

O Vereador **VAGNER CHEFER** no uso de suas atribuições legais conferidas pela Lei Orgânica de Araucária/PR e pelo Regimento Interno desta Casa de Leis, apresenta a seguinte proposição:

INDICAÇÃO Nº 996/2026

Indica-se que seja encaminhado expediente ao Senhor Prefeito, Luiz Gustavo Botogoski, para que determine à Secretaria Municipal competente, a Minuta do Projeto de Lei que “Institui a Campanha Permanente de Conscientização sobre os Riscos dos Jogos de Azar Online no Município de Araucária, e dá outras providências.”

JUSTIFICATIVA

O avanço das tecnologias digitais e a popularização das plataformas de apostas esportivas e jogos de azar online têm ampliado significativamente o acesso da população a esse tipo de conteúdo. A facilidade de utilização por meio de dispositivos móveis, aliada à intensa divulgação em redes sociais e meios de comunicação, tem aproximado cada vez mais jovens e adolescentes dessas plataformas.

Diversos especialistas e estudos na área da saúde mental apontam que o uso recorrente de apostas digitais pode desencadear comportamentos compulsivos e dependência comportamental, gerando consequências como ansiedade, endividamento, queda no rendimento escolar, conflitos familiares e prejuízos à saúde emocional. Nesse cenário, ações de prevenção e conscientização tornam-se fundamentais para orientar a população, especialmente os públicos mais jovens, sobre os riscos associados a essas práticas.

Além dos impactos individuais, a temática também afeta o ambiente familiar e educacional. Muitos pais, responsáveis e educadores relatam dificuldades em identificar sinais de envolvimento precoce com apostas online ou em orientar adequadamente crianças e adolescentes sobre os riscos dessas plataformas. Dessa forma, iniciativas de caráter educativo e informativo contribuem para ampliar o acesso a informações confiáveis e estimular o uso mais consciente das tecnologias digitais.

A instituição da Campanha Permanente de Conscientização sobre os Riscos dos Jogos de Azar Online busca justamente fortalecer a cultura de prevenção no Município de Araucária, promovendo ações de orientação e esclarecimento à população. A iniciativa possui caráter essencialmente educativo e poderá ser desenvolvida por meio de campanhas institucionais, materiais informativos e parcerias com instituições públicas, privadas e organizações da sociedade civil.

Importante destacar que a proposta possui natureza orientativa e de conscientização social, não implicando necessariamente na criação de novas estruturas administrativas ou despesas obrigatórias ao Poder Executivo, podendo ser implementada de acordo com critérios de conveniência e oportunidade da Administração Pública.

A proposta também está alinhada aos princípios da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, especialmente ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 3, que busca assegurar uma





vida saudável e promover o bem-estar para todos, incluindo a promoção da saúde mental e a prevenção de comportamentos de risco.

Por isso, solicito ao Distinto Plenário que vote favorável a esta Indicação, sendo encaminhada à Mesa Diretora para tomar as providências cabíveis.

Câmara Municipal de Araucária, 23 de abril de 2026.



MINUTA DE PROJETO DE LEI

“Institui a Campanha Permanente de Conscientização sobre os Riscos dos Jogos de Azar Online no Município de Araucária, e dá outras providências.”

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Município de Araucária, a Campanha Permanente de Conscientização sobre os Riscos dos Jogos de Azar Online, com a finalidade de informar e orientar a população — especialmente crianças, adolescentes e jovens — acerca dos impactos negativos relacionados ao uso de plataformas de jogos de azar virtuais, apostas esportivas, cassinos online e modalidades similares.

Art. 2º A campanha terá caráter educativo e preventivo, com foco em:

- I** - divulgar os riscos à saúde mental e financeira associados aos jogos de azar online;
- II** – alertar sobre o potencial de desenvolvimento de dependência comportamental;
- III** – promover a conscientização quanto às estratégias utilizadas pelas plataformas para atrair e reter jogadores;
- IV** – incentivar o uso responsável da internet e de dispositivos digitais.

Art. 3º As ações do projeto poderão incluir:

- I** – palestras, oficinas, teatro educativo e dinâmicas interativas em escolas e espaços públicos;
- II** – visitas a instituições de ensino, lares de idosos e entidades assistenciais;
- III** – campanhas de valorização da vida, segurança e respeito mútuo;
- IV** – atividades de lazer e recreação com foco educativo e social.

Art. 4º A implantação desta Lei não implica aumento de despesas obrigatórias, podendo ser realizada com recursos orçamentários já existentes ou por meio de parcerias e doações.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Câmara Municipal de Araucária, 23 de abril de 2026.

VAGNER CHEFER
VEREADOR

