

## PROJETO DE LEI N° 2.796, DE 2021

*Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.*

### EMENDA DE PLENÁRIO

Dê-se ao Art. 3º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, a seguinte redação:

“Art. 3º. Os jogos eletrônicos podem ser usados em ambiente escolar, seja em momento de recreação ou, com a devida autorização do professor e de acordo com fins didáticos, em sala de aula, conforme regulamento editado pelo Ministério da Educação.”  
(NR)

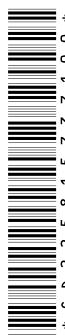
### JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda propõe o aperfeiçoamento do projeto, estabelecendo necessária regulamentação do tema da utilização dos jogos eletrônicos em sala de aula por parte do Ministério da Educação. Entende-se imprescindível o estabelecimento de parâmetros pedagógicos adequados para tal utilização, que funcionem como referência para todos os sistemas de ensino do país. Imprescindível, também, a definição por parte do Ministério de orientações aos próprios professores para uso qualificado dos jogos no ambiente escolar.

Por essas razões, solicito o apoio dos eminentes pares para a aprovação da presente proposta.

Sala das Sessões, 29 de agosto de 2022

**Deputado REGINALDO LOPES**  
**(PT/MG)**





# Emenda de Plenário a Projeto com Urgência (Do Sr. Reginaldo Lopes)

Emenda ao PL 2.796/2021.

Assinaram eletronicamente o documento CD225815737100, nesta ordem:

- 1 Dep. Reginaldo Lopes (PT/MG) - LÍDER do PT \*-(p\_7800)
- 2 Dep. André Figueiredo (PDT/CE) - LÍDER do PDT \*-(P\_112403)
- 3 Dep. Bira do Pindaré (PSB/MA) - LÍDER do PSB \*-(P\_7818)
- 4 Dep. Renildo Calheiros (PCdoB/PE) - LÍDER do PCdoB

\* Chancela eletrônica do(a) deputado(a), nos termos de delegação regulamentada no Ato da mesa n. 25 de 2015.

