



PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº 002702/2021

Altera a Lei nº 15.533, de 23 de junho de 2015, que aprova o Plano Estadual de Educação - PEE, a fim de incluir entre as suas diretrizes a conscientização acerca mídias e jogos indutores de violência.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE PERNAMBUCO DECRETA:

Art. 1º A Lei nº 15.533, de 23 de junho de 2015, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 2º

X - promoção dos princípios do respeito aos direitos humanos, à diversidade, à sustentabilidade socioambiental e ao valor da vida humana; (NR)

XI - proteção e promoção dos direitos da mulher e estímulo às alunas a alcançarem os níveis mais elevados de ensino, através do empoderamento feminino e do compartilhamento de informações aos estudantes e profissionais da educação sobre a rede de apoio e a legislação de proteção à mulher; (AC)

XII – conscientização acerca dos riscos da utilização de mídias sociais e jogos eletrônicos, especialmente aqueles que possam induzir à violência, automutilação ou suicídio; e (AC)

XIII – conscientização da família e da comunidade para identificação de sinais de mudança de comportamento de crianças e jovens, especialmente os que possam estar relacionados a violência, automutilação ou suicídio. (AC)

.....”.

Art. 2º Caberá ao Poder Executivo regulamentar a presente Lei em todos os aspectos necessários para a sua efetiva aplicação.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Justificativa

Nossa proposição altera a Lei Estadual nº 15.533, de 23 de junho de 2015, que aprova o Plano Estadual de Educação - PEE, a fim de incluir entre as suas diretrizes a conscientização acerca mídias e jogos indutores de violência.

Nossa proposição tem como objetivo sensibilizar os professores, gestores, pais familiares e responsáveis, a identificarem comportamentos estranhos e, sobretudo, orientarem e conscientizarem as crianças e adolescentes a respeito de práticas perigosas que tendem à automutilação e ao suicídio.

O acesso de crianças e adolescentes às redes sociais através de smartphones tem feito com que jogos e desafios que tem como principais objetivos a autoflagelação ou a automutilação ganhem cada vez mais espaço a cada dia, fator que precisa de maior atenção do Poder Público. A dependência de jogos eletrônicos e sua influência no dia a dia dos mais jovens não param de suscitar debates e controvérsias.

Um relatório da Associação Americana de Psicologia, baseado em mais de 100 estudos, concluiu que jogos de guerra, luta e tiro podem estimular a agressividade. Os noticiários e publicações em redes sociais vêm denunciando nos últimos tempos, vários jogos em circulação cuja jogada final, ou a derrota no jogo, seja uma atitude ilegal, a autoflagelação, ou ainda atentar contra a própria vida.

Jogos eletrônicos de tiro como “Free Fire”, “Counter-Strike”, “Fornite” tem invadido os corredores de nossas escolas e salas de aula, prejudicando não somente o aproveitamento de nossos alunos, como o relacionamento entre o corpo discente. Além de gerar o aumento da prática de automutilação e suicídio entre as crianças e adolescentes.

Assim, nossa proposição se adequa naturalmente à competência legislativa estabelecida na Constituição da República:

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:

IX - **educação** , cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;

XII - previdência social, proteção e **defesa da saúde** ;

Em face do exposto, solicita-se a colaboração de todos os membros desta nobre Casa Legislativa para aprovação da presente proposição legislativa, dada a sua relevância e interesse público.

Sala das Reuniões, em 29 de Setembro de 2021.

Gustavo Gouveia
Deputado