



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
"Casa de Félix Araújo"
SECRETARIA DE APOIO PARLAMENTAR

AUTÓGRAFO Nº 203/2025

PROJETO DE LEI Nº 300/2025

INSTITUI O PROGRAMA "ESCOLA LIVRE DE JOGOS DE AZAR",
COM O OBJETIVO DE PROMOVER A CONSCIENTIZAÇÃO
SOBRE OS VÍCIOS E MALEFÍCIOS CAUSADOS POR JOGOS DE
AZAR, NO ÂMBITO DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DO
MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE.

Art. 1º Fica instituído o programa "Escola Livre de Jogos de Azar" no âmbito da rede pública de ensino do município de Campina Grande.

Art. 2º São objetivos do programa "Escola Livre de Jogos de Azar":

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, orientando sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas, bem como a identificação de sinais de alerta.

Art. 3º Para fins de planejamento e implementação do programa, o Poder Executivo, dentre outras ações, poderá:

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, 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;



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
"Casa de Félix Araújo"
SECRETARIA DE APOIO PARLAMENTAR

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, e profissionais, para oferecer suporte psicológico e orientação aos estudantes e suas famílias.

Art. 4º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no que couber.

Art. 5º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Campina Grande – PB, "Casa de Félix Araújo", em 11 de junho de 2025.

