

PROJETO DE LEI Nº 3613/2024

EMENTA:
DISPÕE SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO, INCENTIVO E REGULAÇÃO DO USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA REDE DE ENSINO PÚBLICO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.

Autor(es): Deputado RODRIGO AMORIM

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**RESOLVE:**

Art. 1º Fica instituído o programa de implementação, incentivo e regulação do uso de jogos de tabuleiro na rede de ensino público do Estado do Rio de Janeiro, visando promover a atividade física, o desenvolvimento motor e cognitivo, a socialização e a melhoria do desempenho acadêmico dos estudantes.

Art. 2º O programa será implementado em todas as escolas da rede estadual de ensino, abrangendo os seguintes aspectos:

I. Estabelecimento de um espaço de armazenamento dos jogos de tabuleiro nas instalações escolares.

II. Organização da utilização dos jogos de tabuleiro, com instrução adequada por profissionais capacitados.

III. Viabilizar oportunidades de os estudantes vivenciarem e aprenderem com os jogos de tabuleiros conceitos interdisciplinares como matemática, português, lógica etc.

Art. 3º As direções das escolas deverão garantir que a prática esteja integrada ao currículo escolar, oferecendo oportunidades para que todos os alunos participem e se beneficiem da atividade.

Art. 4º A Secretaria de Educação em parceria com a Secretaria de Esporte e Lazer, será responsável pela:

I. Capacitação dos professores.

II. Distribuição e manutenção dos equipamentos necessários para a prática dos jogos de tabuleiro nas escolas.

Art. 5º O programa buscará parcerias com entidades privadas e organizações não-governamentais para apoio e financiamento, visando a melhoria contínua das condições para a prática dos jogos de tabuleiro nas escolas.

Art. 6º As despesas decorrentes da execução desta lei ocorrerão através do Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação – FUNDEB e suplementares, se necessário.

Art. 7º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei tem por finalidade incentivar a prática de jogos de tabuleiro que utilizam formas que podem ser exploradas e potencializadas como meio de processo de aprendizagem nas escolas públicas.

A utilização dos jogos como o instrumento pedagógico, é muito importante e deve estar à disposição dos indivíduos buscando integralmente sua Educação, sendo certo que pode ser

explorado de maneira que consiga atingir plenamente seus objetivos educacionais.

Observa-se que em diversos estabelecimentos de ensino se trabalha a esmagadora diferença entre as práticas do conteúdo estruturante “Esporte” em relação ao conteúdo estruturante “Jogos e brincadeiras” onde, em seus conteúdos básicos, encontram-se contemplados os Jogos de Tabuleiro.

Nesse contexto, surge o objetivo de se fomentar o uso dos Jogos de Tabuleiro no ambiente escolar, onde historicamente é observado sua relevância educativa.

A valorização pedagógica de todo jogo é destacada em Brasil (2014, p.6) BRASIL, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio a Gestão Educacional Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa. –Brasília: MEC, SEB, 2014., *in verbis*:

“Um jogo que a princípio pode parecer ingênuo pode se revelar um potencial disparador de situações-problema interessantes, ao mesmo tempo em que jogos sofisticados podem se mostrar inadequados ou insuficientes para o trabalho em sala de aula. Simples jogos de tabuleiro podem ser adaptados para interessantes trabalhos com as sequências numéricas, campo aditivo e campo multiplicativo, etc. Por outro lado, um jogo em que as regras são complexas, demanda de um valioso tempo somente para que os alunos as compreendam, diminuindo assim sua potencialidade.”

Um dos objetivos do jogo é possibilitar com que as crianças interpretem e consigam conviver melhor com os problemas diários, devido a sua ludicidade e a não complexidade das regras, afinal de contas em seu dia a dia o aluno está sujeito a regras muito mais complexas e influenciáveis em sua rotina.

A aparente simplicidade dos jogos de tabuleiro pode contribuir para interessantes trabalhos com as sequências numéricas, campo aditivo e campo multiplicativo, bem como a possibilidade de sua utilização interdisciplinarmente uma vez que diversos focos podem ser utilizados para um mesmo jogo.

Além disso, a utilização de jogos fomenta valores como disciplina, trabalho em equipe e respeito às regras.

Este projeto também visa a criação de um ambiente escolar mais dinâmico e inclusivo, onde os alunos podem explorar diferentes formas que os motivem e engajem.

Espera-se assim contribuir para a formação integral dos estudantes, preparando-os melhor para os desafios futuros.

Diante disso, solicito o apoio dos meus nobres colegas parlamentares para a aprovação desta proposta legislativa.

Legislação Citada

Atalho para outros documentos

Informações Básicas

Código	20240303613	Autor	RODRIGO AMORIM
Protocolo	16215	Mensagem	
Regime de Tramitação	Ordinária		



Link:**Datas:**

Entrada	22/05/2024	Despacho	22/05/2024
Publicação	23/05/2024	Republicação	

Comissões a serem distribuídas

- 01.:**Constituição e Justiça
- 02.:**Educação
- 03.:**Assuntos da Criança do Adolescente e do Idoso
- 04.:**Orçamento Finanças Fiscalização Financeira e Controle

▼ TRAMITAÇÃO DO PROJETO DE LEI Nº 3613/2024

PROXIMO >>		<< ANTERIOR		- CONTRAIR		+ EXPANDIR		BUSCA ESPECIFICA	
Cadastro de Proposições					Data Public Autor(es)				
▼ Projeto de Lei									
▼ 20240303613									
 									
▼ DISPÕE SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO, INCENTIVO E REGULAÇÃO DO USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA REDE DE ENSINO PÚBLICO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. => 20240303613 => {Constituição e Justiça Educação Assuntos da Criança do Adolescente e do Idoso Orçamento Finanças Fiscalização Financeira e Controle }					23/05/2024		Rodrigo Amorim		
→ Distribuição => 20240303613 => Comissão de Constituição e Justiça => Relator: Sem Distribuição => Proposição 20240303613 => Parecer:									
PROXIMO >>		<< ANTERIOR		- CONTRAIR		+ EXPANDIR		BUSCA ESPECIFICA	

