



ESTADO DE SANTA CATARINA
Câmara de Vereadores de Itajaí



PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº 207/2023

**DISPÕE SOBRE O USO E UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTOS
ELETRÔNICOS NAS ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS DO
MUNICÍPIO DE ITAJAÍ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo estabelecer diretrizes para o uso e utilização de equipamentos eletrônicos nas escolas públicas e privadas do Município de Itajaí.

Art. 2º Equipamento eletrônico é todo aparelho projetado para executar tarefas em comunicação, entretenimento, trabalho, saúde e que possuam acesso a internet.

Parágrafo único. Para fins desta Lei, consideram-se equipamento eletrônico:

I - smartphones - celular com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados um sistema operacional, equivalente aos computadores;

II - tablets - dispositivo portátil que possui uma variedade de funções semelhantes a um computador;

III - computador - dispositivo eletrônico que se destina a receber e processar dados para a realização de diversas operações;

IV - televisor - sistema eletrônico de reprodução audiovisual de forma instantânea;

V - smartwatches e afins - relógio digital que apresenta diversas outras funcionalidades para além de apenas ver as horas e marcar um despertador;



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



VI - quaisquer outros equipamentos que atendam as características previstas no caput deste artigo;

Art. 3º A presente Lei será observada pelos alunos, professores e toda a equipe docente, dentro do ambiente escolar.

Art. 4º Os professores e a equipe docente deverão elaborar e ministrar as aulas observando os parâmetros trazidos por esta Lei.

Art. 5º É vedada as escolas públicas e privadas do Município de Itajaí utilizarem, mesmo que para fins educacionais, para turmas do ensino fundamental até o 5º (quinto) ano, equipamentos eletrônicos durante o horário de aula.

Art. 6º Para alunos com deficiência, o disposto no artigo anterior se aplicará até o terceiro ano do ensino fundamental.

§ 1º Caberá a escola prestar auxílio aos alunos com deficiência, mediante profissionais legalmente habilitados.

§ 2º As escolas deverão fornecer material adaptado às crianças com deficiência, a fim de garantir sua total autonomia.

§ 3º Caso as escolas não consigam dispor, de forma imediata, o disposto nos parágrafos anteriores, deverá fornecer outro meio assistivo ao aluno com deficiência.

§ 4º As escolas terão o prazo de um ano para garantir o disposto nos §§ 1º e 2º deste artigo.

Art. 7º Para as turmas do 6º ano do ensino fundamental em diante e do ensino médio, o uso de equipamentos eletrônicos, para fins educacionais, será permitido, desde que observados os seguintes requisitos:

- I - para as turmas do 6º ano, uma aula por semana;
- II - para turmas do 7º ano, duas aulas por semana e com dias intercalados;
- III - para turmas do 8º ano, três aulas por semana e com dias intercalados;
- IV - para turmas do 9º ano, quatro aulas por semana e com dias intercalados;
- V - para turmas do ensino médio, até 10 aulas por semana;

§ 1º Os professores e equipe docente deverão estabelecer rotinas para que os critérios estabelecidos nos incisos previstos no caput sejam devidamente cumpridos.

§ 2º Os equipamentos eletrônicos serão utilizados exclusivamente para a realização de atividades educacionais, pesquisas e apresentações.



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



§ 3º Os professores e equipe docente deverão prezar pelo incentivo à leitura de materiais físicos e atividades que estimulem a pesquisa.

§ 4º As pessoas com deficiência que necessitarem de linguagem ou conteúdo acessível, observar-se-á o disposto nos §§ 1º e 2º do artigo anterior.

Art. 8º As escolas e o Município de Itajaí deverão fornecer anualmente aos professores e ao corpo docente cursos de aperfeiçoamento e palestras tratando sobre os prejuízos do uso indiscriminado de telas.

Parágrafo único. As palestras de que trata o caput também deverão ser disponibilizadas aos pais e alunos.

Art. 9º As escolas deverão possuir ao menos um psicólogo em seu quadro de profissionais, os quais, além das funções inerentes ao exercício da própria profissão, irão auxiliar os professores e corpo docente na elaboração do plano de aula em atenção a esta Lei.

Art. 10. Fica criado o "Dia Municipal Põe de Lado Telefone" a ser comemorado todo ano, no segundo domingo do mês de junho, a fim de conscientizar pais e alunos sobre os prejuízos do uso indiscriminado de tela.

§ 1º Nesta data, as escolas do Município de Itajaí ofertarão palestras sobre os prejuízos do uso indiscriminado de telas e elaborarão atividades que fomentem a integração de pais e alunos.

§ 2º O Município de Itajaí poderá criar eventos e atividades voltadas ao cumprimento da presente Lei.

Art. 11. O Município de Itajaí poderá criar um centro terapêutico para tratamento das pessoas dependentes dos equipamentos eletrônicos de que trata esta Lei.

§ 1º Para integrar o centro terapêutico de que trata o caput, será necessário a apresentação dos seguintes documentos:

- I - laudo psicológico firmado por profissional legalmente habilitado e atualizado;
- II - documento pessoal;
- III - comprovante de residência;
- IV - realizar acompanhamento psicológico mensal;

§ 2º Os documentos indicados nos incisos do caput serão arquivados pelo Município de Itajaí, observando os preceitos estabelecidos na Lei Geral de Proteção de Dados.



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



§ 3º De posse da documentação indicada nos incisos do caput, o aluno será imediatamente incluído no centro terapêutico para início do seu tratamento.

§ 4º Após o cumprimento do disposto no parágrafo anterior, o Conselho Tutelar será, de imediato, informado sobre a inclusão do aluno no centro terapêutico, a fim de que acompanhe a sua evolução.

§ 5º O cumprimento do disposto no inciso IV do parágrafo anterior será feito com a apresentação de laudo, o qual informará:

- I - o progresso do tratamento realizado no centro terapêutico;
- II - sugestões de abordagem para melhor atender as necessidades do aluno;
- III - o número de sessões de tratamento a ser realizada no centro terapêutico;

Art. 12. Somente com a apresentação de laudo psicológico firmado por profissional legalmente habilitado que o aluno será dispensado do centro terapêutico.

Art. 13. O centro terapêutico deverá possuir, dentro do seu quadro de profissionais, ao menos 01 (um) psicólogo.

§ 1º Será o profissional descrito no caput que elaborará todo o plano de tratamento do aluno, observando as recomendações previstas no inciso II, do § 5º, do Art. 11 da presente Lei.

§ 2º Será o profissional descrito no caput responsável por manter atualizado o quadro de evolução de cada aluno.

§ 3º O quadro de evolução será fornecido ao aluno mensalmente, a fim de que seja apresentado ao profissional indicado no inciso IV, do § 1º, do Art. 11 desta Lei.

Art. 14. Esta Lei entra em vigor 180 (cento e oitenta) dias após a sua publicação.



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



JUSTIFICATIVA:

O presente Projeto de Lei visa delimitar o uso de telas das crianças e dos adolescentes, tais como smartphones, tablets, computadores e afins.

Isso porque os estudos consolidam o entendimento e a percepção de que o uso de tela acima do ideal ocasiona sérios prejuízos ao desenvolvimento motor, psicológico, educacional e social.

Estudos indicam associações entre maior exposição a telas durante a primeira infância e atrasos no desenvolvimento cognitivo e linguístico (Anderson & Hanson, 2013; Duch, Fisher, Ensari, & Harrington, 2013), bem como dificuldades na autorregulação (Cerniglia, Cimino, & Ammaniti, 2020; Radesky et al., 2014) e no desempenho acadêmico (Cerniglia et al., 2020).

Além disso, a exposição excessiva a telas foi relacionada a comportamento sedentário e obesidade (Willis, Roberts, Berry, Bryant, & Rudolf, 2016), redução da duração e qualidade do sono (Cheung, Bedford, Urabain, Karmiloff-Smith, & Smith, 2017; Domingues-Montanari, 2017) e aumento de problemas socioemocionais em crianças (Radesky et al., 2016).

No entanto, esses desfechos adversos podem também ser influenciados por fatores como condições socioeconômicas, inatividade física e hábitos alimentares não saudáveis (Ashton & Beattie, 2019), assim como pela redução de outras atividades essenciais para o desenvolvimento infantil, como a prática de exercícios físicos, interações sociais com pares e uma boa higiene do sono (Royal College of Paediatrics and Child Health, 2019).

Apesar das diretrizes existentes, estudos revelam uma alta frequência de uso de dispositivos eletrônicos durante os primeiros anos de vida (Hiniker et al., 2019), com o início desse uso ocorrendo precocemente (Christakis, 2009; Radesky & Christakis, 2016).

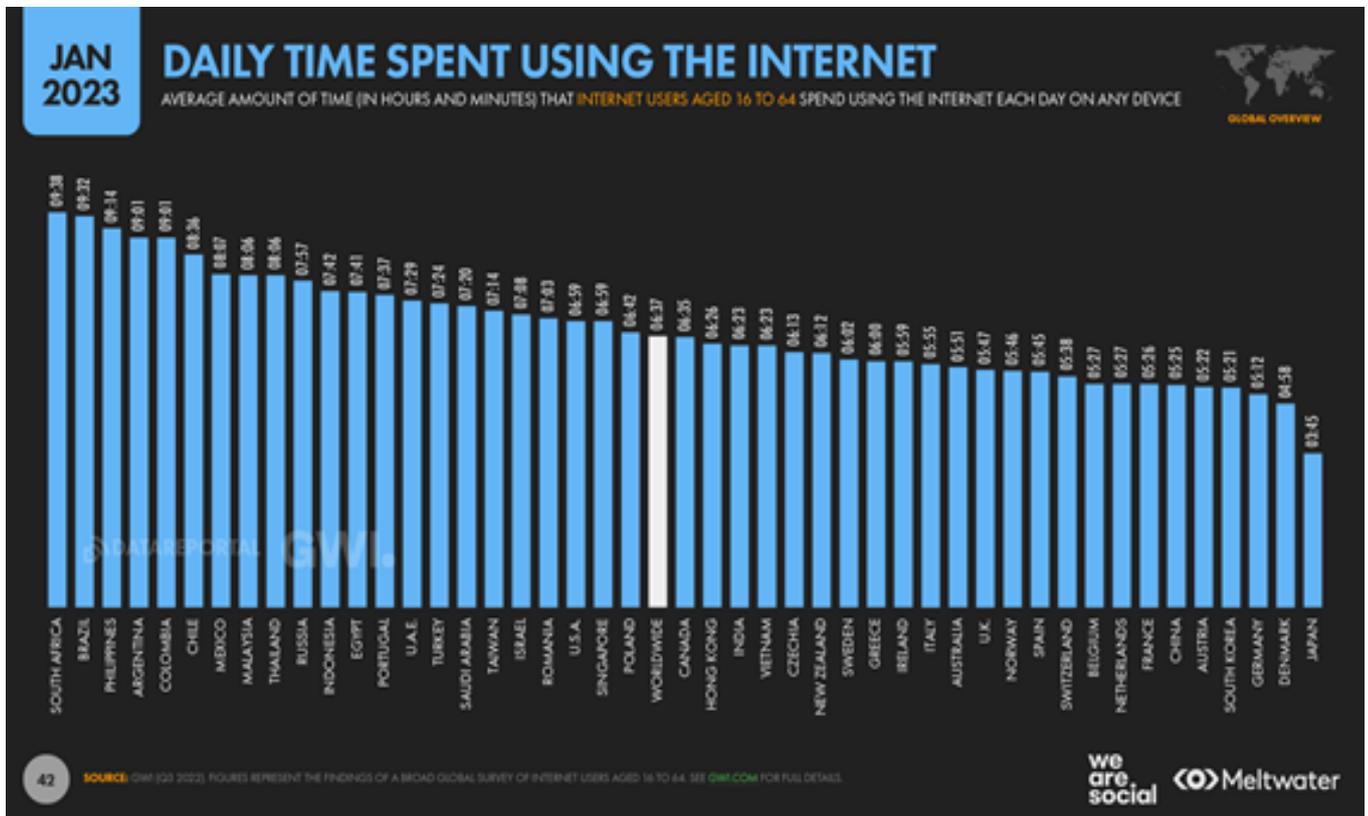
Pesquisas, como a conduzida por Tombeau Cost et al. (2020) no Canadá, identificaram que 74,6% dos bebês entre 7 e 18 meses de idade tiveram algum tipo de exposição a telas. No contexto brasileiro, o estudo realizado por Nobre et al. (2021) observou que 63% das 180 crianças, com idades entre 24 e 42 meses, excederam o tempo recomendado de exposição a telas estabelecido por associações pediátricas para essa faixa etária.

Para se ter uma ideia, estudos apontam que o tempo máximo de utilização de telas para uma pessoa adulta é de 03h (três horas) diárias, sendo que, no Brasil, o tempo médio verificado é de mais de 09h (nove horas), conforme podemos observar do gráfico abaixo:



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



Essa situação faz com que as crianças, como amplamente abordado acima, deixem de se exercitar, realizar atividades físicas lúdicas e de outras atividades que contribuirão com a sua saúde e o seu regular desenvolvimento físico e motor.

Ademais, as crianças e adolescentes deixem de aprimorar habilidades básicas do cotidiano, tais como leitura e interpretação de texto, elaboração de textos, resolução de cálculos, enfim, deixam de aprimorar o desenvolvimento de habilidade psicológicas necessárias à vida adulta.

Uma pesquisa conduzida nos Estados Unidos examinou 4.028 adolescentes, destacando as relações entre o uso de jogos eletrônicos e o comportamento aditivo associado aos videogames.

Este estudo identificou que 4,9% da amostra manifestou sintomas de jogo excessivo, caracterizados pela dificuldade em reduzir ou interromper o jogo, uma sensação de tensão aliviada somente durante o jogo e uma forte compulsão para jogar.

Os resultados indicaram uma maior prevalência desse comportamento nos meninos (5,8%) em comparação com as meninas (3,0%) (Desai et al., 2010), sugerindo um risco mais elevado de dependência em relação aos jogos eletrônicos entre o sexo masculino.

Estudos realizados em vários países europeus apresentaram resultados variados, mas consistentes com pesquisas anteriores no continente. Na Holanda, por exemplo, uma pesquisa de dois anos revelou que 3% dos adolescentes entre 13 e 16 anos foram identificados como dependentes de jogos eletrônicos, um resultado similar ao observado na



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



Alemanha, onde a porcentagem variou de 1,5% a 3,5% (Peukert et al., 2010). Outras pesquisas alemãs apresentaram percentuais de dependência distintos, variando de 2,7% a 9,3% entre os usuários (Grüsser et al., 2005).

Um estudo conduzido na Noruega com 816 participantes evidenciou que 0,6% manifestaram dependência de jogos eletrônicos e 4,1% exibiram uso problemático (Mentzoni et al., 2011). Além disso, uma investigação envolvendo 3.405 adultos na Noruega indicou que 2,2% da amostra jogava mais de quatro horas diariamente, identificando-os como grupo de risco para a dependência de jogos eletrônicos. Outro estudo norueguês, com 3.237 jogadores entre 12 e 18 anos, relatou que 9,82% apresentaram uso excessivo de jogos eletrônicos, com 4,2% preenchendo os critérios para dependência (Johansson & Göttestam, 2004).

Na Austrália, os dados indicaram que 8% dos 1.945 usuários pesquisados eram dependentes (Porter et al., 2010). No entanto, o método de aplicação do questionário online em escala global, com participantes anônimos, pode ter influenciado significativamente os resultados da pesquisa, possivelmente atraindo participantes já interessados no tema.

Além das elevadas taxas de possíveis dependentes de jogos eletrônicos globalmente, um tema crescente na comunidade científica é a associação entre jogos eletrônicos, dependência e comportamentos violentos. Estudos indicam a possibilidade de desenvolvimento de comportamentos violentos ou impulsivos em jogadores, mesmo em jogos sem características explicitamente violentas. Isso é particularmente observado em jogadores com um padrão de jogo excessivo, indicando aspectos de dependência. Além disso, os jogadores podem ser suscetíveis a ataques de epilepsia, um fato que chama a atenção dos neurologistas.

Um estudo em Singapura confirmou o impacto negativo direto da dependência de jogos eletrônicos ou do uso excessivo, demonstrando que crianças de 8 a 12 anos que usavam jogos eletrônicos com alta frequência apresentavam comprometimento no desempenho acadêmico (Skoric, Teo & Neo, 2009). Isso ressalta a necessidade de atenção não apenas por parte dos profissionais de saúde, mas também das instituições educacionais.

Além dos dados sobre a dependência e seus impactos, outro ponto de interesse nos estudos é a percepção dos jogadores de que a vida sem o mundo virtual seria monótona ou carente de emoções. Sugere-se que a sensação de "fluxo" experimentada pelos jogadores durante a interação com os jogos eletrônicos pode contribuir para essa forte ligação. Durante esse estado, o jogador perde a percepção de outras necessidades, como dor, sono, fome e sede, e a noção de passagem do tempo é distorcida. Interromper essa atividade geralmente resulta em conflitos entre o jogador e as figuras sociais. Essas alterações cognitivas são essenciais para a compreensão do comportamento do usuário durante a psicoterapia.

Essas habilidades, como dito anteriormente, são essenciais à vida adulta e ao próprio desenvolvimento educacional das crianças. Com o avanço da inteligência artificial e o acesso a informação, as crianças estão buscando respostas que hoje são simples sem entender o conceito por trás dela, sem entender o motivo daquela resposta, pois basta copiar a informação que a inteligência artificial fornece.

Em razão disso, estudos foram realizados para tentar descobrir qual o impacto da inteligência artificial no desenvolvimento educacional das crianças e adolescentes. O resultado foi assustador.

O estudo realizado consiste na formação de dois grupos de estudos e um rol de questões a serem respondidas. Um grupo só poderia responder com o auxílio de livros e materiais físicos, enquanto o outro grupo deveria utilizar os meios eletrônicos para resolver os problemas (incluindo ChatGPT e outras ferramentas).



ESTADO DE SANTA CATARINA

Câmara de Vereadores de Itajaí



Obviamente o grupo que pode utilizar os meios eletrônicos respondeu o questionário de uma forma mais rápida e veloz do que o grupo que só pode utilizar material físico.

Com relação ao acerto das respostas, todos obtiveram êxito.

Todavia, o estudo exigiu, ao final, mais uma atividade, a qual consistia na exposição do tema abordado nas questões. Foi nesse momento que as diferenças começaram a gritar.

O resultado dessa exposição foi:

1. O grupo que utilizou os materiais físicos expôs com clareza e demonstrou a absorção do conhecimento;
2. Já o grupo que utilizou meios eletrônicos não conseguiu realizar a exposição com êxito;

Essa situação demonstra que a tecnologia, apesar de muito importante para o desenvolvimento da sociedade, também traz prejuízos quando utilizada de forma indiscriminada, pois, ao simplificar processos, acaba por não instigar e fomentar o estudo aprofundado das questões do conhecimento.

Logo, não nos restam dúvidas que o uso indiscriminado de telas possui um grande prejuízo na saúde de toda a população.

Além de todos os prejuízos abordados acima, ainda se faz necessário apresentar o prejuízo social que ela traz.

Não é mais exceção percebermos em restaurantes, shoppings, e outros locais públicos crianças e adolescentes fixados nos seus celulares e tablets sem emitir qualquer som, ou seja, não conversam, não expressam desejo, nada.

O curioso é que nos restaurantes as crianças e adolescentes, por vezes, esquecem de comer para ficar na frente da tela vendo vídeos ou jogando, muitas vezes com os pais chamando a atenção para não se engasgarem com o alimento ou com a bebida.

Há crianças e adolescentes que estão deixando de frequentar as escolas e pasmem o próprio banheiro para não pausa ou sair do jogo ou do que está fazendo a frente da tela.

Isso demonstra que esse uso vem causando vício.

Tanto é verdade que no Estado de São Paulo já se criou um centro de atendimento a pessoas que apresentam vício ao uso de telas, cujo tratamento se assemelha ao Alcoólicos Anônimos - AA e outros afins.

E qual o papel da escola e o que busca o presente Projeto de Lei?

O papel da escola é de informar, ensinar e aplicar todos os métodos que forneçam conhecimento as crianças e adolescentes, assim como incentivar as boas práticas sociais, educacionais, psicológicas e motoras das crianças.

Cabe a escola evitar, assim como em casa, o uso indiscriminado de telas e proporcionar através de atividades a melhor absorção do conhecimento.

E é nesse sentido que este Projeto de Lei se apresenta. Ele surge para fomentar, instigar e incentivar que as escolas



ESTADO DE SANTA CATARINA
Câmara de Vereadores de Itajaí



deixem de utilizar e permitir o acesso dos alunos as inteligências artificiais durante o uso de telas, fazendo com que as crianças e adolescentes busquem mais a leitura e a prática de atividades saudáveis.

Vale destacar que a Suécia, país que desde a década de 90 buscou implementar a educação 100% digital nas escolas, está voltando atrás neste modelo educacional por perceber que os alunos começaram a perder habilidades de concentração e escrita, conforme podemos observar na reportagem feita pelo Portal G1 e que pode ser acessada através do link <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/08/07/por-que-a-suecia-desistiu-da-educacao-100percent-digital-e-gastara-milhoes-de-euros-para-voltar-aos-livros-impresos.shtml>.

Portanto, o presente Projeto de Lei se mostra de suma importância, a fim de que o uso de telas nas salas de aulas seja reduzido ao máximo, caso não seja possível a sua exclusão total, de modo a não prejudicar o desenvolvimento motor, psicológico, educacional e social das crianças e adolescentes do nosso Município.

SALA DAS SESSÕES, EM 31 DE AGOSTO DE 2023

MARCELO WERNER
VEREADOR - PSC