

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE LEI
Descrição:	CAMPANHA ?JUVENTUDE ONLINE SEGURA?, P/ INSTRUIR JOVENS DOS POTENCIAIS PERIGOS ASSOCIADOS À TECNOLOG		
Autor:	100083 - ANISIA LEITAO AGUIAR		
Usuário assinador:	100030 - DEPUTADA GABRIELLA AGUIAR		
Data da criação:	18/09/2023 14:23:10	Data da assinatura:	18/09/2023 14:56:40



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DA DEPUTADA GABRIELLA AGUIAR

AUTOR: DEPUTADA GABRIELLA AGUIAR

PROJETO DE LEI
18/09/2023

INSTITUI, NO ESTADO DO CEARÁ, A CAMPANHA “JUVENTUDE ONLINE SEGURA”, COM O PROPÓSITO DE INSTRUIR OS JOVENS SOBRE OS POTENCIAIS PERIGOS ASSOCIADOS À TECNOLOGIA.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ DECRETA:

Art. 1º. Fica instituída a Campanha Estadual da Juventude Online Segura com o propósito de instruir os jovens sobre o uso seguro da internet, visando fomentar o discernimento e prevenir situações de violência, cyberbullying e práticas fraudulentas, com os seguintes objetivos:

I – conscientizar os jovens sobre os potenciais perigos associados à tecnologia, tais como, o assédio online, as brincadeiras com desafios perigosos, a violência virtual, o vazamento de informações pessoais, a atuação de criminosos cibernéticos e outras ameaças oriundas do meio virtual;

II. alertar aos jovens sobre as consequências da exposição excessiva à internet em relação à saúde mental;

III. promover o desenvolvimento da noção de cibercidadania, incentivando nos alunos a reflexão crítica sobre as interações sociais nos espaços digitais;

IV. instruir os jovens sobre a importância de comunicar aos seus pais, tutores ou a seus professores fatos que possam significar práticas ilícitas ou contrárias à segurança digital de forma que possam ser implementadas as medidas cabíveis.

§ 1º Para fins do disposto no inciso I do caput deste artigo, o poder público veiculará anualmente, logo no primeiro período escolar, nas redes de ensino pública e privadas do estado do Ceará, nos órgãos estaduais e na sociedade como um todo, a campanha específica de informações.

§ 2º. O poder público também está autorizado a ampliar a abrangência da Campanha Estadual, Juventude Online Segura, estendendo-a aos pais dos alunos da rede de ensino pública e privada, com o intuito de equipá-los com as habilidades necessárias para apoiar seus jovens de forma eficaz.

Art. 2º. Para cumprir os objetivos estipulados por esta Lei, a rede de ensino está autorizada a convidar agentes e profissionais especializados no tema para ministrar atividades.

Parágrafo único. Durante o período das atividades, tanto quanto possível, deverá ser buscada a interdisciplinaridade nas aulas ministradas, tendo como pano de fundo a discussão dos temas recomendados pela coordenação, atendendo aos objetivos propostos nesta Lei.

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

GABRIELLA AGUIAR

DEPUTADA ESTADUAL - PSD

JUSTIFICATIVA:

A presente proposta visa estabelecer a Campanha Estadual da Juventude Online Segura no estado do Ceará, com o objetivo de conscientizar a população jovem sobre os potenciais riscos relacionados ao uso da tecnologia. A finalidade principal desta campanha é promover o discernimento entre os jovens quanto aos perigos a que são expostos na internet, tais como, brincadeiras com desafios perigosos, os assédios e violências virtuais, a invasão de privacidade, os riscos no compartilhamento de informações pessoais, entre outros.

Também, de igual importância, é o esclarecimento desses jovens quanto aos prejuízos causados à saúde mental pela exposição excessiva de redes sociais, jogos violentos e aplicativos de filmes e

séries. A evidente correlação entre o abuso do uso da tecnologia e a manifestação de sintomas relacionados à depressão, ansiedade patológica, isolamento social e privação de sono reside na tendência da tecnologia de induzir os indivíduos a dedicarem uma parcela significativa de seu tempo em interações virtuais, o que impacta negativamente o processo de desenvolvimento desses jovens.

A questão é tão grave que a Organização Mundial de Saúde (OMS) incluiu na classificação das doenças mentais o vício em jogos eletrônicos, considerando a semelhança dos efeitos mentais e físicos causados por esses e as drogas ilícitas no organismo.

Sintomas como o aumento da solidão, as inseguranças resultantes das questões emocionais e a redução da autoestima - geralmente desencadeado pela necessidade de aprovação e likes nas redes sociais - são algumas das graves consequências desencadeadas por esta problemática.

No âmbito virtual, surge uma consideração adicional de grande importância: o impacto das mídias sociais no pensamento e comportamento de jovens e adolescentes, dado que esse grupo encontra-se em pleno processo de desenvolvimento. Considerando que sua capacidade crítica ainda está em processo de formação, as influências das redes sociais, jogos violentos e outras interações na internet podem tornar os jovens mais propensos a adotar comportamentos inadequados e problemáticos, inclusive reações violentas diante dos desafios que enfrentam.

Nesse contexto, é responsabilidade do poder público promover a implementação de políticas destinadas a sensibilizar os estudantes em relação a esses perigos. Para alcançar esse propósito, o projeto estipula que a direção da escola, como o órgão mais próximo da rotina escolar, esteja autorizada a convidar profissionais qualificados e especialistas no assunto para ministrar atividades educativas.

Além disso, o projeto enfatiza a importância da busca pela interdisciplinaridade durante o período das atividades, sempre que possível. Isso implica que as aulas ministradas devem integrar elementos de diversas disciplinas, com o tema recomendado pela coordenação como pano de fundo, de forma a atender aos objetivos estabelecidos.

Observe-se, ainda, que não obstante a Constituição Federal consagrar diversos direitos fundamentais, como a liberdade, a privacidade, a dignidade da pessoa humana e a igualdade, o uso inadequado da tecnologia e da exposição desmedida ao meio virtual podem ameaçar esses direitos, tornando imperativo que o Estado atue de forma proativa na proteção e na promoção desses valores fundamentais, especialmente entre os jovens, que são mais suscetíveis às influências digitais.

A aprovação da legislação proposta possibilitará a implementação de estratégias educacionais direcionadas à prevenção de riscos de natureza psicológica, bem como à mitigação de delitos e crimes mais graves, exemplificado pelo trágico Massacre de Suzano, ocorrido em 13 de março de 2019, em ambiente escolar, no estado de São Paulo. Nesse incidente, os perpetradores eram ex-alunos que participavam ativamente de fóruns com foco em atividades criminosas na *deep web*, uma parte obscura da internet destinada a conteúdos ilegais.

Ademais, uma legislação preventiva e educativa pode contribuir para a redução de litígios e a sobrecarga do sistema judicial e policial. Ao investir na conscientização dos jovens, o Estado pode evitar a ocorrência de crimes cibernéticos e conflitos relacionados à tecnologia, resultando em uma sociedade mais segura e justa.

Assim, considerando a importância de educar e prevenir nossos jovens é que enfatizamos a relevância desse Projeto, pelo que, solicito a meus nobres colegas um olhar sensível e o apoio necessário para aprovação do presente projeto.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'G' followed by a vertical line and a small flourish at the bottom.

DEPUTADA GABRIELLA AGUIAR

DEPUTADO (A)