

## COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

### PROJETO DE LEI Nº 4.139, DE 2024

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.

**Autor:** Deputado MARCOS TAVARES

**Relator:** Deputado DAGOBERTO NOGUEIRA

## I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 4.139, de 2024, de autoria do Deputado Marcos Tavares, pretende incluir os jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas da rede pública e privada de ensino básico no Brasil. A proposição lista os principais objetivos a serem alcançados pela medida, bem como estipula que a seleção dos jogos eletrônicos a serem utilizados deverá obedecer a critérios pedagógicos definidos por faixa etária e relevância educacional.

A matéria encontra-se distribuída à Comissão de Educação (CE), para exame conclusivo de mérito; e à Comissão de Constituição, de Justiça e de Cidadania (CCJC), para exame sobre a constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa, em parecer terminativo.

A iniciativa legislativa está sujeita à apreciação conclusiva pelas comissões, de acordo com o disposto no art. 24, II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD). O rito de tramitação é ordinário, conforme preceitua o art. 151, III, do RICD.



\* C D 2 5 3 7 2 2 9 0 5 9 0 0 \*

Não foram apresentadas emendas no prazo regimental, encerrado em 27/03/2025.

É o Relatório.

## II - VOTO DO RELATOR

Sem dúvida os jogos eletrônicos fomentam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, motoras e digitais entre os alunos, além de estimular o raciocínio lógico, a estratégia e a capacidade de resolução de problemas.

No entanto, é importante atentar para as limitações enfrentadas, enquanto representantes do Poder Legislativo, diante de iniciativas deste tipo. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em seu art. 26, § 10, determina que a inclusão de novos componentes curriculares obrigatórios na Base Nacional Comum Curricular dependerá de aprovação do Conselho Nacional de Educação e de homologação pelo Ministro de Estado da Educação.

Ademais, a Súmula de Recomendações aos Relatores da Comissão de Educação nº 1/2021, que sistematiza critérios para análise de alguns tipos de iniciativas, recomenda aos relatores a rejeição de alterações curriculares de qualquer nível ou modalidade de ensino, devendo as mesmas ser encaminhadas ao Poder Executivo por meio de Indicação.

Cabe ainda mencionar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já contempla a prática dos jogos eletrônicos dentro da unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, parte das habilidades de Educação Física para o Ensino Fundamental.

Portanto, considerando o que dispõem os diplomas legais sobre a temática, aprovados no âmbito do próprio Poder Legislativo, votamos pela rejeição do PL nº 4.139, de 2024, e pelo encaminhamento de seu conteúdo ao Poder Executivo, por meio da Indicação anexa.



\* C D 2 5 3 7 2 2 9 0 5 9 0 0 \*

Sala da Comissão, em 02 de setembro de 2025.

Deputado DAGOBERTO NOGUEIRA  
Relator

Apresentação: 02/09/2025 09:44:50.590 - CE  
PRL 1 CE => PL 4139/2024

PRL n.1



\* C D 2 2 5 3 7 2 2 2 9 0 5 9 0 0 \*



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD253722905900>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dagoberto Nogueira

## INDICAÇÃO Nº , DE 2025

(Do Sr. DAGOBERTO NOGUEIRA)

Sugere a ampliação dos jogos eletrônicos para todo o ensino fundamental e para o ensino médio.

Excelentíssimo Senhor Ministro de Estado da Educação

Os jogos eletrônicos contribuem para promover o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito mútuo entre os alunos e facilitam a inclusão digital, proporcionando contato com a tecnologia de maneira educativa e segura. Ademais, oferecem alternativa lúdica e educativa que fortaleça o bem-estar mental, a criatividade e a motivação dos estudantes.

Sabemos que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já contempla a prática dos jogos eletrônicos dentro da unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, parte das habilidades de Educação Física para o Ensino Fundamental. No entanto, entendemos que os benefícios acima descritos propiciados pelos jogos eletrônicos devem ser estendidos a todo o Ensino fundamental e ao ensino médio.

Na certeza de que a presente sugestão beneficia a sociedade brasileira como um todo, contamos com o apoio de Vossa Excelência no sentido de torná-la efetiva. Pedimos, ainda, a gentileza de enviar a esta Comissão informações relativas ao encaminhamento dado à nossa sugestão.

Sala das Sessões, em 02 de setembro de 2025.

Deputado DAGOBERTO NOGUEIRA



\* C D 2 5 3 7 2 2 9 0 5 9 0 0 \*

**REQUERIMENTO N° , DE 2025**

(Do Sr. DAGOBERTO NOGUEIRA)

Requer o envio de Indicação ao Poder Executivo, relativa à ampliação dos jogos eletrônicos para todo o ensino fundamental e para o ensino médio.

Senhor Presidente:

Nos termos do art. 113, inciso I e § 1º, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, requeiro a V. Ex<sup>a</sup>. seja encaminhada ao Poder Executivo a Indicação anexa, sugerindo a ampliação dos jogos eletrônicos para todo o ensino fundamental e para o ensino médio.

Sala das Sessões, em 02 de setembro de 2025.

Deputado DAGOBERTO NOGUEIRA



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD253722905900>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dagoberto Nogueira



\* C D 2 5 3 7 2 2 9 0 5 9 0 0 \*