



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA do Estado de São Paulo

PODER LEGISLATIVO

Projeto de Lei n° 1474/2023

Processo Número: **30620/2023** | Data do Protocolo: 05/10/2023 18:12:56

Autoria: **Felipe Franco**

Assinaturas Indicadas:

Ementa: **Autoriza a inclusão da modalidade de jogos eletrônicos no cronograma oficial dos Jogos Escolares do Estado de São Paulo.**



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 3100300037003600320031003A004300, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



Projeto de Lei

Fica autorizado no cronograma oficial dos Jogos escolares a inclusão da modalidade de jogos eletrônicos no Estado de São Paulo.

Artigo 1º - Fica autorizada a inclusão da modalidade de jogos eletrônicos no cronograma oficial dos Jogos Escolares do Estado de São Paulo, de acordo com as diretrizes e regulamentos estabelecidos pela Secretaria de Esporte do Estado de São Paulo.

Artigo 2º - Os jogos eletrônicos a serem incluídos nos Jogos Escolares serão escolhidos com base em critérios como adequação à faixa etária dos participantes, valor educativo, e potencial para promover habilidades como trabalho em equipe, estratégia, tomada de decisões e coordenação motora.

Artigo 3º - A Secretaria de Esporte do Estado de São Paulo ficará encarregada de elaborar um regulamento específico para a modalidade de jogos eletrônicos nos Jogos Escolares, que incluirá regras de participação, critérios de elegibilidade, formatos de competição, e outros detalhes relevantes.

Artigo 4º - Os Jogos Eletrônicos nos Jogos Escolares, serão realizados em conformidade com os princípios de educação e esportividade, incentivando a ética, o respeito mútuo e o espírito competitivo saudável.

Artigo 5º - Terão direito à participação nos jogos Eletrônicos quaisquer alunos da Educação Básica do Ensino Regular, devidamente matriculados nas Instituições de Ensino da Rede Pública do Estado de São Paulo.

Artigo 6º - Nas modalidades de jogos eletrônicos nos jogos escolares do Estado de São Paulo, serão proibidos jogos de cunho violento.

Artigo 7º - As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do Jogos Eletrônicos:

- a) Uso de hacking ou programas de terceiros;
- b) Profanação e Discurso de Ódio;
- c) Comportamento disruptivo e insultos;
- d) Comportamento abusivo;
- e) Assédio moral ou sexual;
- f) Discurso ou posicionamento político;
- g) Discriminação e difamação;
- h) Recusa de cumprimento de instruções da organização;
- i) Combinação de resultados, como oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida através de qualquer meio proibido pela lei ou pelas regras do jogo.





Artigo 08º - O Poder Executivo poderá regulamentar a presente lei, a fim de assegurar seu fiel cumprimento.

JUSTIFICATIVA

O Brasil é, hoje, o terceiro país em tamanho de público cativo de e-sport. A modalidade cresce cada vez mais e já é considerada uma Superpotência nos Esportes Eletrônicos.

Esse reconhecimento vem da confirmação de o país produz e tem no mercado muitos atletas do e-sports com nível internacional, com alta qualidade em muitos games diferentes.

Diante desse cenário, as escolas como espaço do saber, da produção e disseminação do conhecimento se tornam essenciais para orientação e desenvolvimento das habilidades, capacidades e competências acerca da modalidade.

Os e-Sports oferecem dois componentes que o ensino tradicional não estimula tão facilmente: a motivação para aprender e a inovação.

Os eSports são uma das melhores alternativas para modernizar a aprendizagem e estimular competências. Um artigo publicado em 2018 pela Universidade de Ciências Aplicadas de Tampere, na Finlândia, lista 6 benefícios concretos da aprendizagem com base nos eSports:

1. Aumento da capacidade de memória das crianças e jovens
2. Fluência em computação e cenários de simulação e aumento da literacia digital
3. Estimulação do pensamento estratégico e da capacidade de resolução de problemas
4. Desenvolvimento da coordenação olho/mão
5. Desenvolvimento de competências (por exemplo, leitura de mapas)
6. Alternativa benéfica para crianças com déficit de atenção e/ou concentração

Além disso, os estudos comprovam que os jovens praticantes de eSports ganham maior capacidade de colaboração e comunicação, tomam decisões mais facilmente e são mais pacientes e disciplinados.

- Como benefícios aos praticantes podemos ressaltar também:
- Aumento da capacidade de liderança
- Maior envolvimento com a escola e com as atividades educativas
- Estreitamento dos laços com colegas/aumento da socialização
- Melhor desempenho escolar dos alunos (já que, para jogarem, têm de frequentar as aulas e dedicar-se também à teoria e à prática)
- Melhor função cerebral, cálculos mentais mais rápidos e melhor raciocínio espacial

A importância deste Projeto de Lei justifica-se em relação à relevância social acompanhada da inclusão e ao dever constitucional do Poder Público em fomentar políticas públicas de incentivo e de práticas ao esporte e uso das tecnologias pela





população. Tais políticas públicas necessitam ser interpretadas de maneira extensiva, fazendo com que abranja essas novas modalidades de esporte eletrônico.

Assim, inobstante aos Projetos de Lei em trâmite no Congresso Nacional, a comunidade destes “cyber atletas” ainda carece de definição, identificação e reconhecimento como esportistas de fato e de direito.

Desta forma, o projeto de lei busca colocar nosso Estado no futuro. Os jogos eletrônicos são uma ferramenta muito poderosa para a motivação, atenção e engajamento dos estudantes. Já é inclusive adotada em vários países e pode ser utilizada em todos os tipos de escola, contribuindo para redução das desigualdades educacionais e regionais.

O propósito ainda visa a capacitação e conscientização de alunos e professores para as transformações da sociedade digital, o uso de técnicas motivadoras no aprendizado, redução das desigualdades educacionais dos estudantes, acesso à inovação e à integração digital em escolas situadas em regiões de maior vulnerabilidade socioeconômica e baixo desempenho em indicadores educacionais.

Espera-se ainda, que com a iniciativa, se evite a evasão escolar, incorporando do uso de tecnologias que fazem parte do dia a dia e do interesse dos alunos.

Portanto, solicitamos o apoio de todos os ilustres colegas parlamentares para sua aprovação.

Felipe Franco - UNIÃO



PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade> utilizando o identificador 3100340034003100330035003A005000

Assinado eletronicamente por **Felipe Franco** em 05/10/2023 17:55

Checksum: **FCA8EF1FA9A5C76DBB2D138A329C04841F0E0BE04B9A1D037FF4D7D2A3758F87**



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 3100340034003100330035003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.