



PL 933/2025

PARECER DA COMISSÃO DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA SOBRE O PROJETO DE LEI Nº 933/2025

Trata-se de Projeto de Lei 933/2025, de iniciativa do Nobre Vereador Alessandro Guedes, posteriormente acrescido de coautoria do Nobre Vereador Sansão Pereira, que “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”.

Conforme a justificativa de motivos que acompanha o projeto, a proposição reage ao aumento expressivo do tempo de tela entre crianças e adolescentes, associado a impactos negativos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social, com incremento de quadros de ansiedade, depressão, agressividade e isolamento. Ressalta-se a vulnerabilidade ampliada de estudantes da rede pública, bem como de pessoas com deficiência (v.g., TEA), menos assistidas por suporte psicológico, pedagógico e familiar; e sustenta-se a necessidade de o Município articular ações preventivas, educativas e de acolhimento no ambiente escolar e junto às famílias.

A Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa manifestou-se pela **legalidade com substitutivo** (Parecer nº 1755/2025, aprovado em 22/10/2025) “a fim de: i) adequar a redação do texto à técnica legislativa prevista na Lei Complementar nº 95/98 [...]; ii) adequar a redação do art. 3º para que não incida em inconstitucionalidade, por violação ao princípio constitucional da harmonia e independência entre os poderes, nos pontos em que detalha excessivamente a forma de execução da política pública [...] e v) excluir os arts. 4º e 7º para que o projeto não incida em inconstitucionalidade, por violação ao princípio constitucional da harmonia e independência entre os poderes, ao se imiscuir em matéria reservada privativamente ao Executivo, inclusive com a fixação de prazo para regulamentação da lei”.

Nos termos do projeto e já considerando o substitutivo aprovado pela CCJLP, a política municipal passa a ter como eixo a prevenção ao uso problemático de jogos eletrônicos, plataformas digitais e redes sociais, com foco prioritário nas escolas da rede pública, articulando promoção de saúde mental e inclusão digital responsável. O texto explicita finalidades como informar sobre riscos do uso excessivo, fomentar o uso



PL 933/2025

equilibrado da tecnologia no ambiente escolar, apoiar a saúde mental de estudantes e educadores, assegurar a atenção a alunos com deficiência e vulnerabilidades psíquicas e sociais, e envolver famílias, comunidade escolar e profissionais de saúde em ações integradas de prevenção e acolhimento.

Para concretizar tais fins, elenca-se diretrizes operacionais que devem orientar a implementação na rede municipal: promoção de atividades interdisciplinares sobre saúde digital e bem-estar emocional; qualificação continuada do corpo docente; difusão de materiais de conscientização dirigidos à comunidade escolar; e oferta de espaços de escuta psicológica nas unidades ou encaminhamento à rede pública de saúde mental quando necessário.

O substitutivo também reorganiza o tratamento de eventos e do calendário oficial: insere, expressamente, a “Semana de Saúde Digital nas Escolas da Rede Pública” na primeira semana de setembro no Calendário Oficial da Cidade (Lei nº 14.485/2007).

Ante o exposto, naquilo que cabe análise no espectro de competência dessa Comissão de Administração e não deixando de considerar um estudo mais detido pela Comissão de Educação, Cultura e Esportes, cujas competências guardam maior proximidade com o objeto do projeto, **favorável é o parecer ao projeto nos termos do Substitutivo da CCJLP.**