



PROJETO DE LEI Nº 013/ 2023 DE 02 MAIO DE 2023.

AUTOR: VEREADOR DANIEL NASCIMENTO

Dispõe sobre a criação da Semana de Orientação, Prevenção e Combate aos Malefícios do uso excessivo de Dispositivos Digitais, e dá outras providências.

CÂMARA MUNICIPAL DE PALMAS DECRETA:

Art. 1º Fica instituída, a Semana de Orientação, Prevenção e Combate aos Malefícios do uso excessivo de dispositivos digitais, no âmbito do Município de Palmas, a semana será realizada anualmente na terceira semana do mês de outubro.

Parágrafo Único: Especifica-se como dispositivos eletrônicos sendo celulares, smartphone, tablets, computadores e as novas tecnologias advindas da modernização eletrônica.

Art. 2º São objetivos dessa lei conscientizar as crianças, adolescentes e responsáveis quanto a utilização adequada das tecnologias disponíveis.

- I. Promover palestras preventivas na rede de ensino pública e privada sobre os dispositivos eletrônicos disponíveis;
- II. Incentivar os alunos a usarem as tecnologias para benefício educativo e profissional;
- III. Conscientizar os responsáveis pelas crianças e adolescentes quanto aos riscos do mal uso das tecnologias;
- IV. Promover espaço de diálogo, roda de conversa, entre os alunos e profissionais técnicos em mídias;



ESTADO DO TOCANTINS
CÂMARA MUNICIPAL DE PALMAS



GABINETE DO VEREADOR DANIEL NASCIMENTO – REPUBLICANOS

E-mail: ver.danielnascimento10@gmail.com Tel: (63) 3236-3074

Art. 3º Para execução dessa lei poderão as instituições de ensino celebrar parcerias com as universidades que dispõe de cursos nas áreas afins.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Palmas TO, 02 de maio de 2023.

Daniel Nascimento
Vereador de Palmas – Republicanos



JUSTIFICATIVA

Muito se fala atualmente sobre tecnologia, de como ela está avançando mais a cada dia, como tudo está ficando muito mais rápido e, claro, mais “tecnológico”, e como estão ficando cada vez mais comuns e importantes em nossas vidas.

Quando falamos de tecnologia pensamos em nossos celulares, em computadores, robôs e ficção científica, porém, a tecnologia é definida como a teoria geral e estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana. Ou seja, a idéia de tecnologia já existia muito antes do que entendemos como tecnologia hoje, e vem da necessidade do ser humano de criar instrumentos que o ajude a superar suas limitações.

A história da tecnologia ganhou novos rumos a partir do século XVIII, junto com a Revolução Industrial, novas tecnologias e inovações surgiram. Mas foi em 2007 que a história da tecnologia passou por uma mudança significativa, quando a Apple lançou seu primeiro iPhone, onde, o mundo passou a viver o *boom* dos smartphones.

A primeira loja de aplicativos móveis surgiu em 1998, mas foi em 2008 que os aplicativos e as lojas próprias para esses produtos tiveram seu crescimento, quando foi lançada a App Store da Apple.

Os aplicativos móveis foram criados com o objetivo de oferecer funcionalidades de formas mais práticas e de fácil acesso, uma vez que tudo pode ser acessado a partir de um toque.

Ademais, o acesso rápido e de forma simples possibilita que pessoas de diferentes lugares consigam conversar sem nenhuma interferência, além de ser muito mais fácil fazer uma pesquisa, estudar sobre novos assuntos, conhecer uma nova língua e até mesmo trabalhar sem precisar sair de casa é ainda mais prático.

Apesar de todas as facilidades e comodidades que as tecnologias nos traz, alguns malefícios acabam acompanhando-a junto de seu desenvolvimento, males, porém, que não são oriundos da tecnologia em si, mas sim da forma como as pessoas a utilizam e que tem as deixado cada vez mais dependentes.



Vírus, golpes e vazamento de dados são apenas alguns dos riscos da internet, embora a maioria deles possa afetar qualquer indivíduo online, alguns são particularmente perniciosos para crianças e adolescentes, por tanto o conhecimento sobre os lados negativos da tecnologia é fundamental na hora de cuidar na educação das crianças e adolescentes, para utilizá-la de forma benéfica, sem prejudicar sua qualidade de vida.

Como exemplo destas situações, podemos citar as principais vistas no dia-a-dia, como:

1. Assédio virtual (cyberbullying)

Sendo uma versão virtual do assédio moral, o cyberbullying é normalmente desenvolvido por indivíduos da mesma faixa etária da vítima, usando das tecnologias para propagar e constranger o alvo diante do maior número de pessoas possível.

Um dos piores aspectos dessa ameaça é a velocidade e nível de persistência que ela possibilita aos agressores, levando a vítima a sofrer com os ataques por muito tempo e em proporções gigantescas.

2. Exposição a conteúdos inadequados

A internet é um ambiente aberto onde as pessoas podem publicar praticamente qualquer tipo de informação, assim, caso o acesso de crianças e adolescentes não seja monitorado e limitado, eles podem estar expostos a imagens e vídeos de natureza inadequada à sua idade, como conteúdos violentos e sexuais.

3. Grooming

O grooming é um termo usado para práticas desempenhadas por adultos para ganhar a confiança de menores na internet e, por fim, abusar sexualmente dos pequenos. O processo pode se iniciar em redes sociais ou salas de bate-papo, com os agressores fingindo ser da mesma faixa etária das vítimas e, muitas vezes, oferecendo presentes ou vantagens para chamar sua atenção e manipulá-las.

4. Sextorsão (sextortion)

Derivada das palavras “sexo” e “extorsão”, a sextorsão é uma forma de chantagem contra crianças e adolescentes que usa como arma a ameaça de propagar imagens,



vídeos ou mensagens de conteúdo sexual da própria vítima. O objetivo da prática é constranger e forçar o alvo a manter relações sexuais com o criminoso.

5. Exploração sexual

A exploração sexual na internet abarca um conjunto de atos criminosos perpetrados contra crianças e adolescentes. Pode incluir práticas de chantagem (como a sextorsão) ou outros meios de abuso sexual dos alvos, ou ainda a compra, venda e compartilhamento de imagens e vídeos das vítimas como forma de exploração com fins comerciais.

6. Happy slapping

Trata-se de um tipo de assédio físico e moral, ou cyberbullying, no qual a vítima é filmada durante um episódio de agressão física para que o vídeo seja compartilhado em redes sociais como forma de humilhação contínua ao alvo.

Alguns cientistas afirmam que o uso exagerado da internet pode causar atrofia da massa cinzenta do cérebro e isso afeta a concentração e a memória da criança, dificultando na hora de tomar decisões e definir objetivos.

Matéria publicada na EXAME.com, o repórter **Maurício Grego** descreve:

Publicado: 18/09/2012 11:57:00 - por Maurício Grego

“Internet em excesso atrofia o cérebro, diz pesquisadora”

Para a cientista britânica Suzan Greenfield, crianças que passam tempo demais nas redes sociais podem ter atrofia cerebral.

<https://exame.com/ciencia/internet-em-excesso-atrofia-o-cerebro-diz-pesquisadora/>

Muitos jovens navegam pela internet sem monitoramento de um adulto, ficando expostos a todo tipo de conteúdo, principalmente aos jogos que estão cada vez mais violentos, por tanto, é importante orientar o controle no uso do computador (ou de qualquer outro aparelho eletrônico) mostrando para as crianças e adolescentes as consequências do uso excessivo da internet.



São sinais de alerta quando a criança ou o adolescente apresenta irritabilidade por falta de acesso às mídias, isolamento, recusa ao convívio social, intelectual e emocional, por isso é importante haver o incentivo às crianças e adolescentes em atividades que não dependam das telas, como brincar com um amigo, fazer um esporte, aprender tocar algum instrumento, e outros, pois crianças que estão em fase de descoberta, acabam se tornando alvo nessas situações.

O projeto de lei ora proposto visa sensibilizar quanto aos malefícios que o uso excessivo de dispositivos digitais oferecem quando usada de forma inadequada, e a conscientização das crianças, adolescentes e seus responsáveis sobre o uso consciente das tecnologias disponíveis.

Diante do exposto, tendo em vista a importância anteriormente descrita, submeto a esta Casa Legislativa na forma regimental, contando com a compreensão dos nobres Parlamentares para aprovação do presente projeto de lei.

Daniel Nascimento
Vereador de Palmas – Republicanos