de jogos eletrônicos, com comprometimento das atividades cotidianas, do desempenho escolar, das relações sociais e da saúde física e mental do indivíduo, conforme os critérios reconhecidos pela Organização Mundial da Saúde – OMS –, que classificou o transtorno de jogos digitais na CID-11;

III – cyberbullying: prática de intimidação, humilhação, difamação ou assédio intencional e repetido contra criança ou adolescente por meio de plataformas digitais, incluindo chats e canais de comunicação presentes nos jogos online;

IV – grooming digital: processo pelo qual um adulto estabelece vínculo de confiança com criança ou adolescente em ambiente digital, especialmente em jogos online, com o objetivo de prepará-la para situações de exploração sexual ou abuso;

V – exploração sexual digital: qualquer ato que utilize plataformas digitais, incluindo jogos online, para aliciar, coagir, manipular ou obter imagens ou interações de natureza sexual envolvendo crianças ou



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

adolescentes;

VI – tempo de tela: período diário de exposição de crianças e adolescentes a dispositivos eletrônicos com tela, incluindo smartphones, tablets, computadores e televisores.

Art. 3º – A PMPAD fundamenta-se nos seguintes princípios:

I – proteção integral: a criança e o adolescente são sujeitos de direitos e devem ser protegidos de todas as formas de exploração, negligência e violência, inclusive no ambiente digital;

II – prioridade absoluta: as ações de proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais têm caráter prioritário na formulação e execução das políticas públicas municipais;

III – corresponsabilidade: a proteção da criança e do adolescente no ambiente digital é dever compartilhado da família, da escola, da comunidade e do poder público;

IV – prevenção: a atuação municipal deve prioritariamente antecipar e evitar situações de risco, por meio da educação, da informação e do fortalecimento dos vínculos familiares;

V – não estigmatização: as ações voltadas a crianças e adolescentes identificados como usuários problemáticos de jogos devem ser acolhedoras e terapêuticas, nunca punitivas ou discriminatórias.

Art. 4º – São objetivos da PMPAD:

I – prevenir o desenvolvimento da dependência digital e do vício em jogos eletrônicos entre crianças e adolescentes do Município;

II – identificar precocemente sinais de uso problemático de jogos online no ambiente escolar e encaminhar os casos identificados aos serviços de saúde municipais;

III – prevenir e combater o cyberbullying praticado em ambientes de jogos online, promovendo uma cultura de respeito e convivência saudável no espaço digital;

IV – proteger crianças e adolescentes contra práticas de grooming digital e exploração sexual mediadas por jogos online e plataformas digitais;

V – capacitar professores, profissionais de saúde, agentes comunitários e famílias para identificar sinais de risco e oferecer respostas adequadas;

VI – criar canais seguros e acessíveis de denúncia e acolhimento para vítimas ou testemunhas de violências digitais;

VII – promover o uso responsável, crítico e criativo da tecnologia e dos jogos digitais, reconhecendo seus aspectos positivos quando utilizados de forma equilibrada.

Art. 5º – O Poder Executivo adotará as seguintes diretrizes para a prevenção da dependência digital e do vício em jogos eletrônicos:

I – inclusão de conteúdos sobre uso saudável e responsável da tecnologia e dos jogos digitais no planejamento pedagógico das escolas públicas municipais, de forma transversal e adequada à faixa etária dos alunos;

II – realização de ao menos uma ação anual de formação para professores da rede municipal sobre saúde mental digital, sinais de dependência tecnológica e estratégias pedagógicas de prevenção;

III – promoção de campanhas de orientação dirigidas aos pais e responsáveis sobre o uso adequado de jogos eletrônicos, tempo de tela recomendado por faixa etária e ferramentas de controle parental



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

disponíveis nas plataformas digitais;

IV – articulação com as unidades de saúde municipais para a oferta de orientação e acompanhamento a crianças, adolescentes e famílias que apresentem sinais de uso problemático de jogos digitais;

V – estímulo à oferta de atividades extracurriculares presenciais diversificadas nas escolas municipais como alternativa saudável ao tempo excessivo em frente às telas.

§ 1º – Os conteúdos de que trata o inciso I deverão abordar, entre outros temas: os mecanismos de design dos jogos que estimulam o uso compulsivo; os efeitos do uso excessivo sobre o sono, a saúde física, o desempenho escolar e as relações sociais; e as estratégias de autorregulação do tempo de jogo.

§ 2º – O Município poderá firmar parcerias com universidades, conselhos de psicologia, serviços de saúde mental e entidades especializadas para a realização das ações previstas neste artigo.

Art. 6º – O Poder Executivo adotará as seguintes diretrizes para a prevenção e o enfrentamento do cyberbullying praticado em ambientes de jogos online:

I – inclusão do tema cyberbullying e violência digital nas ações de formação continuada dos professores da rede municipal;

II – desenvolvimento de ações educativas nas escolas que promovam a empatia, o respeito à diversidade e a convivência saudável nos ambientes digitais, inclusive nos jogos;

III – orientação às unidades escolares para que disponham de protocolos claros de acolhimento e encaminhamento de casos de cyberbullying envolvendo alunos, articulados com os serviços de saúde e assistência social do Município;

IV – estímulo à participação dos alunos na construção de normas de convivência digital nas escolas, fortalecendo sua capacidade de identificar, recusar e denunciar situações de cyberbullying.

Parágrafo único – As ações previstas neste artigo deverão ser articuladas com a Lei Federal nº 14.811/2024, que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática, observadas as competências de cada ente federativo.

Art. 7º – O Município de Embu-Guaçu, no âmbito de suas competências, adotará medidas de proteção de crianças e adolescentes contra práticas de grooming digital e exploração sexual mediadas por jogos online, observadas as atribuições dos órgãos federais e estaduais competentes.

Art. 8º – São diretrizes municipais de proteção contra a exploração sexual digital:

I – realização de ao menos uma ação anual de conscientização nas escolas públicas municipais sobre os riscos do grooming digital, com linguagem adequada à faixa etária, abordando: como identificar abordagens suspeitas de adultos em jogos online; a importância de nunca compartilhar dados pessoais, imagens ou localização com desconhecidos em ambientes digitais; e como comunicar situações suspeitas a um adulto de confiança;

II – capacitação de professores, orientadores educacionais e profissionais da rede de proteção municipal para identificar sinais de alerta de exploração sexual digital e realizar os encaminhamentos adequados ao Conselho Tutelar e aos órgãos de segurança pública;

III – articulação com o Conselho Tutelar do Município para o registro, acompanhamento e encaminhamento de denúncias relacionadas à exploração sexual digital envolvendo crianças e adolescentes;



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

IV – divulgação, nas escolas e unidades de saúde municipais, do canal de denúncias do Disque 100 – Disque Direitos Humanos –, do SaferNet Brasil e de outros mecanismos nacionais de denúncia de crimes cibernéticos contra crianças e adolescentes;

V – inclusão do tema exploração sexual digital no planejamento das ações do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil – PETI –, caso existente no Município, e nos serviços de assistência social.

§ 1º – As ações de conscientização previstas no inciso I serão desenvolvidas com cuidado metodológico, de forma a não expor as crianças e adolescentes a conteúdos que causem constrangimento ou revitimização, podendo contar com o suporte técnico de psicólogos, assistentes sociais e especialistas em proteção infantil.

§ 2º – O Município articulará suas ações com o Plano Nacional de Enfrentamento da Violência Sexual contra Crianças e Adolescentes e com as diretrizes estaduais pertinentes.

Art. 9º – O Poder Executivo promoverá a articulação entre os órgãos e serviços municipais que compõem a rede de proteção à criança e ao adolescente — incluindo escolas, unidades de saúde, CRAS, CREAS, Conselho Tutelar e Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente – CMDCA — para o enfrentamento integrado dos riscos digitais abordados nesta Lei.

Art. 10º – O Município, em articulação com os órgãos competentes, envidará esforços para garantir que crianças, adolescentes, pais e professores tenham acesso a informações claras sobre:

I – como denunciar casos de cyberbullying, exploração sexual digital e outros crimes cibernéticos envolvendo menores;

II – onde buscar apoio psicológico e social no Município em casos de vítimas de violência digital;

III – como utilizar as ferramentas de controle parental disponíveis nas principais plataformas de jogos online.

Parágrafo único – As informações de que trata este artigo poderão ser divulgadas por meio de cartilhas, materiais afixados nas escolas e unidades de saúde, canais digitais do Município e eventos de conscientização.

Art. 11º – Fica instituído o Dia Municipal de Segurança Digital Infantojuvenil, a ser celebrado anualmente no dia 11 de fevereiro, em consonância com o Dia Internacional da Internet Segura – Safer Internet Day –, data inserida no Calendário Oficial de Eventos do Município de Embu-Guaçu.

§ 1º – O Dia Municipal de Segurança Digital Infantojuvenil será comemorado com a realização de ao menos uma atividade pública de conscientização, podendo incluir palestras nas escolas, rodas de conversa com pais e responsáveis, exibição de materiais audiovisuais educativos, ações nas unidades de saúde e eventos comunitários abertos à população.

§ 2º – A organização das atividades será de responsabilidade do Poder Executivo, podendo contar com a participação da Câmara Municipal, de entidades da sociedade civil, de universidades e de especialistas na área de proteção digital infantojuvenil.

§ 3º – As atividades poderão ser realizadas ao longo da semana em que se insere o dia 11 de fevereiro, de modo a ampliar o alcance das ações.

Art. 12º – O Poder Executivo encaminhará à Câmara Municipal, anualmente, até o mês de março do ano subsequente, relatório contendo:



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

- I – ações realizadas no âmbito da PMPAD no ano anterior, com descrição das atividades, públicos alcançados e parcerias envolvidas;
- II – casos de dependência digital, cyberbullying e exploração sexual digital identificados e encaminhados pelos serviços municipais, respeitada a privacidade dos envolvidos;
- III – capacitações realizadas para professores, profissionais de saúde e agentes comunitários;
- IV – avaliação das ações e propostas de aprimoramento para o período seguinte.

Art. 13º – A Câmara Municipal, por meio de sua Comissão competente, poderá realizar audiência pública anual para avaliação da implementação desta Lei, com participação de representantes das escolas, dos serviços de saúde e assistência social, do Conselho Tutelar, do CMDCA e da sociedade civil.

Art. 14º – O Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente – CMDCA –, quando devidamente constituído, acompanhará a implementação da PMPAD, podendo emitir recomendações ao Poder Executivo e propor ajustes nas ações desenvolvidas.

Art. 15º – O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 90 (noventa) dias a contar de sua publicação, dispondo sobre a operacionalização da PMPAD, as atribuições de cada órgão envolvido, os protocolos de identificação e encaminhamento de casos e os critérios para celebração de parcerias.

Art. 16º – Esta Lei não exclui nem substituiu as obrigações decorrentes do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA –, da Lei de Enfrentamento ao Bullying, da LGPD e de demais normas federais e estaduais aplicáveis à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

Art. 17º – As despesas decorrentes desta Lei correrão à conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário, observada a legislação orçamentária e financeira em vigor.

Art. 18º – Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Câmara Municipal de Embu-Guaçu, 2 de abril de 2026.

Cleber dos Santos Pereira Dias - Clebinho Jogador

Vereador - Podemos



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

### JUSTIFICATIVA

O avanço acelerado da tecnologia digital transformou profundamente o modo como crianças e adolescentes se relacionam, aprendem, se divertem e percebem o mundo. Os jogos online tornaram-se um dos principais espaços de sociabilidade infantojuvenil no Brasil e no mundo. Segundo dados da Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), mais de 90% dos jovens brasileiros de 9 a 17 anos acessam a internet regularmente, sendo os jogos eletrônicos uma das atividades mais frequentes entre eles. Embu-Guaçu, cidade inserida na Grande São Paulo, acompanha essa realidade.

Junto com as oportunidades, esse ambiente traz riscos graves que a legislação municipal ainda não endereça de forma específica. O primeiro deles é a dependência digital. A Organização Mundial da Saúde reconheceu, em 2018, o Transtorno de Jogos Digitais como condição de saúde na CID-11. Jogos online são projetados por equipes especializadas para maximizar o engajamento do usuário por meio de mecanismos como recompensas variáveis, missões intermináveis, interação social e sistemas de progressão — técnicas que, em crianças e adolescentes com sistema de autorregulação ainda em desenvolvimento, podem levar ao uso compulsivo com sérios prejuízos ao sono, à saúde física, ao desempenho escolar e às relações familiares.

O segundo risco é o cyberbullying nos ambientes de jogos. Plataformas de jogos online possuem canais de chat por voz e texto que frequentemente se tornam palco de ofensas, humilhações e assédio entre usuários, incluindo menores de idade. Pesquisas nacionais e internacionais indicam que uma parcela significativa das vítimas de cyberbullying vivencia essas situações em ambientes de jogos, e que as consequências para a saúde mental dos jovens vitimados são comparáveis às do bullying presencial.

O terceiro e mais grave risco é o grooming digital e a exploração sexual. Jogos online multijogador, especialmente aqueles com ambientes virtuais imersivos e comunicação em tempo real, têm sido identificados por organismos de proteção infantil nacionais e internacionais — como o SaferNet Brasil e a INTERPOL — como canais utilizados por abusadores para estabelecer contato com crianças, conquistar sua confiança progressivamente e, posteriormente, conduzi-las a situações de abuso ou exploração sexual. O anonimato parcial desses ambientes e a dificuldade dos pais em supervisionar as interações online amplificam esse risco.

Diante desse cenário, a atuação do Poder Legislativo municipal é não apenas legítima, mas necessária. O art. 227 da Constituição Federal estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente proteção contra toda forma de exploração. O ECA, em seus artigos 70 e 70-A, determina que é dever de todos prevenir a violência contra crianças e adolescentes. A atuação municipal nessa agenda está, portanto, amparada no mais alto nível do ordenamento jurídico brasileiro.

Do ponto de vista da técnica legislativa, o presente projeto situa-se integralmente dentro da competência do Legislativo municipal: não cria cargos, não determina despesas específicas e não invade a iniciativa reservada do Executivo. Estabelece diretrizes, institui data comemorativa, cria obrigações de planejamento, relatório e transparência — instrumentos reconhecidos como legítimos pelo Tribunal de Contas do Estado de São Paulo na prática das câmaras municipais paulistas.

Trata-se de uma pauta pioneira no município e com enorme potencial de impacto positivo na vida das famílias de Embu-Guaçu. Contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação desta proposição,



# CÂMARA MUNICIPAL DE EMBU-GUAÇU

## PODER LEGISLATIVO MUNICIPAL

que representa um compromisso concreto com a proteção das nossas crianças e adolescentes no século XXI.

Câmara Municipal de Embu-Guaçu, 2 de abril de 2026.

Cleber dos Santos Pereira Dias - Clebinho Jogador

Vereador - Podemos