



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

## **PROJETO DE LEI N.º 4.139, DE 2024**

**(Do Sr. Marcos Tavares)**

Institui a inclusão de jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas da rede pública e privada de ensino básico no Brasil, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, motoras e digitais entre os alunos.

**DESPACHO:**  
ÀS COMISSÕES DE  
EDUCAÇÃO E  
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

**APRECIACÃO:**  
Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

**PUBLICAÇÃO INICIAL**  
Art. 137, caput - RICD



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES**

**PROJETO DE LEI Nº , DE DE 2024**

(Do Senhor Marcos Tavares)

Institui a inclusão de jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas da rede pública e privada de ensino básico no Brasil, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, motoras e digitais entre os alunos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º - Esta lei estabelece a inclusão de jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas da rede pública e privada de ensino básico no Brasil, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, motoras e digitais entre os alunos.

Art. 2º - A implementação de jogos eletrônicos na grade extracurricular terá os seguintes objetivos:

I. Estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico, a estratégia e a capacidade de resolução de problemas.

II. Promover o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito mútuo entre os alunos.

III. Facilitar a inclusão digital, proporcionando contato com a tecnologia de maneira educativa e segura.

IV. Auxiliar no desenvolvimento de habilidades motoras e coordenação motora fina.

V. Oferecer uma alternativa lúdica e educativa que fortaleça o bem-estar mental, a criatividade e a motivação dos estudantes.

Art. 3º - A seleção dos jogos eletrônicos a serem utilizados deverá obedecer a critérios pedagógicos definidos por faixa etária e relevância educacional, priorizando jogos que incentivem o desenvolvimento de:

I. Conhecimentos acadêmicos, incluindo áreas como matemática, ciências, artes e linguagens.

II. Competências socioemocionais, como resiliência, autocontrole,

Apresentação: 30/10/2024 12:17:12.967 - MESA

PL n.4139/2024





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES**

empatia e comunicação.

Art. 4º - Fica sob a responsabilidade das Secretarias de Educação:

I. Estabelecer diretrizes e uma lista de jogos recomendados para uso pedagógico e lúdico, com atenção a aspectos de segurança digital e proteção de dados.

II. Capacitar e orientar educadores e monitores para que possam acompanhar e orientar os alunos no uso educativo dos jogos.

III. Realizar parcerias com desenvolvedores e plataformas de jogos que incluam conteúdos relevantes para a formação educacional dos alunos.

IV. Avaliar periodicamente o impacto dos jogos eletrônicos no desenvolvimento e no desempenho dos alunos, considerando tanto aspectos acadêmicos quanto sociais.

Art. 5º - O uso dos jogos eletrônicos deverá respeitar um limite de tempo que evite a exposição excessiva a telas, garantindo um equilíbrio entre atividades físicas, lúdicas e acadêmicas.

Art. 6º - A implementação dos jogos eletrônicos como atividade extracurricular será complementar à grade curricular obrigatória e será oferecida como uma opção de atividade aos alunos, sem prejuízo às disciplinas regulares.

Art. 7º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, e o Poder Executivo regulamentará as disposições necessárias para sua execução no prazo de 90 dias.

Sala das Sessões, em        de        de 2024.

**MARCOS TAVARES**  
**Deputado Federal**  
**PDT-RJ**

Apresentação: 30/10/2024 12:17:12.967 - MESA

PL n.4139/2024





## **JUSTIFICAÇÃO**

A inclusão de jogos eletrônicos na grade extracurricular das escolas brasileiras oferece benefícios educacionais e sociais significativos que justificam plenamente sua implementação. Utilizados com orientação pedagógica, os jogos eletrônicos se mostram ferramentas eficazes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais dos alunos, complementando o aprendizado tradicional e promovendo uma experiência escolar mais dinâmica e atrativa.

Pesquisas indicam que jogos eletrônicos, especialmente aqueles voltados para estratégia e lógica, auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, da memória e da capacidade de resolução de problemas. Esses jogos colocam os alunos em situações desafiadoras que exigem pensamento crítico e soluções criativas, promovendo habilidades que se transferem para o ambiente acadêmico e para a vida cotidiana.

Além disso, jogos que envolvem cooperação e trabalho em equipe contribuem para o desenvolvimento de competências socioemocionais fundamentais, como empatia, comunicação e resiliência. Ao incentivarem a colaboração e o respeito às diferentes perspectivas, esses jogos ajudam os alunos a desenvolver habilidades de negociação e resolução de conflitos, essenciais para a convivência escolar e social.

A implementação de jogos eletrônicos na escola também permite que alunos em situação de vulnerabilidade econômica tenham acesso a novas tecnologias, promovendo a inclusão digital e reduzindo desigualdades no acesso à cultura digital. Em um mundo cada vez mais digitalizado, o contato com a tecnologia é essencial para preparar as novas gerações para as exigências do mercado de trabalho e da sociedade.

Além do aprendizado cognitivo, os jogos eletrônicos contribuem para o bem-estar emocional dos alunos, oferecendo um espaço de expressão e alívio do estresse. Quando utilizados de forma equilibrada, eles proporcionam uma experiência lúdica que estimula a criatividade e melhora o estado emocional dos estudantes, impactando positivamente sua saúde mental e motivação escolar.





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES**

A inclusão dos jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas brasileiras contribui para a alfabetização digital e prepara os alunos para um mundo altamente integrado à tecnologia, promovendo o uso consciente e responsável das ferramentas digitais. Dessa forma, essa iniciativa atende às demandas educacionais contemporâneas e oferece uma resposta inovadora e inclusiva para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Sala das Sessões, em        de        de 2024.

**MARCOS TAVARES**  
**Deputado Federal**  
**PDT-RJ**

Apresentação: 30/10/2024 12:17:12.967 - MESA

PL n.4139/2024



Praça dos Três Poderes - Anexo IV – Gabinete 611 - Câmara dos Deputados - CEP: 70.160-900 – Brasília/DF  
Contato: (61) 3215-5611 e-mail: [dep.marcostavares@camara.leg.br](mailto:dep.marcostavares@camara.leg.br)

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD249978724100>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Marcos Tavares

