

PROJETO DE LEI C.M.M 30/2026

Dispõe sobre a Instituição do Programa Municipal de Prevenção e Conscientização sobre os Riscos das Apostas, Jogos de Azar e Comportamentos de Jogo Problemático no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Maracaju e dá outras providências.

O Prefeito Municipal de Maracaju, Estado do Mato Grosso do Sul, faz saber que a Câmara Municipal aprovou e ele sanciona a seguinte Lei:

CAPÍTULO I **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1º Fica instituído, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Maracaju, o Programa Municipal de Prevenção e Conscientização sobre os Riscos das Apostas, Jogos de Azar e Comportamentos de Jogo Problemático, com a finalidade de promover ações educativas, preventivas e de conscientização destinadas aos estudantes, suas famílias e à comunidade escolar.

Art. 2º O Programa tem como objetivos:

- I. — conscientizar crianças e adolescentes sobre os riscos associados às apostas e aos jogos de azar;
- II. - prevenir o desenvolvimento de comportamentos compulsivos relacionados a jogos e apostas;
- III. — promover a educação financeira e o consumo consciente;
- IV. — orientar os estudantes sobre os riscos das apostas realizadas por meio de aplicativos, plataformas digitais e redes sociais;
- V. — desenvolver o pensamento crítico sobre publicidade, influenciadores digitais e estratégias de marketing utilizadas para estimular o consumo de apostas;
- VI. — informar sobre os impactos das apostas na saúde mental, incluindo sua possível associação com ansiedade, depressão, isolamento social e outros transtornos;
- VII. — prevenir o endividamento e o comprometimento da renda familiar decorrentes de comportamentos compulsivos relacionados às apostas;
- VIII. — estimular hábitos saudáveis de lazer, convivência social, esporte, cultura e educação;
- IX. — orientar os estudantes sobre os mecanismos utilizados por plataformas digitais para estimular a permanência e a recorrência das apostas;
- X. — fortalecer a participação das famílias na prevenção de comportamentos de risco;
- XI. - promover a identificação precoce de sinais de comportamento problemático relacionado às apostas;
- XII. — orientar a comunidade escolar sobre os canais públicos de acolhimento e atendimento disponíveis no Município.

CAPÍTULO I **DAS AÇÕES DO PROGRAMA**

Art. 3º As unidades da Rede Municipal de Ensino deverão promover, no mínimo, uma atividade educativa por



bimestre, destinada à conscientização dos estudantes sobre os riscos associados às apostas e aos jogos de azar.

§ 1º As atividades poderão ser realizadas de forma interdisciplinar, integradas às ações pedagógicas e aos projetos desenvolvidos pelas unidades escolares.

§ 2º A periodicidade mínima prevista no caput não impede a realização de outras atividades durante o ano letivo.

§ 3º As atividades deverão observar a faixa etária, o nível de desenvolvimento e as características dos estudantes, utilizando linguagem adequada e abordagem pedagógica compatível com cada etapa de ensino.

Art. 4º As atividades do Programa poderão compreender:

- I — palestras educativas;
- II. — rodas de conversa;
- III. — oficinas de educação financeira;
- IV. — atividades pedagógicas e interdisciplinares;
- V. — debates e seminários;
- VI. — campanhas de conscientização;
- VII. — produção de materiais educativos;
- II. — exibição e discussão de conteúdos audiovisuais;
- III. — atividades culturais, esportivas e recreativas voltadas à promoção de alternativas saudáveis de lazer;
- VII. X— encontros com pais ou responsáveis;
- XI. — atividades de orientação sobre saúde mental;
- XII. — ações de prevenção ao endividamento e ao superendividamento;
- XIII. — atividades voltadas à cidadania digital e ao uso responsável da internet;
- XIV. — outras ações educativas compatíveis com os objetivos desta Lei.

CAPÍTULO II

DOS TEMAS ABORDADOS

Art. 5º As ações do Programa poderão abordar, entre outros, os seguintes temas:

- I — diferença entre entretenimento, jogos de azar e apostas;
- II. — funcionamento das apostas esportivas e demais modalidades de apostas;
- III. — riscos associados às apostas online;
- IV. — comportamento compulsivo e ludopatia;
- V. — impactos psicológicos e emocionais do jogo problemático;
- VI. — ansiedade, depressão e outros problemas de saúde mental relacionados ao comportamento compulsivo;
- VII. — consequências sociais e familiares das apostas excessivas;
- VIII. — endividamento e comprometimento da renda familiar;
- IX. — educação financeira e planejamento do orçamento pessoal e familiar;
- X. — influência da publicidade e do marketing digital;
- XI. — atuação de influenciadores digitais na divulgação de plataformas de apostas;
- XII. — mecanismos de persuasão utilizados por plataformas digitais;
- XIII. — riscos de fraude, golpes e plataformas ilegais;
- XII. XIV- proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital;
- XV. — importância da busca por ajuda diante de comportamentos compulsivos;



XII. — alternativas saudáveis de lazer, esporte, cultura e convivência social.

CAPÍTULO III

DA PARTICIPAÇÃO DA COMUNIDADE ESCOLAR

Art. 6º O Programa poderá envolver a participação de toda a comunidade escolar, incluindo:

- I. — estudantes;
- II. — professores;
- III. — diretores e coordenadores pedagógicos;
- IV. — profissionais da educação;
- V. — pais ou responsáveis;
- VI. — conselhos escolares;
- VII. — profissionais da área da saúde;
- VIII. — profissionais da assistência social;
- IX. — representantes de instituições de ensino e pesquisa;
- X. — entidades da sociedade civil.

Art. 7º As unidades escolares poderão promover ações específicas destinadas aos pais e responsáveis, com o objetivo de orientá-los sobre:

- I. — sinais de comportamento de risco relacionados às apostas;
- II. — uso de aplicativos e plataformas de apostas por crianças e adolescentes;
- III. — mecanismos de controle e proteção disponíveis em dispositivos eletrônicos;
- IV. — importância do acompanhamento da vida digital dos filhos;
- V. — impactos das apostas na saúde mental e na convivência familiar;
- VI. — canais de atendimento e apoio disponíveis na rede pública.

CAPÍTULO IV

DA FORMAÇÃO E CAPACITAÇÃO

Art. 8º O Poder Executivo poderá promover, de forma gradual e conforme a disponibilidade orçamentária, ações de formação e capacitação para profissionais da Rede Municipal de Ensino, com o objetivo de possibilitar a identificação de sinais de comportamento problemático relacionado às apostas e o encaminhamento adequado dos casos.

Parágrafo único. As ações de capacitação poderão ser realizadas em parceria com profissionais especializados, universidades, instituições de ensino, órgãos públicos, organizações da sociedade civil e demais entidades habilitadas.

CAPÍTULO V

DA ARTICULAÇÃO COM A REDE DE PROTEÇÃO

Art. 9º As unidades escolares poderão estabelecer mecanismos de articulação com a rede municipal de saúde, assistência social e demais órgãos competentes para orientação e encaminhamento de estudantes que apresentem sinais de sofrimento emocional ou comportamento de risco relacionado às apostas.

Parágrafo único. O encaminhamento deverá respeitar a legislação aplicável, o sigilo das informações e os protocolos de atendimento da rede pública.



CAPÍTULO VI

DAS PARCERIAS

Art. 10º. Para a execução das ações previstas nesta Lei, o Poder Executivo poderá celebrar parcerias, convênios, termos de cooperação ou outros instrumentos legalmente admitidos com:

- I. — universidades e instituições de ensino;
- II. — profissionais especializados em saúde mental;
- III. — instituições de pesquisa;
- IV. — organizações da sociedade civil;
- V. — entidades de proteção e defesa dos direitos da criança e do adolescente;
- VI. — instituições especializadas em educação financeira;
- VII. — órgãos públicos estaduais e federais;
- VIII. — entidades profissionais;

JUSTIFICATIVA

Senhor Presidente,
Senhores Vereadores,

O presente Projeto de Lei tem por objetivo instituir, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Maracaju, o Programa Municipal de Prevenção e Conscientização sobre os Riscos das Apostas, Jogos de Azar e Comportamentos de Jogo Problemático.

A rápida expansão das plataformas digitais de apostas transformou esse fenômeno em uma questão que ultrapassa o âmbito individual e alcança as famílias, a educação e a saúde pública.

Crianças e adolescentes estão cada vez mais expostos a conteúdos relacionados às apostas esportivas e aos jogos de azar por meio das redes sociais, da publicidade digital, de influenciadores e de outros mecanismos de comunicação. A facilidade de acesso por meio de celulares e aplicativos aumenta a necessidade de ações educativas que preparem os jovens para compreender os riscos e desenvolver uma relação responsável com o dinheiro e com o ambiente digital.

A escola possui papel fundamental nesse processo. Além de transmitir conhecimento, é um espaço privilegiado para a formação cidadã, para a promoção da saúde e para o desenvolvimento de habilidades que permitam aos estudantes tomar decisões conscientes e responsáveis.

A proposta estabelece que as unidades da Rede Municipal de Ensino realizem ao menos uma atividade educativa por bimestre, garantindo que o tema seja tratado de maneira contínua durante o ano letivo, e não apenas em campanhas isoladas.



A iniciativa encontra referência em legislação recente do Município do Rio de Janeiro. A Lei Municipal nº 9.460/2026 instituiu a realização de atividades bimestrais de conscientização sobre os riscos dos jogos de azar e apostas no âmbito da rede pública municipal de ensino. A experiência demonstra a importância de levar a prevenção para dentro do ambiente escolar de maneira sistemática e permanente.

A proposta apresentada a esta Casa Legislativa, contudo, busca ampliar esse conceito e adaptá-lo à realidade de Maracaju, incorporando temas como educação financeira, cidadania digital, saúde mental, prevenção ao endividamento, publicidade de apostas, influência das redes sociais e proteção de crianças e adolescentes.

O projeto também estabelece a possibilidade de participação das famílias e de articulação com as áreas de saúde e assistência social, permitindo que a escola seja um importante ponto de prevenção e identificação precoce de situações de risco, sem transformar os profissionais da educação em responsáveis pelo diagnóstico ou tratamento de transtornos de saúde mental.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de realização de parcerias com universidades, instituições de ensino, profissionais especializados e organizações da sociedade civil, ampliando as possibilidades de execução das atividades sem a necessidade de criação de uma estrutura administrativa específica.

A proposição também estabelece um importante salvaguarda: empresas e plataformas de apostas não poderão utilizar as atividades do Programa para publicidade, promoção ou captação de estudantes. Dessa forma, a iniciativa permanece exclusivamente voltada à educação, prevenção e proteção.

A medida está alinhada à competência municipal para atuar em matéria de interesse local e na organização de políticas públicas de educação e saúde, em cooperação com os demais entes federativos, observadas as diretrizes da legislação nacional de educação e do Sistema Único de Saúde.

Mais do que combater o problema depois que ele já se instalou, a presente proposta busca agir antes, formando uma geração mais consciente sobre dinheiro, tecnologia, publicidade e saúde mental.

A escola pode ser a primeira barreira de proteção contra a ludopatia e os comportamentos de jogo problemático. Ao oferecer informação adequada e contínua, aproximar a família da escola e fortalecer a articulação com a rede de proteção, o Município de Maracaju estará investindo na prevenção e na proteção de seus jovens.

Diante da relevância social da matéria, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação do presente Projeto de Lei.

MARACAJU/MS, 28 de Julho de 2026

Robert Ziemann
1º Secretário(a)

