

Artigo 4º - As despesas decorrentes da aplicação desta lei correrão à conta das dotações orçamentárias consignadas no orçamento vigente, suplementadas se necessário.

Artigo 5º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

...“A importância do eSports para a educação. Os 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://comunicacaoadoro.wixsite.com/adoro-robotica/single-post/2019/11/13/A-import%C3%A2ncia-do-esports-para-a-educac%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 AfroReggae, e Ricardo Chantilly, empresário do ramo musical, em conversa exclusiva no Chat Aberto desta semana. Os dois estão por trás dessa iniciativa.

Chantilly 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 Chantilly 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 cinco anos, que nós sejamos reveladores de talentos”, projetou o empresário” ...

O AfroGames, portanto, passará a “agenciar a carreira desses garotos porque hoje eles não têm nada”, comentou Chantilly. “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 Chantilly” ...

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 645, DE 2020.

Autoriza o Poder Executivo do Estado de São Paulo a celebrar convênios com Instituições Privadas Educacional, Cultural e Tecnológica, objetivando a concessão de bolsas de estudo integral para cursos especializados em esportes eletrônicos, na execução do Projeto “PROGRAMA ESPORTS ARENA” para Todo o Estado de São Paulo, nas condições que especifica.

A ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - Fica o Poder Executivo do Estado de São Paulo autorizado a celebrar convênios com Instituições Privadas Educacional, Cultural e Tecnológica, objetivando a concessão de bolsas de estudo integral para cursos especializados em esportes eletrônicos, a fim de assegurar qualidade de vida e bem-estar social ao jovem cidadão, propiciando-lhe galgar patamares superiores de cidadania, nos termos desta lei.

Artigo 2º - A bolsa será destinada:
I - ao 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 - ao 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 - Esta lei será regulamentada pelo Poder Executivo, dentro de 180 (cento e oitenta) dias, a contar de sua publicação.

Artigo 4º - As despesas decorrentes da aplicação desta lei complementar correrão à conta das dotações orçamentárias próprias e complementadas quando necessária.

Artigo 5º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

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

Os 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 fascinados 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://comunicacaoadoro.wixsite.com/adoro-robotica/single-post/2019/11/13/A-import%C3%A2ncia-do-esports-para-a-educac%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.

Chantilly 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 Chantilly 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 cinco anos, que nós sejamos reveladores de talentos”, projetou o empresário” ...

O AfroGames, portanto, passará a “agenciar a carreira desses garotos porque hoje eles não têm nada”, comentou Chantilly. “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 Chantilly” ...

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

MOÇÕES

MOÇÃO Nº 178, DE 2020

A presente Moção objetiva mobilizar os nobres colegas da Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo a fim de manifestar veemente repúdio às recentes declarações e à decisão do Presidente da Fundação Cultural Palmares, Senhor Sérgio Camargo, de excluir a ex-ministra Marina Silva da lista de personalidades negras da Fundação, sob o argumento de que “ela não teve contribuição relevante para a população negra do Brasil”.

Ainda, nas palavras do presidente da Fundação Palmares, manifestadas na sua conta do twitter, “o ambientalismo dela vem sendo questionado e não é o foco das ações da instituição” e que “a exclusão do nome de Marina foi feita considerando os critérios de “decência, dignidade, reputação ilibada, relevância histórico-cultural e mérito do homenageado”, pois antes disso, as nomeações “eram escolhas políticas que não refletiam a verdadeira história do negro”.

Marina Silva é uma brasileira que tem em seu currículo mais de 60 honrarias: prêmios, títulos, reconhecimentos, conferidos por diversos organismos internacionais e governos pelo mundo. Além dessas honrarias, foi incluída pelo The Guardian entre as 50 pessoas que podem ajudar a salvar o planeta. Foi vereadora, deputada estadual, senadora e ministra do Meio Ambiente. Transitou, numa trajetória de superação, da alfabetização pelo Mobral para diplomas de graduação e de pós-graduação em três áreas diferentes de conhecimento. É palestrante convidada por várias academias do porte de Oxford, na Inglaterra e MIT nos EUA.

A decisão, além de não estar lastreada em qualquer evidência, conhecimento ou critérios técnicos representa um ataque a nossa história, em especial à história dos negros no país. Não podemos nos calar diante das arbitrariedades contidas em decisões de pessoas a quem falta competência para compreen-

VISITE NOSSAS LIVRARIAS:

- livraria.imprensaoficial.com.br – Livraria Virtual
- Rua XV de novembro, 318 – 2ª a 6ª das 9h as 18h



imprensaoficial
GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Sumário

Este caderno, com 47 páginas, contém as publicações da Assembleia Legislativa e do Tribunal de Contas do Estado.

NOTICIÁRIO DA ASSEMBLEIA.....	1	COMISSÕES.....	5
PAUTA	3	CONVOCAÇÕES	5
19 DE OUTUBRO DE 2020 76º SESSÃO ORDINÁRIA	3	COMUNICADOS.....	5
ORADORES INSCRITOS.....	3	ATAS	6
EXPEDIENTE	3	ATOS ADMINISTRATIVOS	7
16 DE OUTUBRO DE 2020.....	3	TRIBUNAL DE CONTAS	9
OFÍCIOS	3	DESPACHOS	10
MENSAGENS DE VETO DO GOVERNADOR.....	3	ACÓRDÃOS	18
PROJETOS DE LEI COMPLEMENTAR.....	3	SENTENÇAS	20
PROJETOS DE LEI	3	COMUNICADOS DE CARTÓRIOS.....	20
MOÇÕES	4	EDITAIS DE NOTIFICAÇÃO	22
REQUERIMENTOS DE INFORMAÇÃO	5	DEPARTAMENTOS DE FISCALIZAÇÃO	22
REQUERIMENTOS	5	UNIDADES REGIONAIS.....	47
INDICAÇÕES.....	5	ATOS ADMINISTRATIVOS	47
DESPACHOS	5		

imprensaoficial

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Diretor-Presidente
Diretor Vice-Presidente
Diretora Administrativa e Financeira
Diretora Industrial

Diretor de Gestão de Negócios
Jornalista Responsável
redacao@imprensaoficial.com.br

Carlos André de Maria de Arruda
Jorge Águedo de Jesus Peres de Oliveira Filho
Izabel Camargo Lopes Monteiro
Izabel Camargo Lopes Monteiro
(respondendo cumulativamente)
Carlos André de Maria de Arruda
(respondendo cumulativamente)
Antonio Euclides Teixeira (MTb 8186)

Matriz

Imprensa Oficial do Estado S.A. - Imesp
CNPJ 48.066.047/0001-84
I.E. 109.675.410.118

Sede e administração
Rua da Mooca 1921 São Paulo SP
CEP 03103-902
t 11 2799.9800

www.imprensaoficial.com.br
SAC 0800 01234 01

Filial

• **Capital**
XV de Novembro t 11 3105.6781 / 11 3101.6473
Rua XV de Novembro 318 Centro
São Paulo SP CEP 01013-000

Diário Oficial

Estado de São Paulo

PODER LEGISLATIVO