



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE XINGUARA

MENSAGEM

Senhores Vereadores,

Atualmente, a tecnologia avança cada vez mais, seja por meio de aparelhos celulares, computadores, robôs ou ficção científica, e ganhou a definição de teoria geral e estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana. Ou seja, a idéia de tecnologia já existia muito antes do que entendemos como tecnologia hoje, e vem da necessidade do ser humano de criar instrumentos que o ajude a superar suas limitações.

Os aplicativos móveis foram criados com o objetivo de oferecer funcionalidades de formas mais práticas e de fácil acesso, uma vez que tudo pode ser acessado a partir de um toque.

Ademais, o acesso rápido e de forma simples possibilita que pessoas de diferentes lugares consigam conversar sem nenhuma interferência, além de ser muito mais fácil fazer uma pesquisa, estudar sobre novos assuntos, conhecer uma nova língua e até mesmo trabalhar sem precisar sair de casa é ainda mais prático.

Apesar de todas as facilidades e comodidades que a tecnologia nos traz, alguns malefícios acabam acompanhando-a junto de seu desenvolvimento, males que são oriundos da forma como as pessoas a utilizam e que tem as deixando cada vez mais dependentes.

Vírus, golpes e vazamento de dados são apenas alguns dos riscos da internet, embora a maioria deles possa afetar qualquer indivíduo online, alguns



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE XINGUARA

são particularmente perniciosos para crianças e adolescentes, por tanto o conhecimento sobre os lados negativos da tecnologia é fundamental na hora de cuidar na educação das crianças e adolescentes para utilizá-la de forma benéfica sem prejudicar sua qualidade de vida.

Como exemplo destas situações, podemos citar as principais vistas no dia-a-dia,

como:

1. Assédio virtual (cyberbullying)

Sendo uma versão virtual do assédio moral, o cyberbullying é normalmente desenvolvido por indivíduos da mesma faixa etária da vítima, usando das tecnologias para propagar e constranger o alvo diante do maior número de pessoas possível. Um dos piores aspectos dessa ameaça é a velocidade e nível de persistência que ela possibilita aos agressores, levando a vítima a sofrer com os ataques por muito tempo e em proporções gigantescas.

2. Exposição a conteúdos inadequados

A internet é um ambiente aberto onde as pessoas podem publicar praticamente qualquer tipo de informação, assim, caso o acesso de crianças e adolescentes não seja monitorado e limitado, eles podem estar expostos a imagens e vídeos de natureza inadequada à sua idade, como conteúdos violentos e sexuais.

3. Grooming

O grooming é um termo usado para práticas desempenhadas por adultos para



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE XINGUARA

ganhar a confiança de menores na internet e, por fim, abusar sexualmente dos pequenos. O processo pode se iniciar em redes sociais ou salas de bate-papo, com os agressores fingindo ser da mesma faixa etária das vítimas e, muitas vezes, oferecendo presentes ou vantagens para chamar sua atenção e manipulá-las.

4. Sextorsão (sextortion)

Derivada das palavras “sexo” e “extorsão”, a sextorsão é uma forma de chantagem contra crianças e adolescentes que usa como arma a ameaça de propagar imagens, vídeos ou mensagens de conteúdo sexual da própria vítima. O objetivo da prática é constranger e forçar o alvo a manter relações sexuais com o criminoso.

5. Exploração sexual

A exploração sexual na internet abarca um conjunto de atos criminosos perpetrados contra crianças e adolescentes. Pode incluir práticas de chantagem (como a sextorsão) ou outros meios de abuso sexual dos alvos, ou ainda a compra, venda e compartilhamento de imagens e vídeos das vítimas como forma de exploração com fins comerciais.

6. Happy slapping

Trata-se de um tipo de assédio físico e moral, ou cyberbullying, no qual a vítima é filmada durante um episódio de agressão física para que o vídeo seja compartilhado em redes sociais como forma de humilhação contínua ao alvo.



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE XINGUARA

Alguns cientistas afirmam que o uso exagerado da internet pode causar atrofia da massa cinzenta do cérebro e isso afeta a concentração e a memória da criança, dificultando a hora de tomar decisões e definir objetivos.

O projeto de lei ora proposto visa sensibilizar quanto aos malefícios que o uso excessivo de dispositivos digitais oferecem quando usada de forma inadequada, e a conscientização das crianças, adolescentes e seus responsáveis sobre o uso consciente das tecnologias disponíveis.

Diante do exposto, tendo em vista a importância descrita, submeto a esta Casa Legislativa na forma regimental, contando com a compreensão dos nobres Parlamentares para aprovação do presente projeto de lei.

Nelcino Lopes de Oliveira
Vereador Proponente



ESTADO DO PARÁ
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE XINGUARA

PROJETO DE LEI N.º 34/2023

DE 26 DE SETEMBRO DE 2023

“Dispõe sobre a criação da Semana de Orientação, Prevenção e Combate aos malefícios do uso excessivo de dispositivos digitais, a ser realizada no mês de março”.

O Prefeito Municipal de Xinguara, Estado do Pará, faz saber que a Câmara Municipal de Xinguara, Estado do Pará, aprovou, e ele SANCIONA a seguinte lei:

Art. 1º Fica instituída, a Semana de Orientação, Prevenção e Combate aos Malefícios do uso excessivo de dispositivos digitais, no âmbito do Município de Xinguaraa semana será realizada anualmente na terceira semana do mês de março.

Parágrafo único. São objetivos dessa lei conscientizar as crianças, adolescentes e responsáveis quanto a utilização adequada das tecnologias disponíveis.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Palácio Jair Ribeiro Campos, em 26 de setembro de 2023.

Nelcino Lopes de Oliveira
Vereador Proponente