

## 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

Trata-se do Projeto de Lei nº 4.139, de 2024, de autoria do Deputado Marcos Tavares, que 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.

A proposta estabelece diretrizes para a utilização pedagógica dos jogos eletrônicos, prevendo objetivos como o estímulo ao raciocínio lógico, à resolução de problemas, ao trabalho em equipe e à inclusão digital, bem como critérios para seleção de jogos adequados por faixa etária e relevância educacional.

Além disso, atribui às Secretarias de Educação a responsabilidade de regulamentar diretrizes, capacitar educadores, promover parcerias institucionais



e avaliar periodicamente os impactos da iniciativa, garantindo também limites de tempo de uso para evitar exposição excessiva às telas.

O Projeto de Lei nº 4.139/2024 foi distribuído às Comissões de Educação e Constituição e Justiça e de Cidadania (art. 54 RICD) e está sujeita à apreciação conclusiva pelas comissões.

Ao fim do prazo regimental, não foram apresentadas emendas ao projeto nesta Comissão.

É o relatório.

## II - VOTO DO RELATOR

A proposição revela-se atual, inovadora e alinhada às demandas contemporâneas do processo educacional, especialmente diante da crescente inserção das tecnologias digitais no cotidiano da sociedade.

A utilização de jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, quando orientada por critérios educacionais, contribui significativamente para o desenvolvimento de competências essenciais, como raciocínio lógico, pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Ademais, favorece o fortalecimento de habilidades socioemocionais, a exemplo da cooperação, empatia e comunicação, aspectos cada vez mais valorizados no ambiente escolar.

Destaca-se, de forma especial, que a proposta vai além da mera inserção tecnológica no ambiente escolar, ao evidenciar ganhos concretos no desenvolvimento integral dos estudantes. O projeto reconhece o papel dos jogos eletrônicos no aprimoramento das habilidades motoras e da coordenação motora fina, especialmente relevantes nas fases iniciais da formação educacional, contribuindo para o desenvolvimento físico e cognitivo de maneira integrada.

Ademais, a iniciativa apresenta importante dimensão socioemocional, ao prever os jogos como ferramenta lúdica e educativa capaz de fortalecer o bem-estar mental, a criatividade e a motivação dos alunos, aspectos essenciais para o engajamento no processo de aprendizagem e para a permanência escolar.



Outro ponto de mérito reside na exigência de critérios pedagógicos rigorosos para a seleção dos jogos, observando a adequação por faixa etária e a relevância educacional. Tal previsão assegura que a utilização dos jogos eletrônicos esteja alinhada aos objetivos educacionais, priorizando o desenvolvimento de conhecimentos acadêmicos, em áreas como matemática, ciências, artes e linguagens, bem como o fortalecimento de competências socioemocionais, a exemplo da resiliência, do autocontrole, da empatia e da comunicação.

Importa destacar que a proposta não altera a grade curricular obrigatória, mas introduz os jogos eletrônicos como atividade extracurricular, o que preserva a autonomia pedagógica das instituições de ensino e assegura que sua implementação ocorra de forma complementar e equilibrada.

Outro ponto de relevância é a promoção da inclusão digital, especialmente para estudantes em situação de vulnerabilidade, ampliando o acesso a tecnologias e contribuindo para a redução de desigualdades educacionais. A iniciativa, nesse sentido, dialoga diretamente com os desafios da educação no século XXI.

A previsão de capacitação de educadores, definição de critérios pedagógicos e limitação do tempo de exposição às telas demonstra a preocupação do legislador com a adequada implementação da política, mitigando eventuais riscos e garantindo seu caráter educativo.

Dessa forma, entende-se que o projeto contribui para o aprimoramento da educação básica, tornando o ambiente escolar mais dinâmico, atrativo e conectado à realidade dos estudantes.

Diante do exposto, votamos pela aprovação do Projeto de Lei nº 4.139, de 2025.

Sala da Comissão, em 14 de abril de 2026.

Deputado DAGOBERTO NOGUEIRA

Relator





Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD263170431300>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dagoberto Nogueira



\* CD 263170431300 \*

Apresentação: 13/04/2026 14:20:05.663 - CE  
PRL 2 CE => PL 4139/2024

PRL n.2