PROJETO DE LEI Nº63/ 2026

Institui a Campanha Municipal de Conscientização sobre os malefícios e riscos dos jogos de azar e apostas online na Rede Municipal de Ensino de Salvador, e dá outras providências.

A CÂMARA MUNICIPAL DE SALVADOR

DECRETA:

Art. 1º Fica instituída a Campanha Municipal de Conscientização para crianças e adolescentes matriculadas/os na Rede Municipal de Ensino sobre os malefícios e riscos dos jogos de azar e apostas online.

Art. 2º São objetivos da Campanha Municipal:

I – conscientizar crianças, adolescentes, pais, responsáveis e profissionais da educação sobre os riscos e malefícios dos jogos de azar e apostas online;

II – alertar sobre os impactos e perigos de desenvolver vícios, com impactos no bem estar psicológico, social e financeiro;

III – promover atividades educativas que visem o desenvolvimento de habilidades críticas e de autocontrole sobre o uso de tecnologias, bem como o reconhecimento de comportamentos compulsivos relacionados a jogos de azar e apostas online;

IV – incentivar o diálogo entre escola, família e sociedade acerca dos recursos tecnológicos de controle parental e dos malefícios dos jogos de azar e apostas online;

V – orientar sobre as medidas de proteção e prevenção contra o acesso a jogos de azar e apostas online por crianças e adolescentes;

VI – estimular práticas saudáveis e conscientes de uso da internet e de tecnologias.

Art. 3º O Município, para fins de planejamento e implementação da Campanha, poderá:

I – desenvolver materiais pedagógicos sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas online, incluindo os impactos na saúde física, como dificuldades de sono, e mental, como ansiedade, depressão e isolamento social;

II – promover campanhas anuais, palestras, debates e oficinas de conscientização sobre os riscos e malefícios dos jogos de azar e apostas online com ênfase nas consequências do comportamento abusivo e prejuízos do desenvolvimento social e acadêmico das/dos alunas/os;

III – implementar atividades práticas que incentivem o uso saudável tecnologia, promovendo alternativas recreativas, como a prática de esportes, leitura e interação social presencial;

IV – realizar formação continuada de professoras/es e demais profissionais da educação das escolas para reconhecerem os sinais de uso problemático de tecnologia e de comportamento de risco relacionado a jogos de azar e apostas online, visando a intervenção precoce;

V – produzir relatórios anuais sobre o impacto das ações realizadas;

VI – distribuir material didático impresso e digital sobre os riscos dos jogos de azar e apostas online.

Art. 4º O Município poderá firmar convênios e parcerias com entidades públicas e privadas sem fins lucrativos para viabilizar e ampliar as ações da Campanha de que trata esta Lei.

Art. 5º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Salvador, 16 de março de 2026.



PROFESSOR HAMILTON ASSIS
Vereador pelo PSOL

JUSTIFICATIVA

O vício em apostas, também conhecido como ludopatia, é um problema sério que pode afetar a vida de uma pessoa de diversas maneiras, causando danos financeiros, emocionais e sociais. Ele é caracterizado por um desejo incontrolável de apostar, mesmo quando há conseqüências negativas. O vício em apostas esportivas online é um problema crescente que afeta muitas pessoas na Bahia e no Brasil. A facilidade de acesso a plataformas de apostas através de dispositivos móveis e a divulgação dessas plataformas por influenciadores digitais contribuem para o aumento do vício.

O perfil do apostador on-line no Brasil é formado, em sua maioria, por homens jovens e de classes sociais mais baixas, o que gera reflexos gravíssimos para a sociedade como um todo, para os apostadores e para os seus familiares. Caracterizada pelo desejo incontrolável de continuar jogando, a doenças dos jogos é reconhecida pela Organização Mundial de Saúde (OMS). No Brasil, é identificada pela CID 10-Z72.6 (mania de jogos e apostas) e ainda pela CID 10-F63.0 (jogo patológico).

Diretora do Departamento de Saúde Mental do Ministério da Saúde, Sônia Maria Barros destacou que o jogo é considerado uma prática cultural comum no Brasil desde o período colonial, mesmo após a sua proibição, em 1941. Segundo ela, apesar de, historicamente, não ser um fenômeno novo, o jogo on-line, no contexto atual da internet, agrega uma característica bastante peculiar, que redimensiona a extensão desse problema dos jogos no país, sobretudo quando envolve apostas com aplicação de valor ou bem financeiro à espera de um possível evento futuro que pode ser de ganho. Sônia destacou que, desde dezembro de 2023, mais de 30 portarias foram publicadas para tratar da regulamentação dos jogos eletrônicos, além de portaria que estabelece as diretrizes para o jogo responsável e regulamenta comunicação, publicidade e marketing relacionados às apostas de quota fixa [1].

Atualmente, os riscos no ambiente online para crianças e adolescentes estendem-se também aos sites e plataformas de apostas, conhecidos em inglês como Bets, que promovem essas atividades como formas de entretenimento. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil

[1] Disponível em: < https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/04/01/vicio-em-bets-esta-relacionado-a-outras-dependencias-aponta-audiencia-de-cpi >. Acesso em: 12/03/2026.

2024[2], 99% da população de 9 a 17 anos das classes A e B são usuários de Internet. Nas classes C e DE, as porcentagens são 93% e 91%, respectivamente. Nesse sentido, as plataformas têm, cada vez mais, utilizado formas de publicidade que atinjam o público jovem, com o uso de desenhos lúdicos, mascotes e até mesmo de uma linguagem capaz de se conectar ao público infanto-juvenil.

Por conseguinte, pode-se citar o "jogo do tigrinho" ou slot game como um exemplo da modalidade de jogos atraente para a curiosidade e impulsividade de crianças e adolescentes. Jogos como este são altamente divulgados nas redes sociais, como no Instagram, sem qualquer tipo de regulamentação. Ainda, a exposição a ambientes de jogos de azar pode ser considerada uma violação dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, acarretando sanções administrativas e penais, conforme previsto no artigo 243 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Segundo estimativas do Banco Central (BC) divulgadas em 08 de abril do ano passado durante a Comissão Parlamentar de Inquérito das Bets do Senado Federal, os brasileiros apostam cerca de R$ 30 bilhões por mês. Os beneficiários do Bolsa Família transferiram R$ 3 bilhões às empresas de apostas, conhecidas como "bets", por meio de pix em agosto deste ano. A informação consta em um relatório do Banco Central ao qual a CNN teve acesso[3].

Dados alarmantes divulgados pela Secretaria da Saúde do Estado da Bahia (Sesab) revelam que o número de atendimentos para pessoas com vício em jogos de azar cresceu cerca de 142,86%, entre 2023 e 2024, na Rede de Atenção Psicossocial (Raps) do estado da Bahia. Os números, referente a atendimentos realizados através do SUS, mostram que em 2023 foram 7 atendimentos contra 17 em 2024. Já esse ano, já são 9 pessoas atendidas com o problema. Uma pesquisa do Instituto DataSenado, do Senado Federal, de 2024, revela a Bahia como o 4º estado com o maior número de pessoas que gastaram dinheiro com apostas esportivas por meio de aplicativos ou sites na internet. No total, foram cerca de 1,5 milhão de apostadores baianos em 30 dias [4].

---

[2] Disponível em: TIC Kids Online investiga, pela primeira vez, frequência do uso de plataformas digitais por crianças e adolescentes. Acesso em: 12/03/2026.
[3] Disponível em: < https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/beneficiarios-do-bolsa-familia-gastaram-r-3-bi-com-bets-em-agosto-diz-bc/ >. Acesso em 12/03/2026.
[4] Disponível em: < https://atarde.com.br/bahia/bahia-registra-aumento-de-142-nos-atendimentos-por-vicio-em-jogos-de-azar-em-2024-1331872 >. Acesso em: 12/03/2026.

Dados inéditos do Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), obtidos com exclusividade pelo Estadão[5], evidenciam os perigos dos jogos de aposta. De acordo com a pasta, mais de um terço (38,6%) dos apostadores enfrentam algum grau de risco ou transtorno relacionado ao vício em jogo. A pesquisa indica ainda que as/os adolescentes são o grupo mais vulnerável ao vício: 55,2% dos apostadores na faixa etária entre 14 e 17 anos estão na zona de risco. Com a inserção das apostas online, as chamadas Bets, o cenário ficou ainda mais preocupante. Entre os adultos, esse índice cai para 37,7%.

Destarte, diante do cenário alarmante, é importante buscar a integração da Rede Municipal de Ensino no combate a esse problema, reconhecendo o papel das instituições de ensino como fundamental na formação de uma cultura de prevenção e conscientização. As escolas, como espaços de aprendizagem e cidadania, são aliadas estratégicas para alertar crianças, adolescentes, pais e toda a comunidade escolar sobre os riscos dos jogos de azar e das apostas online. A implementação de uma campanha 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, bem como utilizar a tecnologia de forma consciente.

Isto posto, diante da importância e do alcance da medida, conto com apoio dos/das nobres pares para sua aprovação.

Salvador, 16 de março de 2026.



PROFESSOR HAMILTON ASSIS
Vereador pelo PSOL

[5] Disponível em: Adolescentes são o grupo mais vulnerável aos riscos dos jogos de apostas, mostra pesquisa - Estadão. Acesso em: 12/03/2026.