



ALEPI
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DO PIAUÍ

GABINETE DO DEPUTADO DR. HÉLIO OLIVEIRA

LIDO NO EXPEDIENTE
EM 14/10/25
[Assinatura]
Coordenador de Registros Legislativos

PROJETO DE LEI Nº 207, DE ____ DE _____ DE 2025

Autoriza a criação do Programa Educacional Fim de Jogo, no âmbito da Secretaria de Educação do Estado do Piauí, para conscientizar crianças e adolescentes sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO PIAUÍ DECRETA:

Artigo 1º - Fica autorizada a criação do Programa Educacional Fim de Jogo, no âmbito da Secretaria da Educação, com o objetivo de conscientizar crianças e adolescentes sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas.

Artigo 2º - São objetivos do Programa Educacional Fim de Jogo:

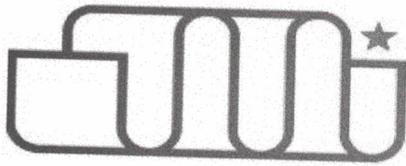
I - Alertar sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, ressaltando os perigos de desenvolver vícios, com impacto no bem-estar psicológico e social.

II - Promover atividades educativas que visem ao desenvolvimento de habilidades críticas e de autocontrole sobre o uso de tecnologias, bem como ao reconhecimento de comportamentos compulsivos relacionados a jogos de azar e apostas.

III - Incentivar o diálogo entre escola, família e sociedade acerca dos recursos tecnológicos de controle parental e dos malefícios dos jogos de azar e apostas.

IV - Estimular praticas alternativas de lazer, como leitura, esportes, cultura e interação social presencial, como forma de prevenção.

Artigo 3º - Para fins de planejamento e implementação do Programa Educacional Fim de Jogo, a Secretaria da Educação, dentre outras ações, fica autorizada a:



ALEPI

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DO PIAUÍ

GABINETE DO DEPUTADO DR. HÉLIO OLIVEIRA

I - Desenvolver materiais pedagógicos sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, incluindo impactos na saúde física, como dificuldades de sono, e mental como ansiedade, depressão e isolamento social.

II - Promover campanhas anuais, palestras e oficinas de conscientização sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, com ênfase em como o comportamento compulsivo pode prejudicar o desenvolvimento social e acadêmico dos alunos.

III - Implementar atividades práticas que incentivem o uso saudável da tecnologia, promovendo alternativas recreativas como a prática de esportes, leitura e interação social presencial.

IV - Treinar os docentes e demais profissionais da educação para reconhecerem os sinais de uso problemático de tecnologia e de comportamento de risco relacionado a jogos de azar e apostas, visando à intervenção precoce.

V - Celebrar convênios e parcerias com entidades públicas ou privadas, em especial com organizações de saúde especializadas em psicologia e pedagogia, para oferecer suporte psicológico e orientação aos estudantes e suas famílias.

VI - Produzir relatórios anuais sobre o impacto das ações realizadas.

Artigo 4º - O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Artigo 5º - Eventuais despesas necessárias à execução desta Lei correrão à conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas, se necessário.

Artigo 6º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

gov.br

Documento assinado digitalmente

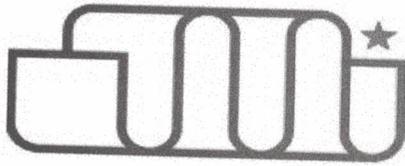
JOSE HELIO DE CARVALHO OLIVEIRA

Data: 10/07/2025 09:41:49-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

DR. HELIO

Deputado Estadual



ALEPI

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DO PIAUÍ

GABINETE DO DEPUTADO DR. HÉLIO OLIVEIRA

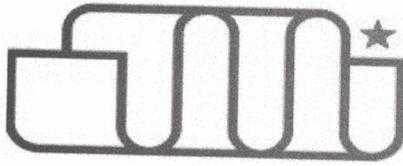
JUSTIFICATIVA

Os riscos no ambiente online para crianças e adolescentes, atualmente, estende-se também aos sites e plataformas de apostas, conhecidos em inglês como "bets", que promovem essas atividades como formas de entretenimento. Empresas, inclusive, utilizam crianças e adolescentes como "influenciadores" para divulgar esses serviços em comerciais de TV e nas redes sociais. Para atrair novos apostadores, são oferecidos "bônus" de boas-vindas em apostas esportivas que abrangem campeonatos de futebol, vôlei, corridas de cavalos, entre outras modalidades.

É fundamental destacar que, de acordo com a Classificação Internacional de Doenças (CID-11) da Organização Mundial da Saúde, essas atividades são consideradas transtornos de compulsão e impulsividade, sendo enquadradas como comportamentos aditivos, especialmente em crianças e adolescentes, com possíveis repercussões na vida adulta. Categorias como #QE21 (jogos de azar perigosos) e #QE22 (desafios perigosos), além dos códigos #6C50 (transtorno de jogo de azar online) e #6C51 (jogos digitais, online ou offline), levantam preocupações sobre o impacto na saúde física e mental, bem como as possíveis consequências violentas ou abusivas, que afetam tanto os indivíduos quanto as pessoas ao seu redor. O aumento dos riscos pode estar relacionado à frequência dos jogos ou apostas, ao tempo dedicado a essas atividades, ou até à negligência de obrigações escolares e profissionais, resultando em impactos negativos variados. [1]

Um exemplo claro desse tipo de jogo é o "jogo do tigrinho" ou "slot game", que desperta curiosidade e impulsividade em crianças e adolescentes, sendo amplamente divulgado em redes sociais por "influenciadores mirins". [2] A promoção desses jogos e apostas online configura uma violação das normas de proteção social de menores, conforme o CONANDA (Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente) e o CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária). O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), especialmente nos artigos 4º, 5º e 17, estabelece a proteção integral e prioridade absoluta às crianças e adolescentes, impondo limites rígidos para práticas comerciais que explorem a vulnerabilidade dessa faixa etária. A exposição a ambientes de jogos de azar pode ser considerada uma violação dos direitos fundamentais desses jovens, acarretando sanções administrativas e penais, conforme o artigo 243 do ECA.

Dessa forma, é essencial que a Secretaria de Educação oriente crianças, adolescentes e seus pais sobre os perigos dos jogos de azar. É preciso alertar



ALEPI
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DO PIAUÍ

GABINETE DO DEPUTADO DR. HÉLIO OLIVEIRA

que, mesmo atividades como palpites, apostas ou torneios podem se transformar em comportamentos aditivos e prejudiciais à saúde.

A implementação de um programa educacional que aborde esses temas de forma direta e didática se faz necessária para promover a conscientização desde a infância, prevenindo o desenvolvimento de hábitos prejudiciais. O projeto de lei visa à criação de uma cultura de uso responsável da tecnologia e de prevenção ao vício em jogos de azar, com enfoque na educação e no apoio às famílias, respeitando os direitos das crianças e adolescentes.

Pelo exposto, com o objetivo de conscientizar crianças e adolescentes sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, apresenta-se o presente Projeto de Lei, solicitando-se o apoio dos nobres pares para sua aprovação.

1: Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/news/nota-de-alerta-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital-e-os-riscos-das-apostas-online/>

2: Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2024/08/25/tigrinho-para-pequenosinfluenciadores-mirins-sao-usados-para-divulgar-jogos-de-azar-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>,
<https://www.estadao.com.br/educacao/bets-futebol-celular-vicio-criancas-adolescentes/>
<https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2024/06/influenciadores-mirins-divulgam-bets-e-vicio-emapostas-ameaca-criancas-e-adolescentes.shtml>

e