

**CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO****VEREADOR ALESSANDRO GUEDES – 4º GV**

PROJETO DE LEI /2025

DISPÕE SOBRE A INSTITUIÇÃO DA POLÍTICA MUNICIPAL DE PREVENÇÃO AO VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS, VIDEOGAMES, PLATAFORMAS DIGITAIS E REDES SOCIAIS NO ÂMBITO DAS ESCOLAS PÚBLICAS DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO, COM FOCO NA PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL E INCLUSÃO DIGITAL CONSCIENTE, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

CONSIDERANDO estudos da Sociedade Brasileira de Pediatria em que apresenta que o uso excessivo de telas pode causar impactos negativos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de jovens, com aumento de casos de ansiedade, depressão, agressividade e isolamento social;

CONSIDERANDO pesquisa do Instituto de Psicologia (IP) da USP realizada com adolescentes brasileiros onde apontou que 85% deles jogavam videogame, sendo que 28% alcançaram os critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI), transtorno que consiste no uso excessivo de jogos on-line, que leva ao desestímulo em outras áreas da vida, como a escola e as atividades sociais;

CONSIDERANDO estudo do Ibope/Nielsen onde indica que crianças entre 10 e 17 anos passam, em média, mais de 6 horas por dia conectadas, sendo grande parte desse tempo em plataformas de vídeo e jogos online;

CONSIDERANDO que a ausência de Políticas Públicas específicas voltadas à prevenção da dependência digital compromete não apenas o bem-estar individual, mas também a qualidade da educação e o ambiente escolar;

A CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO PAULO DECRETA:

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Município de São Paulo, a Política Municipal de Prevenção ao Vício em Jogos Eletrônicos, Videogames, Plataformas Digitais e Redes Sociais, com foco prioritário nas escolas públicas municipais e ações voltadas à saúde mental e à inclusão digital.

Art. 2º São objetivos da Política Municipal de Prevenção ao Vício em Jogos Eletrônicos, Plataformas Digitais e Redes Sociais na cidade de São Paulo:

- I – Informar e conscientizar sobre os riscos associados ao uso excessivo de jogos eletrônicos, videogames, plataformas de vídeo (YouTube, TikTok, entre outras), redes sociais e demais tecnologias digitais;
- II – Promover o uso equilibrado e saudável da tecnologia no ambiente escolar;
- III – Apoiar a saúde mental de crianças, adolescentes e educadores no contexto da cultura digital;
- IV – Garantir que políticas públicas de prevenção contemplem alunos com deficiência, transtornos do espectro autista (TEA) ou outras vulnerabilidades psíquicas e sociais;
- V – Envolver famílias, comunidades escolares e profissionais da saúde em ações integradas de prevenção e acolhimento.



CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO

VEREADOR ALESSANDRO GUEDES – 4º GV

Art. 3º As ações da Política Municipal de Prevenção ao Vício em Jogos Eletrônicos, Videogames, Plataformas Digitais e Redes Sociais na cidade de São Paulo poderão incluir, entre outras:

- I – Oficinas e projetos interdisciplinares sobre saúde digital e bem-estar emocional nas escolas públicas;
- II – Atividades extracurriculares de educação midiática e pensamento crítico digital;
- III – Formação de professores e agentes escolares em temas como dependência digital, transtornos de atenção e acolhimento emocional;
- IV – Produção de materiais informativos e acessíveis para famílias, com atenção às comunidades de baixa renda e populações com deficiência;
- V – Implantação de espaços de escuta psicológica nas escolas ou encaminhamento para a rede pública de saúde mental (CAPS, UBS, etc.);
- VI – Criação de comissões escolares de saúde digital, com participação de alunos, famílias e profissionais.

Art. 4º A Prefeitura poderá firmar parcerias com universidades, centros de pesquisa, ONGs e especialistas para desenvolver e avaliar políticas públicas relacionadas à dependência digital e à promoção da saúde mental infanto-juvenil.

Art. 5º Fica instituída a Semana Municipal de Saúde Digital nas Escolas, a ser celebrada anualmente na primeira semana de setembro, com ações educativas, culturais e esportivas integradas às escolas públicas do município.

Art. 6º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, podendo ser suplementadas se necessário.

Art. 7º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de até 90 dias após sua publicação.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Sala das sessões,

Às Comissões competentes,

São Paulo, 12 de agosto de 2025.

ALESSANDRO GUEDES
VEREADOR

Gabinete do Vereador Alessandro Guedes - Palácio Anchieta - Viaduto Jacareí, 100 – 6º Andar
– Sala 605 - Bela Vista, São Paulo - SP, 01319-040 - **Telefone:** (11) 3396-4875

**CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO****VEREADOR ALESSANDRO GUEDES – 4º GV**

J U S T I F I C A T I V A

O objetivo deste Projeto de Lei é possibilitar a criação de uma Política Municipal que una educação, saúde e inclusão, reforçando a atuação preventiva nas escolas públicas e garantindo que todos os jovens de São Paulo tenham acesso ao bem-estar digital.

Fortalecer as ações de proteção e salvamento de milhares de crianças e adolescentes e adultos expostos a jogos eletrônicos e plataformas digitais é uma necessidade se considerarmos todos os dados preocupantes apresentados que justificam iniciativas desta ordem com a urgência que se requer.

Compete ao Município coordenar ações de prevenção, identificar e cuidar de situações de jovens em situação de risco, alunos em situação de vulnerabilidade — especialmente os da rede pública — estão mais expostos a conteúdos nocivos e menos assistidos por suporte psicológico, pedagógico e familiar. Crianças com deficiência e transtornos mentais, como o TEA (transtorno do espectro autista), também enfrentam desafios agravados com o uso desregulado da tecnologia.

**CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO****VEREADOR ALESSANDRO GUEDES – 4º GV**

Entender o universo dos videogames e os seus efeitos nos jovens pode ajudar na prevenção e na identificação de que o adolescente faz uso problemático dos jogos, buscar trabalhar alternativas de minimizar o problema como propor a sugestão de os pais jogarem junto com os filhos e conversarem de maneira crítica sobre os conteúdos, a restrição do tempo de uso e a valorização de outras atividades concorrentes ao jogar é parte desta Política a ser implementada pelo município de São Paulo.

O aumento significativo do tempo de exposição de crianças e adolescentes a jogos eletrônicos e plataformas digitais é uma realidade preocupante, o uso excessivo de telas pode causar impactos negativos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de jovens, com aumento de casos de ansiedade, depressão, agressividade e isolamento social.

Ciente da importância do tema para a cidade, e da urgência de avançarmos na construção desta Política Municipal de Prevenção ao Vício em Jogos Eletrônicos, Videogames, Plataformas Digitais e Redes Sociais na Cidade de São Paulo é que solicito aos pares o apoio neste PL para a sua aprovação.