



Câmara Municipal da Estância Turística de Guaratinguetá

Estado de São Paulo - Brasil

PROJETO DE LEI LEGISLATIVO Nº 0017-2019

Institui e inclui no Calendário Oficial de Eventos do Município da Estância Turística de Guaratinguetá a “Semana Municipal de Conscientização do Uso da Internet por Crianças”, e dá outras providências.

PROCESSO Nº 3011-2019

Art. 1º Fica instituída e incluída no Calendário Oficial de Eventos do Município da Estância Turística de Guaratinguetá a “Semana Municipal de Conscientização do Uso da Internet por Crianças”, a ser realizada, anualmente, na segunda semana do mês de outubro, com o intuito de conscientizar a sociedade acerca da necessidade do controle, pelas famílias, do conteúdo oferecido para crianças na internet.

Art. 2º Serão objeto das ações de conscientização a abordagem dos seguintes temas, conforme matéria elaborada pela Sociedade Brasileira de Pediatria:

I – o tempo de uso diário ou a duração total/dia do uso de tecnologia digital que deve ser limitado e proporcional às idades e às etapas do desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial das crianças e adolescentes;

II – desencorajar, evitar e até proibir a exposição passiva em frente à telas digitais, com exposição dos conteúdos inapropriados de filmes e vídeos, para crianças com menos de 2 (dois) anos, principalmente durante as horas das refeições ou no período de uma ou duas horas antes de dormir;

III – limitar o tempo de exposição às mídias ao máximo de uma hora por dia, para crianças entre 2 (dois) a 5(cinco) anos de idade. Crianças entre 0 (zero) a 10 (dez) anos não devem fazer uso de televisão ou computador nos seus próprios quartos;

IV – adolescentes não devem ficar isolados nos seus quartos ou ultrapassar suas horas saudáveis de sono às noites (8-9horas/noite/fases de crescimento e desenvolvimento cerebral e mental);

V – estimular atividade física diária por uma hora;

VI – crianças menores de 6 (seis) anos precisam ser mais protegidas da violência virtual, pois não conseguem separar a fantasia da realidade. Jogos online com cenas de tiroteios com mortes ou desastres que ganhem pontos de recompensa como tema principal, não são apropriados em qualquer idade, pois banalizam a violência como sendo aceita para a resolução de conflitos, sem expor a dor ou sofrimento causado às vítimas.

VII – estabelecer limites de horários e mediar o uso com a presença dos pais para ajudar na compreensão das imagens;



Câmara Municipal da Estância Turística de Guaratinguetá

Estado de São Paulo - Brasil

Projeto de Lei Legislativo nº 0017-2019 – continuação.

-2-

VIII – equilibrar as horas de jogos online com atividades esportivas, brincadeiras, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza;

IX – conversar sobre as regras de uso da Internet, configurações para segurança e privacidade e sobre nunca compartilhar senhas, fotos ou informações pessoais ou se expor através da utilização da webcam com pessoas desconhecidas, nem postar fotos íntimas ou nudes, mesmo com ou para pessoas conhecidas em redes sociais;

X – monitorar os sites/programas/aplicativos/filmes/vídeos que crianças e adolescentes estão acessando/visitando/trocando mensagens, sobretudo em redes sociais;

XI – manter os computadores e os dispositivos móveis em locais seguros, e ao alcance das responsabilidades dos pais (na sala) ou das escolas (durante o período de aulas);

XII – usar antivírus, antispam, antimalware e softwares atualizados ou programas que servem de filtros de segurança e monitoramento para palavras ou categorias ou sites;

XIII – aprender/ensinar a bloquear mensagens ofensivas ou inapropriadas, redes de ódio, violência ou intolerância ou vídeos com conteúdos sexuais e como denunciar cyberbullying em helplines, ou através da SAFERNET, ou disque denúncia no telefone 100;

XIV – conversar sobre valores familiares e regras de proteção social para o uso saudável, crítico, construtivo e pró-social das tecnologias usando a ética de não postar qualquer mensagem de desrespeito, discriminação, intolerância ou ódio;

XV – desconectar, dialogar, aproveitar oportunidades aos finais de semana e durante as férias para conviver com a família, com amigos e dividir momentos de prazer sem o uso da tecnologia, mas com afeto e alegria.

Art. 3º As despesas decorrentes da execução desta Lei, se necessárias, correrão por conta de dotação própria do orçamento.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Recinto do Plenário “Vereador João Mod”, junho de 2019.

MARCOS EVANGELISTA
Vereador

Protocolo N ° 1719-2019
03/06/2019

Departamento Legislativo – ME/cm.



Câmara Municipal da Estância Turística de Guaratinguetá

Estado de São Paulo - Brasil

JUSTIFICATIVA

**Projeto de Lei Legislativo nº 0017-2019
Processo nº 3011-2019**

**Senhor Presidente,
Nobres Senhores Vereadores:**

O presente Projeto de Lei Legislativo, que tenho a grata satisfação de submeter à criteriosa apreciação do Plenário desta Casa, tem por objetivo instituir no Calendário Oficial de Eventos do Município da Estância Turística de Guaratinguetá, a “Semana Municipal da Conscientização do Uso da Internet por Crianças”.

O ciclo das gerações geralmente é marcado pelas mudanças culturais e avanços tecnológicos, o que predispõe as crianças nascidas em períodos marcados por essas inovações a adotarem determinado comportamento.

Tendo o tempo como medida, percebemos que a distância que separa tais ciclos geracionais, tem sido reduzida a cada ano. Numa história recente, ainda falávamos nas gerações X, Y e Z, agora já superadas pela geração *Alpha*, composta pelas crianças nascidas depois do ano de 2010.

Mas quem são e o que pensam as crianças da geração *alpha*? A geração *alpha* é composta por crianças que, desde muito pequenas, estão inseridas em um cotidiano rodeado pela tecnologia. É precoce afirmar o que pensam, mas a tendência indica que sejam muito mais independentes que suas antecessoras, e com habilidade de adaptação a novas tecnologias, sentindo uma enorme necessidade de estarem precocemente conectadas.

As principais características das crianças da chamada geração *alpha* resumem-se em serem muito mais atentas e observadoras. Aparentam ser mais inteligentes, do ponto de vista do uso de tecnologias, ainda que esta percepção se deva por estarem inseridas em um ambiente com muito mais estímulos sensoriais, com brinquedos criados cuidadosamente para desenvolver sua audição, tato e visão.

A mobilidade da tecnologia atual também auxilia. Bombardeamos esta geração com cores e formas de educação em todos os lugares e momentos, gerando uma aceleração ainda maior no processo de desenvolvimento. É um grupo extremamente novo e em pleno desenvolvimento, não tendo ainda modelos de educação bem definidos ou pré-estabelecidos. O que se sabe é que seguimos cada vez mais para uma forma de ensino mais voltada para as necessidades e interesses dos alunos, e menos para o padrão sistematizado e hierárquico de outrora.

Piaget mencionou que “cabe ao professor acreditar na potencialidade de seus alunos, e organizar experiências que lhes possibilitem interagir com os saberes formalizados”. Desta forma, pais e professores passam do status de educadores e passam a ser mentores, com foco maior na orientação de uma geração que possui acesso às informações na palma da mão.



Câmara Municipal da Estância Turística de Guaratinguetá

Estado de São Paulo - Brasil

Justificativa do Projeto de Lei Legislativo nº 0017-2019 – continuação.

-2-

Mas, infelizmente, o acesso digital não traz somente inovações positivas. A criminalidade tem acompanhado a evolução tecnológica e adaptado novas formas de agir tendo como foco principal crianças e adolescentes.

Sem dúvidas de que uma educação digital é essencial para que pais e educadores evitem riscos a seus filhos e alunos. Uma educação digital que busque conscientizar acerca do acesso seguro e produtivo. Se assim ocorrer personagens como, por exemplo, a boneca “Momo” e aplicativos como a “Baleia Azul” e outros similares, possam influenciar crianças para práticas violentas e ao suicídio, por meio de desafios.

Não menos relevante é o cuidado com a saúde em todos os seus aspectos especialmente físico e psicológico. A orientação acerca do tempo de exposição às telinhas em contraponto à importância da interação social como forma de desenvolvimento das relações interpessoais é de extrema importância nos dias atuais.

A superestimulação causada pelas telas tem causado distúrbios neurológicos nas crianças como, por exemplo, déficit de atenção, ansiedade e pânico que resultam em crianças agitadas e inseguras, não só no processo de aprendizado, como também no desenvolvimento saudável de relacionamentos.

Ainda, há de se ter muita cautela na orientação e supervisão do conteúdo veiculado na internet para crianças, pois muitas vezes alguns vídeos envolvem roubo de informações pessoais e extorsão, conteúdo sexual envolvendo precocemente as crianças em um ambiente que põe em risco sua integridade física e até mesmo sua vida.

As gerações se mesclam em algum momento, temos a X de 1960 – 1980, Y de 1980 – 2000 e Z de 1990 – 2010. Elas se comportam hoje ainda com traços característicos de sua época, porém, como temos uma globalização, as diferenças vão diminuindo e as pessoas se adaptando umas as outras. Uma das formas de adaptação caracteriza-se principalmente na era digital. Como participantes de uma evolução gradual, cumpre-nos a missão de criar mecanismos de defesa e conscientização das novas gerações, por isso a propositura do presente Projeto de Lei Legislativo.

Certo de poder contar com o apoio de Vossas Excelências para aprovação do referido Projeto, aproveito o ensejo para prestar meus votos de apreço e consideração, colocando-me à disposição para dirimir quaisquer dúvidas que porventura possa surgir.

Recinto do Plenário “Vereador João Mod”, junho de 2019.

MARCOS EVANGELISTA
Vereador

Departamento Legislativo – ME/cm.