GABINETE DEPUTADO RENATO SILVA

PROJETO DE LEI017/2023

Insere no cronograma oficial dos jogos Escolares e Universitários do Estado de Roraima, a modalidade de jogos Eletrônicos e dá outras providências.

O **GOVERNO DO ESTADO DE RORAIMA**, faço saber que a Assembleia Legislativa do Estado de Roraima aprovou e eu sanciono a seguinte lei.

Art. 1º Insere no cronograma oficial dos jogos escolares e universitários de Roraima, a modalidade de jogos eletrônicos.

Art. 2º Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de "atleta".

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado de Roraima, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo e contemporâneo, levando, juntamente com outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.
Art. 4º Os jogos eletrônicos têm por objetivos:

I. Fomentar a prática dos *E-sport*s com fins educativos e competitivos;
II. Trazer entretenimento ligado a prática social de apoio aos que mais precisam;
III. Promover o espírito de comunidade, estimulando a prática competitiva e a integração intra institucional e interinstitucional;
IV. Contribuir para o desenvolvimento integral do atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva;

V. Integrar os estudantes da rede pública e privada de ensino, possibilitando o intercâmbio sócio desportivo entre os participantes;

Art. 5º Terão direito à participação nos jogos escolares de Roraima – JERs alunos da Educação Básica do Ensino Regular, Educação de Jovens e Adultos e alunos com deficiência das escolas conveniadas devidamente matriculados nas Instituições de Ensino da Rede Pública e Privada do Estado de Roraima.

Art. 6º Poderão participar do JERs Eletrônicos, os jogadores com a idade mínima da classificação indicativa de cada jogo.

Art. 7º Nas modalidades de jogos eletrônicos nos jogos escolares e universitários de Roraima, serão proibidos jogos de cunho violento.

Art. 8º As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do JERs Eletrônicos:

I. Uso de hacking ou programas de terceiros;

II. Profanação e Discurso de Ódio;

III. Comportamento desmotivo e insultos;

IV. Comportamento abusivo;

V. Assédio moral ou sexual;

VI. Discurso ou posicionamento político;

VII. Discriminação e difamação;

VIII. Recusa de cumprimento de instruções da organização;

IX. 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.

Art. 9º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

Ao incluir a modalidade de *E-sports* na prática desportiva, ampliamos o alcance dos ideais e da cultura dos esportes, que se relacionam com a fraternidade, a paz, a integração entre pessoas e o fair-play. As pessoas que participam destas atividades constroem valores e conceitos de unidade, respeito e auto aperfeiçoamento, tendo contato com novas realidades.

Os jogos escolares e universitários eletrônicos têm por objetivos fomentar a prática dos *E-sports* com fins educativos e competitivos, trazer entretenimento ligado a prática social de apoio aos que mais precisam promover o espírito de comunidade, estimulando a prática competitiva e a integração intra institucional e interinstitucional, contribuir para o desenvolvimento integral do (a) atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva.

E mais, apoiar a participação dos estudantes-atletas em grandes eventos esportivos e integrar os estudantes da rede pública e privada de ensino, possibilitando o intercâmbio sócio desportivo entre os participantes.

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 à 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.

Por fim, 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.

RENATO DE SOUZA SILVA:86234870287

Assinado digitalmente por RENATO DE SOUZA SILVA:86234870287
ND: C=BR, O=ICP-Brasil, OU=Secretaria da Receita Federal do Brasil - RFB, OU=RFB e-CPF A3, OU=EM BRANCO, OU=11825802000157, OU=PRESENCIAL, CN=RENATO DE SOUZA SILVA:86234870287
Razão: Eu sou o autor deste documento
Localização:
Data: 2023.02.03 10:14:08-04'00'
Foxit PDF Reader Versão: 12.0.1

RENATO SILVA

Deputado Estadual