



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

DIRLEG	Fl.
1	35

**À COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA, DESPORTO,
LAZER E TURISMO**

Parecer de 1º turno sobre o Projeto de Lei nº 383/2025

I. RELATÓRIO

1. Trata-se do Projeto de Lei nº 383/2025, de autoria da Vereadora Trópia, Vereador Cleiton Xavier, Vereador Edmar Branco, Vereador Helton Júnior, Vereadora Iza Lourença e Vereador Vile o qual “Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Belo Horizonte e dá outras providências.”

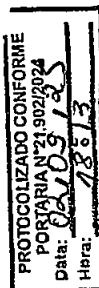
2. De plano, vale destacar que no artigo 1º do Projeto de Lei, em análise, o Legislador determinou que ficará instituída, no âmbito do Município de Belo Horizonte, a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports), com o objetivo de promover o desenvolvimento do setor, fomentar a inclusão social, a educação, a cultura, a inovação, a saúde e o bem-estar da população.

3. Do mesmo modo, estabeleceu no artigo 2º que para os fins desta Lei, considera-se: jogos eletrônicos: programas de computador e suas interfaces gráficas e sonoras, com finalidades de entretenimento, educativas, culturais ou outras, incluindo aqueles desenvolvidos para consoles, computadores pessoais, dispositivos móveis, realidade virtual, jogos em nuvem e demais tecnologias correlatas; esportes eletrônicos (eSports): modalidades competitivas baseadas em jogos eletrônicos, praticadas de forma profissional ou amadora, em categorias individuais ou coletivas, que demandam habilidades cognitivas, motoras, estratégicas e colaborativas; desenvolvedor de jogos eletrônicos: pessoa física ou jurídica que cria, desenvolve, adapta ou publica jogos eletrônicos; eventos de jogos eletrônicos e eSports: atividades públicas ou privadas tais como campeonatos, feiras, exposições, workshops, hackathons, oficinas e outras voltadas à promoção, capacitação ou difusão do setor.

4. Ademais, estatui no artigo 3º as diretrizes da Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports): o reconhecimento do setor de jogos

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

Avenida dos Andradas, 3100 – Gabinete B305 – Santa Efigênia – BH/MG – CEP: 30.260-900
Telefone: (31) 3555 1184 – E-mail: ver.flaviaborja@cmbh.mg.gov.br





CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

DIRLEG	Fl.
9	36

eletrônicos e eSports como vetor estratégico para o desenvolvimento econômico e social do Município; a valorização da inovação, da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico aplicados ao setor; a promoção da inclusão digital e social por meio do acesso equitativo às tecnologias e práticas associadas aos jogos eletrônicos; o enquadramento dos jogos eletrônicos e dos eSports como expressões legítimas da cultura, do esporte e do lazer contemporâneo; a valorização da formação técnica e profissional em áreas correlatas ao desenvolvimento e à prática de jogos eletrônicos e eSports; a adoção de práticas que assegurem a saúde, o bem-estar e o uso equilibrado das tecnologias por seus usuários; o compromisso com a ética, o respeito à diversidade e o enfrentamento de todas as formas de preconceito, discriminação e violência nos ambientes virtuais e presenciais do setor; a garantia de acessibilidade e inclusão plena de pessoas com deficiência nas atividades relacionadas aos jogos eletrônicos e eSports; o estímulo à cooperação entre poder público, iniciativa privada, instituições de ensino, setor produtivo e sociedade civil para o fortalecimento do ecossistema de jogos eletrônicos no Município.

5. No artigo 4º dita que para a implementação da Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports), o Poder Público poderá instituir programas, projetos e ações específicas como concessão de incentivos econômicos, fiscais ou financeiros a empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos estabelecidas no Município; apoio à criação e consolidação de ecossistemas de inovação voltados à cadeia produtiva dos jogos, como incubadoras, aceleradoras, hubs e parques tecnológicos; apoio técnico, logístico e financeiro à realização de eventos e competições de jogos eletrônicos e eSports; celebração de convênios com instituições de ensino e pesquisa para a oferta de cursos, oficinas e trilhas formativas na área; fomento à formação de poios de excelência em desenvolvimento de jogos eletrônicos, integrando universidades, escolas técnicas e empresas.

6. No artigo 6º determinou que o Poder Público poderá desenvolver programas educacionais que utilizem jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, com os objetivos: estimular habilidades cognitivas, raciocínio lógico, criatividade e trabalho colaborativo; integrar conteúdos curriculares de forma lúdica e interativa; promover o uso responsável e consciente da tecnologia entre crianças e adolescentes.

7. O Poder Público poderá implementar, segundo se lê no artigo 6º e seu parágrafo único, ações de inclusão digital mediante a disponibilização de jogos eletrônicos e equipamentos compatíveis em espaços públicos, como bibliotecas, centros culturais, centros de juventude e



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

DIRLEG
4

PL
37

unidades de inclusão digital, com prioridade para territórios de alta vulnerabilidade social. Sendo que as mesmas serão incentivadas iniciativas que assegurem a acessibilidade de pessoas com deficiência às atividades de jogos eletrônicos e eSports, inclusive por meio da adaptação dos jogos e dos espaços físicos ou virtuais em que essas práticas ocorram.

8. Já no artigo 7º e seu parágrafo único, determinou que o Poder Público poderá promover campanhas de conscientização sobre o uso saudável e equilibrado dos jogos eletrônicos, abordando temas como a prevenção de distúrbios associados ao uso excessivo; a importância da atividade física e da sociabilidade offline; o enfrentamento ao cyberbullying, assédio e discursos de ódio em ambientes virtuais. Do mesmo modo estabeleceu que as políticas públicas de saúde poderão considerar as particularidades da prática dos eSports, incluindo os aspectos relacionados à saúde física, mental e emocional dos praticantes, bem como a prevenção e o acompanhamento de situações de risco.

9. Por fim, estabeleceu nos artigos 8º, 9º e 10º, respectivamente, que o Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber, que as despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário e que a Lei entra em vigor na data de sua publicação

10. O projeto recebeu da Comissão de Legislação e Justiça parecer pela constitucionalidade, legalidade e regimentalidade, em seguida, vem a esta Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura, Desporto, Lazer e Turismo, a fim de receber parecer de mérito.

11. É o relatório, sobre o qual passo a opinar.

II – FUNDAMENTAÇÃO

12. De acordo com o art. 52, VII, “c” do Regimento Interno da Câmara Municipal de Belo Horizonte, compete a esta Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura, Desporto, Lazer e Turismo apreciar e emitir parecer sobre proposições que versem sobre a promoção da educação física, do desporto e do lazer.

13. Assim, o presente parecer, repito, analisará o referido projeto do ponto de vista do mérito.

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

Avenida dos Andradas, 3100 – Gabinete B305 – Santa Efigênia – BH/MG – CEP: 30.260-900
Telefone: (31) 3555 1184 – E-mail: ver.flaviaborja@cmbh.mg.gov.br



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

PROT. EG	FL.
9	38

Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura, Desporto, Lazer e Turismo

14. O projeto de lei, em observância, visa instituir, no âmbito do Município de Belo Horizonte, a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports), com o objetivo de promover o desenvolvimento do setor, fomentar a inclusão social, a educação, a cultura, a inovação, a saúde e o bem-estar da população.

15. Os eSports, ou esportes eletrônicos, representam uma indústria em grande e acelerada expansão, com impacto significativo em diversos setores, não residindo, apenas no seu potencial econômico, mas no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, culturais e na promoção da inclusão, vez que abrange pessoas dos mais diversos locais, independentemente da posição social, promovendo, ainda a educação, cultura, inovação, saúde e bem-estar, visto que podem ser utilizados para ofertar novas oportunidades de aprendizado e lazer.

16. Neste ínterim, os eSports, conforme verificado, podem ser utilizados, além do lazer, como ferramenta pedagógica para desenvolver habilidades como resolução de problemas, pensamento e raciocínio estratégico, habilidade na tomada de decisão, gestão sob pressão, trabalho em equipe e comunicação. Do mesmo modo pode auxiliar na melhora da concentração, especialmente, dos mais jovens, da capacidade de memória com a retenção de informações, da criatividade, e mais ensina a lidar com a pressão, frustração e derrotas, promovendo, assim, o desenvolvimento socioemocional, e por fim, sobretudo, a aprendizagem em áreas STEM - (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) – Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática, desenvolvendo habilidades e competências essenciais nos dias atuais.

17. Além disso, os eSports podem ser utilizados como meio, a fim de motivar os estudantes, das mais diversas idades, aumentando o engajamento e aprendizado, dos mesmos, do conteúdo educacional, visto que acabam por tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, especialmente àqueles que não se identificam ou têm dificuldade com os métodos tradicionais de ensino, proporcionando, assim, maior e melhor aprendizado entre estudantes.

18. Ademais, devido ao grande crescimento e importância do setor, algumas instituições de ensino superior oferecem bolsas de estudo e programas acadêmicos relacionados a eSports, sendo que essas bolsas podem ser tanto para atletas de eSports quanto para alunos



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

TRABALHO LEGISLATIVO	Fl.
9	39

interessados em áreas acadêmicas relacionadas, como gestão, coaching ou análise de jogos, dentre elas nos Estados Unidos como a Harrisburg University, New York University e a Universidade de Ashland, no Brasil o UNINASSAU - Centro Universitário Maurício de Nassau, em Recife/PE e Instituições como o Centro Universitário Senac (Senac SP), a FIAP e a PUC-PR.

(<https://www.universidadedointercambio.com/bolsas-de-estudos-para-gamers/>)

19. De outro lado, cumpre ressaltar que em Minas Gerais, começa em setembro o Campeonato Mineiro de Esportes Eletrônicos, que busca profissionalizar o cenário mineiro, oferecendo mais oportunidades para atletas, casters (comentarista), organizadores e entusiastas, segundo o gestor de projetos da Federação Mineira de Esportes Eletrônicos (Femee), Juan Conde.

(<https://www.itatiaia.com.br/games/consolidado-e-jam-abre-as-portas-do-campeonato-mineiro-de-esportes-eletronicos>)

20. Por fim, vale destacar que o mercado dos eSports movimentam milhares de dólares, anualmente, o que gera novas oportunidades de carreira, lazer e cultura, num mundo que, hoje, está envolto em atividades online, como jogadores profissionais, analistas de dados, conhecimento de hardware e software, treinadores, gestores de equipes, desenvolvedores de jogos, criadores de conteúdo e desenvolvedor de estratégias que envolvem as áreas de STEM - (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) – Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática.

21. Portanto, pelo exposto, acima, do ponto de vista da Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura, Desporto, Lazer e Turismo delibero pela aprovação do Projeto de Lei nº 383/2025.

III – CONCLUSÃO

22. Em face do exposto, nos aspectos que compete a esta Comissão examinar, opino pela aprovação do Projeto de Lei nº 383/2025.

Belo Horizonte, 12 de agosto de 2025.

FLAVIA FERREIRA
BORJA
PINTO:96940018620

Assinado de forma digital por
FLAVIA FERREIRA BORJA
PINTO:96940018620
Dados: 2025.09.02 18:12:09 -03'00'

Vereadora Flávia Borja

Relatora

Gabinete da Vereadora Flávia Borja

Avenida dos Andradas, 3100 – Gabinete B305 – Santa Efigênia – BH/MG – CEP: 30.260-900
Telefone: (31) 3555 1184 – E-mail: ver.flaviaborja@cmbh.mg.gov.br



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

DESPACHO DE DELIBERAÇÃO

Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura, Desporto, Lazer e Turismo

Projeto de Lei: 383/2025

Deliberado na Reunião Ordinária do dia 03/09/2025, às 09h15min

Ocorrências da reunião:

- Aprovado o parecer

Avulsos distribuídos por DIRLEG em:

3/9/25

8525

Presidente da reunião