Pauta

19 DE OUTUBRO DE 2020
76ª SESSÃO ORDINÁRIA

Em pauta por 5 (cinco) sessões, para conhecimento, recebimento de emendas e estudos das Sras. Deputadas e dos Srs. Deputados, de acordo com o artigo 156 e o item 2 do parágrafo único do artigo 148 do Regimento Interno.

1ª Sessão

1 - Projeto de lei nº 634, de 2020, de autoria do deputado Estevam Galvão. Declara de utilidade pública a Associação dos Voluntários de Combate ao Câncer de Bastos, com sede naquele Município.

2 - Projeto de lei nº 635, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Autoriza o Poder Público a instalar brinquedos adaptados para crianças com deficiência, em locais públicos de lazer, no Estado.

3 - Projeto de lei nº 636, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Institui a Ciclorrota Costa Oeste no Estado.

4 - Projeto de lei nº 637, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Autoriza o Poder Executivo a instituir o Fundo de Fomento ao Trabalho, Ocupação, Renda e Crédito no Estado.

5 - Projeto de lei nº 638, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Autoriza o Poder Público a assegurar ao aluno com deficiência prioridade na matrícula em escola pública, no Estado.

6 - Projeto de lei nº 639, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Institui a Política Estadual de Apoio à Agricultura Familiar.

7 - Projeto de lei nº 640, de 2020, de autoria do deputado Carlos Cezar. Torna obrigatório aos hospitais e maternidades públicos e privados do Estado prestarem aos pais, mães ou responsáveis legais por recém-nascidos, orientações e treinamento para primeiros socorros em caso de engasgamento, aspiração de corpo estranho, asfixia e prevenção de morte súbita de bebês.

8 - Projeto de lei nº 641, de 2020, de autoria do deputado Delegado Bruno Lima. Estabelece prioridade para mulheres responsáveis pela unidade familiar, vítimas de violência doméstica e de baixa renda, nos programas de habitação de interesse social promovidos pelo Governo do Estado.

9 - Moção nº 177, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Aplaude a exemplar atuação do monsenhor José Antônio de Lima pelos 40 anos de sacerdócio e trabalhos pastorais prestados à comunidade da região de Presidente Prudente.

2ª Sessão

Moção nº 176, de 2020, de autoria do deputado Marcio Nakashima. Aplaude os Policiais Militares da 1ª Cia do 31º Batalhão de Polícia Militar Metropolitano (BPM-M), na figura dos Cabos PM Cabral e PM Sandoval, Soldados PM Domingos e PM Freitas, e da equipe do Dr. João Alves de Araújo, Delegado Titular do 7º DP de Guarulhos, que se dedicaram na rápida prisão do acusado de roubar e praticar crime sexual contra uma jovem de 17 anos.

4ª Sessão

Projeto de lei nº 633, de 2020, de autoria do deputado Fernando Cury. Denomina "Bárbara Domingues Dante Durão" o viaduto localizado no km 193 da Rodovia Deputado João Lázaro de Almeida Prado SP-255, em São Manuel.

5ª Sessão

1 - Projeto de lei nº 632, de 2020, de autoria da deputada Márcia Lia. Institui o "Projeto nasce uma criança, planta-se uma árvore", que dispõe sobre a promoção e preservação do meio ambiente e educação ambiental por meio do plantio de uma muda de árvore a cada registro de nascimento de uma criança no Estado.

2 - Projeto de decreto legislativo nº 33, de 2020, de autoria do deputado Carlos Giannazi. Susta os efeitos da Resolução SEDUC 71, de 06 de outubro de 2020, que acrescenta dispositivo na Resolução SEDUC 61, de 31 de agosto de 2020, que edita normas complementares sobre a retomada das aulas e atividades presenciais nas instituições de educação básica, no contexto da pandemia de COVID-19 e nos termos do Artigo 6º do Decreto 65.061, de 13 de julho de 2020.

3 - Moção nº 173, de 2020, de autoria do deputado Mauro Bragato. Aplaude a exemplar atuação do Sr. Koji Takmatsu nos serviços prestados à comunidade paulista, como formador de caráter e professor de karatê de crianças e jovens de comunidades carentes na Região de Presidente Prudente.

4 - Moção nº 174, de 2020, de autoria do deputado Tenente Nascimento. Aplaude os Soldados PMs Jefferson Cavalcante de Araújo e Antônio Carlos dos Santos, da 4ª Cia do 1º BPM/M, pela postura técnica, ágil, firme, corajosa e bem sucedida no atendimento de ocorrência de tentativa de suicídio, em 06/10/2020, no viaduto sobre a Av. Washington Luiz.

5 - Moção nº 175, de 2020, de autoria da deputada Márcia Lia. Apela ao Sr. João Agripino Dória, Governador do Estado, para que pondere acerca da extinção e ou bloqueio dos cursos na modalidade Ensino Técnico Integrado ao Médio (ETIM) das Escolas Técnicas Estaduais (ETEC), com o objetivo de garantir sua continuidade e ampliação.

Em pauta por 15 (quinze) sessões para conhecimento, recebimento de emendas e estudos das Sras. Deputadas e dos Srs. Deputados, de acordo com o § 2º do artigo 246 do Regimento Interno.

4ª Sessão

Projeto de lei nº 627, de 2020, de autoria do Sr. Governador. Orça a Receita e fixa a Despesa do Estado para o exercício de 2021.

Oradores Inscritos

PEQUENO EXPEDIENTE - 19/10/2020

1 - MAJOR MECCA
2 - DANIEL JOSÉ
3 - DELEGADO OLIM
4 - CASTELLO BRANCO
5 - JANAINA PASCHOAL
6 - DR. JORGE LULA DO CARMO
7 - MAURICI
8 - CARLA MORANDO
9 - RODRIGO MORAES
10 - LUIZ FERNANDO LULA DA SILVA
11 - CORONEL TELHADA
12 - JORGE WILSON XERIFE DO CONSUMIDOR
13 - TENENTE NASCIMENTO
14 - SARGENTO NERI
15 - ALEX DE MADUREIRA
16 - GIL DINIZ
17 - RODRIGO GAMBALE
18 - DOUGLAS GARCIA
19 - ADALBERTO FREITAS
20 - REINALDO ALGUZ
21 - CORONEL NISHIKAWA
22 - CARLOS GIANNAZI

GRANDE EXPEDIENTE - 19/10/2020

1 - ITAMAR BORGES
2 - DELEGADO OLIM
3 - RODRIGO GAMBALE
4 - ALEX DE MADUREIRA
5 - RODRIGO MORAES
6 - CARLA MORANDO
7 - REINALDO ALGUZ
8 - CARLOS CEZAR
9 - ADALBERTO FREITAS
10 - CORONEL NISHIKAWA
11 - SEBASTIÃO SANTOS
12 - TENENTE NASCIMENTO
13 - CASTELLO BRANCO
14 - CARLOS GIANNAZI
15 - MAJOR MECCA
16 - DRA. DAMARIS MOURA
17 - DOUGLAS GARCIA
18 - CORONEL TELHADA
19 - DIRCEU DALBEN
20 - DR. JORGE LULA DO CARMO
21 - DANIEL JOSÉ
22 - JANAINA PASCHOAL
23 - MAURICI
24 - LUIZ FERNANDO LULA DA SILVA
25 - JORGE WILSON XERIFE DO CONSUMIDOR
26 - SARGENTO NERI
27 - GIL DINIZ

Expediente

16 DE OUTUBRO DE 2020

OFÍCIOS

GOVERNO DO ESTADO - CASA CIVIL

S/Nº, encaminha respostas às Indicações nºs 60, 1053, 2848, 2972, 3167, 3218, 3220, 3480, 3510, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3617, 3626, 3627, 3650, 3678 e 3687/2020, Rel. nº 005061/2020

SENADO FEDERAL

Nº 611/2020/PRESID, encaminha resposta à Moção nº 137/2019, Rel. nº 005062/2020

Nº 610/2020/PRESID, encaminha resposta à Moção nº 118/2019, Rel. nº 005063/2020

Nº 609/2020/PRESID, encaminha resposta à Moção nº 145/2019, Rel. nº 005064/2020

MENSAGENS DE VETO DO GOVERNADOR

VETO PARCIAL AO PROJETO DE LEI Nº 529, DE 2020

Mensagem A-nº 034/2020 do Senhor Governador do Estado

São Paulo, 15 de outubro de 2020

Senhor Presidente

Tenho a honra de levar ao conhecimento de Vossa Excelência, para os devidos fins, nos termos do artigo 28, § 1º, combinado com o artigo 47, inciso IV, da Constituição do Estado, as razões de veto parcial ao Projeto de lei nº 529, de 2020, aprovado por essa nobre Assembleia, conforme Autógrafo nº 32.909.

De autoria do Poder Executivo, a propositura estabelece medidas voltadas ao ajuste fiscal e ao equilíbrio das contas públicas e dá providências correlatas, tendo sido aprovada por essa Ilustre Casa Legislativa com emendas parlamentares que aperfeiçoaram a proposta.

Em que pese esteja de acordo com quase a totalidade das aludidas alterações, deixo de acolher o disposto no item 2 do § 1º e no item 2 do § 2º, ambos do artigo 13-A da Lei nº 13.296, 23 de dezembro de 2008, inseridos pelo artigo 21, inciso II, do projeto de lei em exame.

Com efeito, os temas tratados nos referidos itens ultrapassam os limites constitucionais conferidos à atuação do Legislador, eis que versam sobre temas próprios de regulamentação.

Nesse sentido, vale recordar que compete privativamente ao Chefe do Poder Executivo expedir decretos e regulamentos para a fiel execução das leis (artigo 84, inciso IV, da Constituição da República e artigo 47, inciso III, da Constituição do Estado de São Paulo).

Diante dessas balizas – que decorrem do princípio da separação dos Poderes –, não se afigura possível, ao Poder Legislativo, dispor acerca de temas operacionais voltados à execução de comando legal. Daí o veto aos itens referidos acima.

Expostas as razões que me induzem a vetar parcialmente, o Projeto de lei nº 529, de 2020, e fazendo-o publicar no Diário Oficial, restituo o assunto ao oportuno reexame dessa ilustre Assembleia.

Reitero a Vossa Excelência os protestos de minha alta consideração.

João Doria

GOVERNADOR DO ESTADO

A Sua Excelência o Senhor Deputado Cauê Macris, Presidente da Assembleia Legislativa do Estado.

PROJETOS DE LEI COMPLEMENTAR

PROJETO DE LEI COMPLEMENTAR Nº 27, DE 2020

Garante natureza indenizatória à Diária Especial por Jornada Extraordinária de Trabalho Penitenciário - DEJEP.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - O artigo 3º da Lei Complementar nº 1.247, de 27 de junho de 2014, fica alterado na seguinte conformidade:

"Artigo 3º - A diária de que trata esta lei complementar tem natureza indenizatória, não será incorporada aos vencimentos para nenhum efeito, bem como não será considerada para cálculo de quaisquer vantagens pecuniárias, não incidindo sobre ela os descontos previdenciários, de assistência médica ou de natureza tributária." (NR)

Artigo 2º - Esta Lei Complementar entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

É demanda antiga dos servidores das carreiras das polícias civil, militar e penitenciária que reveja e repense a estrutura de recebimento das diárias especiais de jornada extraordinária que recebem, além de haver repetidas decisões judiciais contrarias à aplicação de descontos tributários sobre essa percepção.

Em recente legislação, o Poder Executivo garantiu a natureza indenizatória ao DEJEM, recebido pela polícia militar, e ao DEJEC, recebido pela polícia civil, conforme previsto no artigo 58 da lei nº 17.293, de 2020.

Assim, para assegurar o mesmo aos servidores do sistema prisional, é que apresentamos esta propositura, que conta com o apoio e a iniciativa do Fórum Penitenciário Permanente (Sindcop, Sifuspesp e Sindap).

Sala das Sessões, em 16/10/2020.

a) Carlos Giannazi – PSOL

PROJETOS DE LEI

PROJETO DE LEI Nº 642, DE 2020

Denomina "Espaço Hípico Gilmar Gouvêa" a Associação de Fomento aos Desportos Equestres em São Roque.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - Passa a denominar-se "Espaço Hípico Gilmar Gouvêa", a Associação de Fomento aos Desportos Equestres em São Roque.

Artigo 2º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A presente propositura tem a intenção prestar uma homenagem ao Sr. GILMAR FERREIRA GOUVÊA. Foi um cavaleiro e treinador cuja trajetória de vida e competência levaram-no a ser considerado o campeão dos campeões. Foi recordista mundial do Guinness Book com mais 40 títulos em provas equestres, foi hexacampeão do Guarujá, respeitado como mestre das rédeas e até hoje é uma referência no hipismo nacional.

O Sr. GILMAR FERREIRA GOUVÊA nasceu em São Roque -SP, em 19 de fevereiro de 1955. Casou-se com a Sra. Rosa Maria Machado Gouvêa e, desta união, nasceram seus 4 filhos. Formaram uma família apaixonada pelo hipismo. Essa paixão foi herdada pelos seus filhos, que também se tornaram atletas hípicos.

GILMAR GOUVÊA e sua atuante hípica levavam mais 80 cavalos às provas e aos eventos. Ele era o mestre que dava aulas de hipismo e treinava os atletas da região. Foi presidente da Sociedade Cívica e Religiosa dos Cavaleiros de São Jorge.

Faleceu em 19 de novembro de 2019, aos 64 anos, na cidade de São Roque - SP, vítima de um câncer contra o qual lutou até o final. Deixou sua marca de dedicação e contribuição no desenvolvimento do hipismo brasileiro e essa homenagem é uma forma de eterniza-lo na memória de todos que são apaixonados pelo esporte.

Assim, face ao exposto e tratando-se de uma justa homenagem, contamos com o apoio de nossos nobres pares na aprovação deste projeto.

https://jeonline.com.br/noticia/20037/falece-o-cavaleiro--sao-roquense-gilmar-gouveia

http://www.saoroquenoticias.com.br/m/noticia.asp?idnoticia=26588

http://cbh.org.br/index.php/comunicados/8711-rip-gilmar--gouveia.html

Sala das Sessões, em 16/10/2020.

a) Delegado Olim - PP

PROJETO DE LEI Nº 643, DE 2020

Dispõe sobre a criação do Programa eSports Arena para Todo o Estado de São Paulo, define objetivos, estabelece critérios e regula a participação das Instituições Públicas e Privadas Educacional, Cultural e Tecnológica do Estado de São Paulo.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - Fica instituído, sob a gestão da Secretaria Estadual da Educação, em conjunto a Secretaria de Educação, Secretaria de Cultura e Economia Criativa, e o Instituto de Pesquisas Tecnológicas- IPT, o programa eSports Arena para todo o Estado de São Paulo, destinado à concessão de bolsas de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializado 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 1 (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 São Paulo repassará às instituições, quando privadas, que ofereça o curso de 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.

Artigo 2º - A bolsa 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 Estadual da Educação.

Artigo 3º - A seleção dos estudantes a serem beneficiados pelo Programa 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.

§ 1o - O beneficiário do Programa eSports Arena responde legalmente pela veracidade e autenticidade das informações socioeconômicas por ele prestadas.

Artigo 4o - As instituições públicas e/ou privadas, nos âmbitos da Educação, Cultura e Tecnologia, estabelecerá sua adesão ao Programa 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 pelo Programa 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.

Artigo 6o - Atingida a proporção estabelecida no § 1o do art. 3o desta Lei, para o conjunto dos estudantes e seqüencial 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.

Artigo 7o - As obrigações a serem cumpridas pela instituição de ensino serão previstas no termo de adesão ao Programa eSports Arena, no qual deverão constar as seguintes cláusulas necessárias:

I - proporção de bolsas de estudo oferecidas por curso, turno e unidade, respeitados os parâmetros estabelecidos no art. 3o desta Lei;

§ 1o - 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.

Artigo 8o - 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 Programa 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 Estadual 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.

Artigo 9º - O Poder Executivo regulamentará o disposto nesta Lei.

Artigo 10 - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

..."A importância do eSports para a educação.

O eSports são modalidades de competição profissionais com videogames reconhecidas oficialmente desde o ano 2000. Esse esporte eletrônico virou febre entre a garotada e aos poucos estão sendo aceitos dentro das escolas.

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 atualidades 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"...

Fonte: https://comunicacaoadororo.wixsite.com/adoro--robotica/single-post/2019/11/13/A-import%C3%A2ncia-do-eSports-para-a-educa%C3%A7%C3%A3o

A inclusão Social no eSports

..."Há várias pesquisas de mercado que apontam os esportes eletrônicos como uma realidade no dia a dia dos brasileiros.

Segundo a Newzoo, o país registrou em 2018 cerca de 75,7 milhões de pessoas que jogam qualquer tipo de game, sendo que 47 milhões (62%) jogam esports.

Em 2020, a Pesquisa Game Brasil (PGB) apontou que 73,4% dos brasileiros consomem jogos eletrônicos em alguma esfera. Desse número, cerca de 65,6% são familiarizados com o meio de esports, sendo 44,7% praticantes.

Só que é preciso questionar essa "realidade" por meio de recortes sociais, afinal, é evidente a falta de negros na bolha gamer - assim como pessoas de classes mais baixas.

Um dos trabalhos pioneiros no Brasil de inclusão nos esportes eletrônicos, a AfroGames precisou encarar essa dura realidade logo na primeira reunião quando o projeto ainda estava no papel. É o que contam William Reis, coordenador executivo da AfroGames, e Ricardo Chantilly, empresário do ramo musical, em conversa exclusiva no Chat Aberto desta semana. Os dois estão por trás dessa iniciativa.

Chantiliy chegou a entender as barreiras sociais dos esports logo na apresentação do projeto AfroGames para o pessoal do AfroReggae, grupo cultural voltado para a diminuição das desigualdades sociais e que estava estudando a possibilidade de expandir os investimentos também para o setor de esports.

Foi quando alguém interrompeu a apresentação de Chantily e fez o seguinte questionamento: "Cara, não vi um negro jogando".

"Aquilo foi realmente uma porrada", admitiu o empresário durante a gravação do podcast do ESPN Esports Brasil, que pode ser escutado via Soundcloud e Spotify. "Como eu não estava ainda envolvido no terceiro setor, nas ONGs, eu também não estava com essa visão. E a partir dali começamos a desenvolver esse projeto, que virou realidade ano passado atendendo seis jovens."...

Temos como Exemplo:

..."TIME DE ESPORTS DA FAVELA

O AFG é composto por cinco garotos e uma garota - todos residentes da periferia - que receberão um salário mínimo como bolsa de jogadores, com a possibilidade de se dedicar em tempo integral na profissionalização da carreira como pro players. Eles terão ainda à disposição uma sala exclusiva para o time, treinamentos, técnico e acompanhamento psicológico - tudo para poderem competir em vários torneios.

"O objetivo é que esse time, em três ou cinco anos, vire uma organização forte. E daqui, depois de uns cincos anos, que nós sejamos reveladores de talentos", projetou o empresário"...

O AfroGames, portanto, passará a "agenciar a carreira desses garotos porque hojes eles não têm nada", comentou Chantily. "Há um ano, um jovem da favela de Vigário Geral, ele mal tinha acesso ao computador. Alguns falam que nunca ligaram um computador. Tinham ligado celular, é o que eles usavam."

AfroGames é a prova de que investir em inclusão nos esports é um negócio necessário - e que tem lucros Montagem/ESPN Esports Brasil.

O discurso do empresário condiz com a realidade brasileira, uma vez que apenas 41,7% das residências tinham acesso a computador em 2018, segundo dados do IBGE. Em contrapartida, 94,9% da população tinham acesso a telefone celular.

O AfroGames procura diminuir essas barreiras nas favelas cariocas. "Hoje, esses garotos programam. Todos jogam. E sabem mexer no computador. Além de tudo, eles têm aulas de inglês. Então você está preparando esses garotos pra vida", concluiu Chantily"...

Fonte: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7383792/chat-aberto-afrogames-e-a-importancia-de-investir--em-inclusao-nos-esports

Pelo exposto, solicitamos a aprovação dos nobres Deputados a este projeto de Lei.

Sala das Sessões, em 16/10/2020.

a) Adriana Borgo - PROS

PROJETO DE LEI Nº 644, DE 2020

Dispõe sobre a criação do "Auxílio eSports" para os estudantes de Curso especializados em esportes eletrônicos.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - Fica o Poder Executivo autorizado a criar o "Auxílio eSports" para patrocinar financeiramente, através da Secretaria Estadual da Educação, em conjunto a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, e o Instituto de Pesquisas Tecnológicas- IPT, estudantes dos cursos especializados em esportes eletrônicos, que não recebem nenhum tipo de ajuda financeira de terceiros, tanto da área pública quando da livre iniciativa.

Artigo 2º - Somente receberão o "Auxílio eSport", os alunos que residirem no Estado de São Paulo por no mínimo 1 (um) ano e que estiverem inscritos nos cursos especializados em esportes eletrônicos.

Artigo 3º - O valor mensal do "Auxílio eSport" será de 1 (um) salário mínimo e seu pagamento terá a duração de no máximo 1 (um) ano ou até que o aluno beneficiado conclua sua profissionalização ou obtenha patrocínio da livre iniciativa ou de algum clube que participe de competições.