



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE PARAUAPEBAS
GABINETE DO VEREADOR ALEX OHANA

PROJETO DE LEI Nº 214/2026

**INSTITUI A SEMANA MUNICIPAL DE
CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O TRANSTORNO
DE JOGO ELETRÔNICO E O USO SAUDÁVEL DE
TECNOLOGIAS NO MUNICÍPIO DE
PARAUAPEBAS E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

A CÂMARA MUNICIPAL DE PARAUAPEBAS, no uso de suas atribuições legais, aprova e o Prefeito Municipal sanciona a seguinte Lei:

Art.1º Fica instituída, no âmbito do Município de Parauapebas, a Semana Municipal de Conscientização sobre o Transtorno de Jogo Eletrônico e o Uso Saudável de Tecnologias.

Art. 2º A Semana Municipal de que trata esta Lei tem por finalidade promover a conscientização da população sobre o uso equilibrado de jogos eletrônicos, internet, redes sociais, aplicativos digitais e demais tecnologias, com atenção aos impactos físicos, emocionais, sociais e educacionais decorrentes do uso excessivo ou inadequado.

Art. 3º Para os fins desta Lei, considera-se Transtorno de Jogo Eletrônico o tema de conscientização relacionado ao padrão persistente ou recorrente de uso de jogos digitais que possa comprometer a rotina, a convivência familiar, o desempenho escolar, a saúde emocional, o sono, a socialização ou outras atividades essenciais, sem prejuízo da avaliação por profissional habilitado.

Art. 4º São diretrizes da Semana Municipal de Conscientização sobre o Transtorno de Jogo Eletrônico e o Uso Saudável de Tecnologias:

- I – Promover informações sobre o uso saudável, seguro e equilibrado de tecnologias digitais;
- II – Incentivar o diálogo entre famílias, escolas, profissionais de saúde, comunidade e usuários de tecnologias;
- III – Orientar sobre sinais de alerta relacionados ao uso excessivo de jogos eletrônicos e demais recursos digitais;
- IV – Estimular hábitos de convivência, lazer, esporte, cultura, leitura e atividades presenciais;
- V – Valorizar a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital;



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE PARAUAPEBAS
GABINETE DO VEREADOR ALEX OHANA

VI – Divulgar informações sobre prevenção, acolhimento, orientação familiar e busca de atendimento especializado, quando necessário;

VII – Incentivar o uso responsável da tecnologia como ferramenta de educação, comunicação, trabalho, inovação e inclusão social.

Art. 5.º Durante a Semana Municipal instituída por esta Lei, poderão ser realizadas ações educativas, palestras, rodas de conversa, campanhas informativas, atividades culturais, esportivas e comunitárias, debates e divulgação de materiais de orientação à população.

Art. 6.º As ações previstas nesta Lei poderão ser desenvolvidas em cooperação com instituições de ensino, entidades da sociedade civil, conselhos profissionais, universidades, órgãos públicos, organizações comunitárias, profissionais da saúde, profissionais da educação e demais parceiros interessados.

Art. 7.º A Semana Municipal poderá ser realizada anualmente em período definido pelo Poder Público municipal, preferencialmente durante o ano letivo, de modo a favorecer a participação da comunidade escolar e das famílias.

Art. 8.º A execução das ações previstas nesta Lei observará a disponibilidade administrativa, financeira e orçamentária dos órgãos competentes, sem criação de cargos, órgãos, funções ou despesas obrigatórias.

Art. 9.º O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Art. 10.º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Parauapebas/PA, 20 de maio de 2026.

Aurelio Ramos de Oliveira Neto
PREFEITO MUNICIPAL



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE PARAUAPEBAS
GABINETE DO VEREADOR ALEX OHANA

JUSTIFICATIVA

Senhor Presidente, Senhoras Vereadoras e Senhores Vereadores,

O presente Projeto de Lei tem por objetivo instituir, no Município de Parauapebas, a Semana Municipal de Conscientização sobre o Transtorno de Jogo Eletrônico e o Uso Saudável de Tecnologias.

A tecnologia faz parte da vida cotidiana e representa importante instrumento de educação, comunicação, trabalho, lazer, inovação e inclusão social. No entanto, o uso excessivo ou inadequado de jogos eletrônicos, redes sociais, aplicativos e demais recursos digitais pode afetar a saúde emocional, o sono, o rendimento escolar, a convivência familiar e as relações sociais, especialmente entre crianças e adolescentes.

A proposta busca estimular ações educativas e preventivas, com foco na informação, na orientação às famílias e no incentivo ao uso equilibrado das tecnologias. O objetivo não é proibir ou desestimular o uso de ferramentas digitais, mas promover consciência, equilíbrio e responsabilidade no ambiente digital.

A Semana Municipal também poderá contribuir para aproximar escolas, famílias, profissionais da saúde, profissionais da educação e comunidade, criando espaços de diálogo sobre prevenção, sinais de alerta, acolhimento e encaminhamento adequado quando necessário.

A proposição foi elaborada como norma de caráter educativo e de diretrizes gerais, sem criação de cargos, órgãos ou despesas obrigatórias, preservando a competência administrativa do Poder Executivo e observando a disponibilidade orçamentária e financeira do Município.

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

Parauapebas/Pa, 20 de maio de 2026

ALEX PAMPLONA

OHANA:68964358287

Assinado de forma digital por ALEX
PAMPLONA OHANA:68964358287
Dados: 2026.05.20 16:39:51 -03'00'

ALEX P. OHANA – PDT
VEREADOR