

PROJETO DE LEI Nº 830 **DE 15 DE DEZEMBRO DE 2020.**
APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO
Em 15 / 12 / 2020
1º Secretário

Institui a Política Estadual eSports Arena para todo o Estado de Goiás.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica instituído, sob a gestão da Secretaria de Estado da Educação, em conjunto a Secretaria de Estado de Cultura, e a Secretaria de Desenvolvimento e Inovação, a Política Estadual eSports Arena para todo o Estado de Goiás, destinada à concessão de bolsas de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializados em esportes eletrônicos, através de seleção que couber, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, que ofereçam o curso na área em questão.

§ 1º A bolsa de estudo integral será concedida a brasileiros e/ou naturalizados, cuja renda familiar mensal per capita não exceda o valor de até 01 (um) salário-mínimo e 1/2 (meio).

§ 2º Para os efeitos desta lei, as bolsas de estudo deverão ser concedidas, considerando-se todos os descontos regulares e de caráter coletivo oferecidos pelas instituições.

§ 3º O Estado de Goiás repassará às instituições, quando privadas, que ofereça o curso especializado em esportes eletrônicos, o valor correspondente a 100% (cem por cento) da mensalidade dos alunos bolsistas, devendo as referidas instituições parceiras oferecer o desconto correspondente a 100 (cem por cento), sem ônus aos estudantes beneficiados.

Art. 2º A bolsa referida no artigo anterior será destinada:

I – A estudante que esteja cursando o ensino fundamental e/ou ensino médio em escola da rede pública ou em instituições privadas na condição de bolsista integral;

II - A estudante portador de deficiência, nos termos da lei;

Parágrafo único – A manutenção da bolsa pelo beneficiário, observado o prazo máximo para a conclusão do curso, dependerá do cumprimento de requisitos de desempenho acadêmico, estabelecidos em normas a serem expedidas pela Secretaria de Estado da Educação.

Art. 3º A seleção dos estudantes a serem beneficiados pela Política Estadual eSports Arena considerará, na primeira etapa, o ranking a ser elaborado, com base na classificação obtida por seleção, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, o perfil socioeconômico e outros critérios a serem definidos pela Secretaria Estadual da Educação e, na etapa final, pela instituição pública e Privada, qual competirá, também, aferir as informações prestadas.

Parágrafo único. O beneficiário do Política Estadual eSports Arena responde legalmente pela veracidade e autenticidade das informações socioeconômicas por ele prestadas.

Art. 4º As instituições públicas e/ou privadas, nos âmbitos da Educação, Cultura e Tecnologia, estabelecerão sua adesão a Política Estadual eSports Arena mediante a parceria, convênio e assinatura de termo de adesão específico.

§ 1º O termo de adesão terá prazo de vigência de 10 (dez) anos, contado da data de sua assinatura, renovável por igual período, observado o disposto nesta Lei.

§ 2º O termo de adesão poderá prever a permuta de bolsas entre cursos e turnos, restrita a 1/5 (um quinto) das bolsas oferecidas para cada curso e cada turno.

§ 3º A denúncia do termo de adesão, parceria e/ou assinatura, por iniciativa da instituição, não implicará ônus para o Poder Público nem prejuízo para o estudante beneficiado pela Política Estadual eSports Arena, que gozará do benefício concedido até a conclusão do curso, respeitadas as normas internas da instituição, inclusive disciplinares, e observado o disposto no art. 4º desta Lei.

Art. 5º Atingida a proporção estabelecida no §1º do art. 3º desta Lei, para o conjunto dos estudantes e sequencial de formação específica da instituição, sempre que a evasão dos estudantes beneficiados apresentar discrepância em relação à evasão dos demais estudantes matriculados, a instituição, a cada processo seletivo, oferecerá bolsas de estudo na proporção necessária para restabelecer aquela proporção.

Art. 6º As obrigações a serem cumpridas pela instituição de ensino serão previstas no termo de adesão a Política Estadual eSports Arena, no qual deverão constar as seguintes cláusulas necessárias:

§ 1º Proporção de bolsas de estudo oferecidas por curso, turno e unidade, respeitados os parâmetros estabelecidos no art. 3º desta Lei;

§ 2º As instituições de ensino que não gozam de autonomia ficam autorizadas a ampliar, a partir da assinatura do termo de adesão, o número de vagas em seus cursos, no limite da proporção de bolsas integrais oferecidas por curso e turno, na forma do regulamento.

Art. 7º O descumprimento das obrigações assumidas no termo de convênio e assinatura de termo de adesão específico, sujeita a instituição às seguintes penalidades:

I - A advertência estabelecendo-se prazo para que as irregularidades possam ser sanadas;

II - A desvinculação do Política Estadual eSports Arena, determinada em caso de reincidência, na hipótese de falta grave, conforme dispuser o regulamento, sem prejuízo para os estudantes beneficiados e sem ônus para o Poder Público.

§ 1º As penas previstas no *caput* deste artigo serão aplicadas pela Secretaria de Estado da Educação, nos termos do disposto em regulamento, após a instauração de procedimento administrativo, assegurado o contraditório e o direito de defesa.

§ 2º As penas previstas no *caput* deste artigo não poderão ser aplicadas quando o descumprimento das obrigações assumidas se der em face de razões a que a instituição não deu causa.

Art. 8º As despesas decorrentes desta Lei correrão a conta das dotações orçamentárias próprias consignadas no orçamento vigente, conforme estabelecido no artigo 3º da Lei Complementar nº 112, de 18 de setembro de 2014.

Art. 9º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

SALA DAS SESSÕES, EM DE

2020.



VIRMONDES CRUVINEL
Deputado Estadual – Cidadania

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei visa instituir a Política Estadual eSports Arena destinada à concessão de bolsas de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializados em esportes eletrônicos, através de seleção que couber, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, que ofereçam o curso na área em questão.

Os eSports são modalidades de competição profissionais com videogames reconhecidas oficialmente desde o ano 2000.

Além de fazer parte do dia a dia da maioria dos jovens, os jogos eletrônicos atraem a partir de seus elementos lúdicos, divertidos e interativos. Crianças e adolescentes são seduzidos para essa realidade virtual pela ludicidade, entretenimento e interatividade. De maneira que as pessoas se sentem desafiadas a solucionar problemas e fazer escolhas quando imersas no jogo.

Pensando nisso e no fato de que um dos maiores desafios da atualidade nas escolas é despertar o interesse dos alunos dentro de sala de aula, professores e especialistas veem nos games uma forma de engajar os jovens nos processos de aprendizagem. Criando desafios, estimulando o trabalho em equipe e aprendendo o conteúdo pedagógico brincando. Esse processo é conhecido com gamificação, que significa aplicação de conceitos, estratégias e dinâmicas de jogos em situações de não jogos.

Desse modo, ao estabelecer desafios, a gamificação busca dentro de sala de aula ensinar competências que vão além dos conteúdos acadêmicos para os alunos. Como engajar e desenvolver a autonomia, a colaboração, o pensamento criativo e a motivação.

Por fim, trata-se de um instrumento de inclusão social e de repartição do conhecimento, trazendo novas perspectivas para os jovens da nossa comunidade.

Desta forma, apresento este Projeto de Lei por considerar ser de relevância para nossa sociedade e conto com o apoio dos Nobres Pares para a aprovação da presente propositura.



VIRMONDES CRUVINEL
Deputado Estadual – Cidadania

04
J

PROCESSO LEGISLATIVO
2020005503

Autuação: 15/12/2020
Projeto : 830 - AL
Origem: ASSEMBLEIA LEGISLATIVA - GO
Autor: DEP. VIRMONDES CRUVINEL
Tipo: PROJETO
Subtipo: LEI ORDINÁRIA
Assunto: INSTITUI A POLÍTICA ESTADUAL ESPORTS ARENA PARA TODO O ESTADO DE GOIÁS.



ALEGO
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DE GOIÁS
A CASA É SUA

PROJETO DE LEI Nº
APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO
Em 15 / 12 / 20 20

830 DE 15 DE DEZEMBRO DE 2020.

Institui a Política Estadual eSports Arena para todo o Estado de Goiás.

1º Secretário de Estado
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica instituído, sob a gestão da Secretaria de Estado da Educação, em conjunto a Secretaria de Estado de Cultura, e a Secretaria de Desenvolvimento e Inovação, a Política Estadual eSports Arena para todo o Estado de Goiás, destinada à concessão de bolsas de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializados em esportes eletrônicos, através de seleção que couber, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, que ofereçam o curso na área em questão.

§ 1º A bolsa de estudo integral será concedida a brasileiros e/ou naturalizados, cuja renda familiar mensal per capita não exceda o valor de até 01 (um) salário-mínimo e 1/2 (meio).

§ 2º Para os efeitos desta lei, as bolsas de estudo deverão ser concedidas, considerando-se todos os descontos regulares e de caráter coletivo oferecidos pelas instituições.

§ 3º O Estado de Goiás repassará às instituições, quando privadas, que ofereça o curso especializado em esportes eletrônicos, o valor correspondente a 100% (cem por cento) da mensalidade dos alunos bolsistas, devendo as referidas instituições parceiras oferecer o desconto correspondente a 100 (cem por cento), sem ônus aos estudantes beneficiados.

Art. 2º A bolsa referida no artigo anterior será destinada:

I – A estudante que esteja cursando o ensino fundamental e/ou ensino médio em escola da rede pública ou em instituições privadas na condição de bolsista integral;

II - A estudante portador de deficiência, nos termos da lei;

Parágrafo único – A manutenção da bolsa pelo beneficiário, observado o prazo máximo para a conclusão do curso, dependerá do cumprimento de requisitos de desempenho acadêmico, estabelecidos em normas a serem expedidas pela Secretaria de Estado da Educação.

Art. 3º A seleção dos estudantes a serem beneficiados pela Política Estadual eSports Arena considerará, na primeira etapa, o ranking a ser elaborado, com base na classificação obtida por seleção, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, o perfil socioeconômico e outros critérios a serem definidos pela Secretaria Estadual da Educação e, na etapa final, pela instituição pública e Privada, qual competirá, também, aferir as informações prestadas.

Parágrafo único. O beneficiário do Política Estadual eSports Arena responde legalmente pela veracidade e autenticidade das informações socioeconômicas por ele prestadas.

Art. 4º As instituições públicas e/ou privadas, nos âmbitos da Educação, Cultura e Tecnologia, estabelecerão sua adesão a Política Estadual eSports Arena mediante a parceria, convênio e assinatura de termo de adesão específico.

§ 1º O termo de adesão terá prazo de vigência de 10 (dez) anos, contado da data de sua assinatura, renovável por igual período, observado o disposto nesta Lei.

§ 2º O termo de adesão poderá prever a permuta de bolsas entre cursos e turnos, restrita a 1/5 (um quinto) das bolsas oferecidas para cada curso e cada turno.

§ 3º A denúncia do termo de adesão, parceria e/ou assinatura, por iniciativa da instituição, não implicará ônus para o Poder Público nem prejuízo para o estudante beneficiado pela Política Estadual eSports Arena, que gozará do benefício concedido até a conclusão do curso, respeitadas as normas internas da instituição, inclusive disciplinares, e observado o disposto no art. 4º desta Lei.

Art. 5º Atingida a proporção estabelecida no §1º do art. 3º desta Lei, para o conjunto dos estudantes e sequencial de formação específica da instituição, sempre que a evasão dos estudantes beneficiados apresentar discrepância em relação à evasão dos demais estudantes matriculados, a instituição, a cada processo seletivo, oferecerá bolsas de estudo na proporção necessária para restabelecer aquela proporção.

Art. 6º As obrigações a serem cumpridas pela instituição de ensino serão previstas no termo de adesão a Política Estadual eSports Arena, no qual deverão constar as seguintes cláusulas necessárias:

§ 1º Proporção de bolsas de estudo oferecidas por curso, turno e unidade, respeitados os parâmetros estabelecidos no art. 3º desta Lei;

§ 2º As instituições de ensino que não gozam de autonomia ficam autorizadas a ampliar, a partir da assinatura do termo de adesão, o número de vagas em seus cursos, no limite da proporção de bolsas integrais oferecidas por curso e turno, na forma do regulamento.

Art. 7º O descumprimento das obrigações assumidas no termo de convênio e assinatura de termo de adesão específico, sujeita a instituição às seguintes penalidades:

I - A advertência estabelecendo-se prazo para que as irregularidades possam ser sanadas;

II - A desvinculação do Política Estadual eSports Arena, determinada em caso de reincidência, na hipótese de falta grave, conforme dispuser o regulamento, sem prejuízo para os estudantes beneficiados e sem ônus para o Poder Público.

§ 1º As penas previstas no *caput* deste artigo serão aplicadas pela Secretaria de Estado da Educação, nos termos do disposto em regulamento, após a instauração de procedimento administrativo, assegurado o contraditório e o direito de defesa.

§ 2º As penas previstas no *caput* deste artigo não poderão ser aplicadas quando o descumprimento das obrigações assumidas se der em face de razões a que a instituição não deu causa.

Art. 8º As despesas decorrentes desta Lei correrão a conta das dotações orçamentárias próprias consignadas no orçamento vigente, conforme estabelecido no artigo 3º da Lei Complementar nº 112, de 18 de setembro de 2014.

Art. 9º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

SALA DAS SESSÕES, EM DE

2020.



VIRMONDES CRUVINEL
Deputado Estadual – Cidadania

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei visa instituir a Política Estadual eSports Arena destinada à concessão de bolsas de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializados em esportes eletrônicos, através de seleção que couber, promovidos pelas Instituições Públicas e Privadas, que ofereçam o curso na área em questão.

Os eSports são modalidades de competição profissionais com videogames reconhecidas oficialmente desde o ano 2000.

Além de fazer parte do dia a dia da maioria dos jovens, os jogos eletrônicos atraem a partir de seus elementos lúdicos, divertidos e interativos. Crianças e adolescentes são seduzidos para essa realidade virtual pela ludicidade, entretenimento e interatividade. De maneira que as pessoas se sentem desafiadas a solucionar problemas e fazer escolhas quando imersas no jogo.

Pensando nisso e no fato de que um dos maiores desafios da atualidade nas escolas é despertar o interesse dos alunos dentro de sala de aula, professores e especialistas veem nos games uma forma de engajar os jovens nos processos de aprendizagem. Criando desafios, estimulando o trabalho em equipe e aprendendo o conteúdo pedagógico brincando. Esse processo é conhecido com gamificação, que significa aplicação de conceitos, estratégias e dinâmicas de jogos em situações de não jogos.

Desse modo, ao estabelecer desafios, a gamificação busca dentro de sala de aula ensinar competências que vão além dos conteúdos acadêmicos para os alunos. Como engajar e desenvolver a autonomia, a colaboração, o pensamento criativo e a motivação.

Por fim, trata-se de um instrumento de inclusão social e de repartição do conhecimento, trazendo novas perspectivas para os jovens da nossa comunidade.

Desta forma, apresento este Projeto de Lei por considerar ser de relevância para nossa sociedade e conto com o apoio dos Nobres Pares para a aprovação da presente propositura.



VIRMONDES CRUVINEL
Deputado Estadual – Cidadania