



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 4.139-A, 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; tendo parecer da Comissão de Educação, pela aprovação (relator: DEP. DAGOBERTO NOGUEIRA).

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

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

SUMÁRIO

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Educação:
- Parecer do relator
- Parecer da Comissão



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,





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





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

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



* C D 2 4 9 9 7 8 7 2 4 1 0 0 *

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





Câmara dos Deputados

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 4.139, DE 2024

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Educação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação do Projeto de Lei nº 4.139/2024, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Dagoberto Nogueira.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Benes Leocádio - Presidente, Daniel Barbosa, Diego Garcia e Maurício Carvalho - Vice-Presidentes, Alice Portugal, Antônia Lúcia, Dagoberto Nogueira, Damião Feliciano, Dandara, Duarte Jr., Duda Ramos, Fernanda Melchionna, Fernando Mineiro, Franciane Bayer, Ismael, Maria Rosas, Moses Rodrigues, Otoni de Paula, Prof. Reginaldo Veras, Professor Alcides, Professora Luciene Cavalcante, Rafael Brito, Socorro Neri, Tabata Amaral, Tarcísio Motta, Thiago de Joaldo, Waldenor Pereira, Wilson Santiago, Zeca Dirceu, Adriana Ventura, Átila Lins, Átila Lira, Capitão Alberto Neto, Chris Tonietto, Dr. Jaziel, Duda Salabert, Flávio Nogueira, Icaro de Valmir, Iza Arruda, José Rocha, Lídice da Mata, Luiz Lima, Maria do Rosário, Nely Aquino, Nikolas Ferreira, Pedro Uczai, Pr. Marco Feliciano, Professora Marcivania, Rogério Correia, Sâmia Bomfim, Sargento Gonçalves, Sidney Leite e Túlio Gadêlha.

Sala da Comissão, em 15 de abril de 2026.

Deputado BENES LEOCÁDIO
Presidente

