

PROJETO DE LEI Nº , DE 2021

(Do Sr. CORONEL CHRISÓSTOMO)

Institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE), com objetivo de estabelecer o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente e aprimorar o processo de aprendizagem na rede de educação básica brasileira.

O Congresso Nacional decreta:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE) com objetivo de estabelecer o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente e aprimorar o processo de aprendizagem na rede de educação básica brasileira.

Parágrafo único. É pressuposto básico da PNGE garantir que os sistemas educacionais brasileiros incorporem os jogos eletrônicos nas práticas escolares com vistas a:

I - consagrar o direito constitucional à educação, com garantia do pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, incluindo sua capacitação para lidar com novas tecnologias;

II - implantar modelo de ensino baseado na constante capacitação e conscientização de alunos e professores para as transformações da sociedade digital;

III - viabilizar a constante inovação dos processos de capacitação de alunos e professores;



IV - incentivar o uso de técnicas motivadoras no aprendizado brasileiro;

V - promover equidade de condições entre as escolas, com maior unificação do aprendizado e redução das desigualdades educacionais dos estudantes;

VI - promover o acesso à inovação e à integração digital em escolas situadas em regiões de maior vulnerabilidade socioeconômica e baixo desempenho em indicadores educacionais;

VII - desenvolver estratégias de monitoramento, remoto e local, acompanhamento e avaliação do uso de jogos eletrônicos na educação, bem como promoção de estudos a respeito da temática;

VIII - estimular a cooperação interfederativa para a implementação de ações, programas e outras iniciativas destinadas ao uso das tecnologias digitais na educação nos sistemas de ensino;

IX - garantir que a ausência de conectividade não seja empecilho ao acesso a novas tecnologias nas escolas, incluindo o uso de jogos que funcionem com ou sem conectividade;

X - promover o processo de gamificação do ensino por meio de tecnologias analógicas e digitais, provendo jogos que funcionem com ou sem conectividade;

XI - atualizar permanentemente o aprendizado do aluno; e

XII - combater a evasão escolar, inclusive por meio do uso de tecnologias que fazem parte do dia a dia e do interesse dos alunos.

Art. 2º Considera-se gamificação o uso da dinâmica de jogos eletrônicos em qualquer atividade, sejam analógicos, digitais, remotos, locais, conectados ou não à internet ou a qualquer outra rede.

§1º Incluem-se entre os jogos eletrônicos dispositivos, aplicações de internet, programas de computador e plataformas conectadas ou não à



internet, contendo jogos utilizáveis em receptor de televisão, monitor, mini consoles ou outra tela ou superfície externa, seja ou não incorporada, fixa ou portátil.

§2º A PNGE implica a gamificação do ensino brasileiro por meio de jogos eletrônicos analógicos e digitais, e independerá de acesso à internet ou a qualquer outra rede para ser implementada.

CAPÍTULO II

MEDIDAS PARA GAMIFICAÇÃO DOS SISTEMAS DE ENSINO BRASILEIRO

Art. 3º O Ministério da Educação definirá medidas para implementação desta Lei e para desenvolvimento das habilidades educacionais necessárias ao uso dos jogos eletrônicos no ensino brasileiro, incluindo a classificação indicativa para cada tipo de jogo eletrônico a ser utilizado no sistema de ensino brasileiro.

§1º A PNGE será implementada a partir da adesão das redes e das escolas, conforme critérios definidos em regulamento do Ministério da Educação.

§2º A PNGE será utilizada como um dos instrumentos para atendimento dos princípios, diretrizes, estratégias e metas do Plano Nacional de Educação (PNE) e dos Planos de Educação dos demais entes federativos.

§3º As redes de educação que tenham iniciativas próprias de gamificação nas escolas poderão aderir à PNGE em caráter complementar às ações que desenvolvam.

§4º A PNGE é complementar em relação a outras políticas nacionais, estaduais, distritais ou municipais de expansão do uso de tecnologia em escolas, e não implica seu encerramento ou substituição.

Art. 4º A PNGE visa a conjugar esforços entre órgãos e entidades da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Municípios, escolas, setor empresarial e sociedade civil para garantir o cumprimento de seus princípios e diretrizes.



CAPÍTULO III

SUPORTE TÉCNICO E FINANCEIRO

Art. 5º A União oferecerá apoio técnico e financeiro aos Estados, aos Municípios e ao Distrito Federal na gamificação dos sistemas de ensino.

§1º O plano plurianual, as diretrizes orçamentárias e os orçamentos anuais da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios serão formulados de maneira a assegurar a consignação de dotações orçamentárias compatíveis com as diretrizes, metas e estratégias da PNGE e com os respectivos planos de educação, a fim de viabilizar sua plena execução.

§2º A execução da PNGE se dará em articulação com outros programas apoiados técnica ou financeiramente pelo Governo Federal, voltados à inovação e à tecnologia na educação.

Art. 6º Para a execução da PNGE poderão ser firmados convênios, termos de compromisso, acordos de cooperação, termos de execução descentralizada, ajustes ou outros instrumentos congêneres, com órgãos e entidades da administração pública federal, estadual, distrital e municipal, bem como com entidades privadas.

Parágrafo único. Fica autorizada a aplicação do apoio financeiro destinado a Estados, Distrito Federal e Municípios para a contratação de serviços relativos à PNGE.

Art. 7º A PNGE será custeada por:

I - dotações orçamentárias da União consignadas anualmente aos órgãos e às entidades envolvidos, observados os limites de movimentação, de empenho e de pagamento fixados anualmente;

II - parte dos recursos previstos pelo §2º do art. 5º da Lei nº 9.998, de 17 de agosto de 2000.

III - outras fontes de recursos, provenientes de entidades públicas e privadas.



CAPÍTULO IV

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º O Ministério da Educação regulamentará esta Lei definindo metas e estratégias para o alcance dos pressupostos, princípios e diretrizes estabelecidos.

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

JUSTIFICAÇÃO

Gamificar é o mais sofisticado modo de educar.

O século XXI trouxe uma série de mudanças e dinamismo ao dia a dia de professores, alunos e suas famílias. Tal realidade exige um esforço de adaptação de todas as partes. Vivemos em uma sociedade digital que exige que se criem processos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educativa, até porque o desejo e a vontade de aprender são os alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano.

Tais mudanças têm causado grande impacto na educação, pois é comum ouvirmos relatos sobre alunos que passam horas jogando no computador ou no videogame, mas não querem passar um só minuto fazendo as lições da escola. Para Tori¹ (2010) “*o sonho de todo educador é ter de seus alunos, em aula, uma fração da atenção, motivação e produtividade que esses mesmos jovens apresentam quando engajados no ato de jogar seus games preferidos*”.

De acordo com a pesquisa realizada pela Microsoft em 2015, no Canadá, que monitorou atividade cerebral de 2 mil participantes e estudou a atividade cerebral de mais 112 pessoas através do eletroencefalograma, desde o ano 2000, quando a chamada “revolução móvel” começou, o tempo médio de atenção das pessoas caiu de 12 para 8 segundos, o que explica porque os

1 Games como agentes motivadores na educação. Disponível em: >http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_12/trabalho.pdf



estudantes nativos digitais simplesmente não conseguem prestar atenção a aulas expositivas.²

Segundo o diagnóstico, realizado por Almeida e Sartori ficou evidente que a desmotivação leva o aluno à repetência e à evasão escolar. De acordo o Instituto Nacional de Geografia (IBGE) 20% de brasileiros entre 14 e 29 anos não completaram alguma das etapas da educação básica.

Consoante estudo realizado pelo Insper a evasão escolar de um aluno gera a perda de R\$ 372 mil por ano para o Brasil. Já o investimento para que esse aluno conclua a educação básica custa cerca de 90 mil. Estima-se, portanto, uma perda de R\$ 214 bilhões por ano com a evasão escolar³.

Nota-se, portanto, que há uma enorme lacuna entre a educação e os nativos digitais. É preciso enriquecer o processo de ensino-aprendizado, construindo ambientes atraentes e desafiadores, que estimulem os alunos em sua busca pelo conhecimento.

Neste contexto, a utilização da gamificação na Educação Básica proporciona um ambiente de aprendizagem motivador e desafiador, capaz de estimular o intelecto, possibilitando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Trata-se de ferramenta muito poderosa para a motivação, atenção e engajamento dos estudantes dentro do processo de ensino-aprendizagem⁴, que inclusive viabiliza o protagonismo dos estudantes, alinhando-se à "pedagogia renovada", proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs⁵.

As vantagens são evidentes, quer no plano da motivação dos alunos, quer no plano de eficácia como, por exemplo, sendo um meio de estímulo das inteligências linguísticas, lógico-matemáticas, sonora, interpessoal e até mesmo a inteligência espacial, que está ligada à criatividade e à concepção.

2 Gamificação: uma prática para revitalizar a educação. Disponível

em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/203236/001108936.pdf?sequence=1>>. Acesso em 24 mar 21.

3 Brasil perde R\$ 214 bilhões por ano com a evasão escolar. Disponível

em: <<https://observatorio3setor.org.br/noticias/brasil-perde-r-214-bilhoes-por-ano-com-a-evasao-escolar/#:~:text=A%20taxa%20de%20abandono%20acad%C3%AAmico,3%2C5%25%20do%20PIB.<>>. Acesso em: 10 abr 21.

4 A gamificação na educação básica. Disponível

em: <<https://www.somoseduacao.com.br/gamificacao-na-educacao-basica/>>. Acesso em 24 mar 21.

5 Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs. Disponível

em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em 24 mar 21.



Ademais, os jogos eletrônicos educativos também se prestam à multidisciplinaridade, viabilizando a atuação dos próprios alunos na tarefa de construir significados sobre os conteúdos da sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural, entre outros) que estruturam a formação do aluno-cidadão.

Vale ressaltar que a gamificação na Educação Básica tem a função de auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem, sendo indiscutivelmente necessária a intervenção do docente no processo de construção do conhecimento. Além disso, o processo de gamificação nas escolas não requer o uso de equipamentos caros e sofisticados, possibilitando que todo e qualquer estabelecimento de ensino se valha dessa metodologia, já que é possível gamificar com jogos analógicos⁶. O Clube da Leitura, o Desenvolvimento de Jogos e o Ranking de Aprendizagem, são alguns exemplos⁷.

Constata-se, inclusive, que a gamificação do processo de aprendizagem é adotada em vários lugares no mundo, como, por exemplo, na Finlândia, considerada uma das maiores potências educacionais. Uma das ferramentas utilizadas pelas escolas finlandesas é a plataforma Seppo⁸, que já é, inclusive, aplicada no Brasil pela Escola Bosque, na Zona Sul de São Paulo⁹.

Diante dessa realidade, é absolutamente necessário que os jogos eletrônicos educacionais tenham seu lugar na Educação Básica, porque é o caminho para as escolas conseguirem unificar o aprendizado e integrar de todos os alunos de forma criativa, produtiva e participativa. Não se trata apenas de uma ferramenta para aprender, mas um recurso primordial e eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para enfrentar os problemas que irá encarar na sua trajetória de vida.

Trata-se de medida de baixo custo, que pode ser implementada

6 Gamificação: uma prática para revitalizar a educação. Disponível

em:<<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/203236/001108936.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 24 mar 21.

7 Gamificação nas escolas: 3 exemplos para professores. Disponível em:<<https://playtable.com.br/blog/gamificacao-nas-escolas-3-exemplos-para-professores>>. Acesso em: 24 mar 21.

8A Gamificação na Finlândia. Disponível em:<<http://educadorespelomundo.com.br/a-gamificacao-na-finlandia/>>. Acesso em: 24 mar 21.

9 Escola Bosque: como a gamificação transformou o aprendizado no colégio. Disponível em:<<https://seppo.io/pt/blog-pt/escola-bosque-como-a-gamificacao-transformou-o-aprendizado-no-colegio/>>. Acesso em 25 mar 21.



por meio de modelos tanto online quanto offline, que pode auxiliar na garantia de maior isonomia no acesso à educação dos alunos brasileiros.

A gamificação significa união, interação e atualização permanente do aprendizado. Desse modo, ante a importância do tema e de seu grande potencial de colaboração para o desenvolvimento da sociedade brasileira, é que requeiro o apoio dos nobres pares a esta iniciativa.

Sala das Sessões, de de 2021.

Deputado CORONEL CHRISÓSTOMO
PSL/RO



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Coronel Chrisóstomo
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD216136984000>

