

PROJETO DE LEI Nº 030 /2026 – CMM

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;



RECEBI EM 28/07/26
MARIA B. SALLES FERREIRA
SECRETARIA LEGISLATIVA
CÂMARA MUNICIPAL
MARACAJU-MS

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;



VIII – exibição e discussão de conteúdos audiovisuais;

IX – atividades culturais, esportivas e recreativas voltadas à promoção de alternativas saudáveis de lazer;

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

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

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;

XIV – proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital;

XV – importância da busca por ajuda diante de comportamentos compulsivos;

XVI – 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. 10. 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;



IX – empresas privadas, desde que observados os princípios da administração pública e a legislação aplicável;

X – outras entidades que possam contribuir para os objetivos do Programa.

Parágrafo único. É vedada a participação, no desenvolvimento das atividades pedagógicas, de empresas ou plataformas de apostas que possam utilizar o Programa para fins de publicidade, promoção, divulgação ou captação de estudantes.

CAPÍTULO VII

DA PROTEÇÃO DOS ESTUDANTES

Art. 11. As ações previstas nesta Lei terão caráter exclusivamente educativo, preventivo e de proteção, sendo vedada qualquer forma de publicidade, promoção ou estímulo ao consumo de apostas e jogos de azar no ambiente escolar.

Art. 12. É vedada a distribuição, nas unidades escolares, de materiais promocionais, brindes ou qualquer outro conteúdo publicitário relacionado a plataformas de apostas ou jogos de azar.

CAPÍTULO VIII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

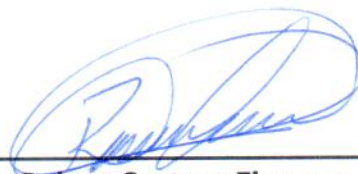
Art. 13. O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei, no que couber, para estabelecer medidas complementares à sua execução.

Art. 14. A implementação das ações previstas nesta Lei será realizada de forma progressiva, observadas as disponibilidades orçamentárias e financeiras do Município e as competências dos órgãos responsáveis.

Art. 15. As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas, se necessário, observada a legislação vigente.

Art. 16. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Maracaju, 28 de julho de 2026.



Robert Gustavo Ziemann
Vereador

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.

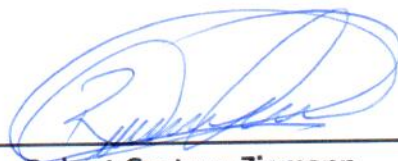
A medida está alinhada à competência municipal para atuar em matéria de interesse local e na organização de políticas públicas de educação e saúde, em cooperação com os demais entes federativos, observadas as diretrizes da legislação nacional de educação e do Sistema Único de Saúde.

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.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Maracaju, 28 de julho de 2026.



Robert Gustavo Ziemann
Vereador