**PROJETO DE LEI Nº\_\_\_\_\_\_\_/2022**

DISPÕE SOBRE A PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA (eSports) NO MUNICÍPIO DE SUMARÉ.

**Autoria: Vereador Hélio Silva**

**O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE SUMARÉ**

Faço saber, que a CÂMARA MUNICIPAL aprovou e eu sanciono e promulgo a seguinte Lei:

**Art. 1º** O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

**Parágrafo Único** Entende-se por esporte eletrônico (eSports) a modalidade esportiva que possui Competições de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência;

**Art. 2º** O praticante de esportes eletrônicos (eSports) passa a receber a nomenclatura de "atleta" e poderá gozar de atendimento médico e clínico durante os campeonatos de jogos eletrônicos.

**Art. 3º** É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos;

**Art. 4º** São objetivos específicos do esporte eletrônico (eSports):

**I -** promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana, por meio dessa prática esportiva;

**II -** propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

**III -** desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

**IV -** combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

**V -** contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

**Art. 5º** As escolas públicas municipais poderão promover as atividades de jogos esportivos eletrônicos através de torneios e competições visando buscar a formação de atletas nas diversas modalidades e o desenvolvimento de empreendedores nestes segmentos.

**Art. 6º** O Poder executivo poderá promover eventos de jogos eletrônicos, e de empresas desenvolvedoras de games para interlocução com setores de desenvolvimento, atletas e formadores de mão de obra nestes segmentos;

**Art. 7º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, 13 de junho de 2022.

**Hélio Silva**

**Vereador (Cidadania)**

### JUSTIFICATIVA

### Considerando que os esportes eletrônicos – eSports representam uma modalidade de entretenimento de grande relevância, é possível utilizar essa atividade, com o apoio e a orientação de pais, responsáveis e professores, para potencializar os processos de ensino aprendizagem, desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico e estratégico e contribuir para a socialização, cultivando bons relacionamentos e interagindo com pessoas de culturas e realidades diversas.

### Essa proposta está solidificada no conceito de gamificação, ou seja, a aplicação de conceitos, estratégias e dinâmicas de jogos em situações da realidade, criando processos para construção e concretização de conhecimentos de todas as áreas. As competências desenvolvidas provocam a autonomia dos indivíduos, a comunicação, o senso de colaboração e trabalho em equipe, a motivação e o pensamento criativo.

### Dessa forma, a presente proposta busca catalisar um processo que está em curso e viabilizar a capacitação de nossos educadores para a utilização da gamificação como mais um instrumento a serviço da aprendizagem e da construção de cidadãos.

### Ademais, o reconhecimento dos esportes eletrônicos como prática esportiva já é uma realidade para as organizações esportivas de todo o mundo, com campeonatos de grande importância de jogos de diferentes naturezas.

### Com o acesso à internet, as crianças e jovens acompanham os profissionais desses jogos em diversos níveis de habilidades e competitividade. A valorização dessas disputas, desses campeonatos é uma relevante contribuição para a democratização dos esportes eletrônicos e para a abertura de um novo caminho para a educação e para a socialização.

### Diante do exposto, trago o presente Projeto de Lei para apreciação deste Plenário e, após discussão, solicito sua aprovação pelos nobres pares, a fim de contribuirmos para o acréscimo dos eSports como modalidade esportiva em nosso município.

### 

Sala das Sessões, 13 de junho de 2022.

**Hélio Silva**

**Vereador (Cidadania)**