

# COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

## PROJETO DE LEI Nº 1.324, DE 2021

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.

**Autor:** Deputado CORONEL  
CHRISÓSTOMO.

**Relator:** Deputado GENERAL  
PETERNELLI.

### I - RELATÓRIO

O projeto de lei em análise pretende instituir a Política Nacional de Gamificação da Educação – PNGE, com a finalidade de estimular o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente, visando ao aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem na educação básica.

A proposição, além de detalhar os objetivos da política, define “gamificação” como 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.

Atribui ao Ministério da Educação a competência para especificar as medidas necessárias à implementação da política, inclusive no que se refere à classificação indicativa dos jogos a serem utilizados nas escolas. Prevê que sua execução nas redes escolares dos entes federados subnacionais se dará por adesão.



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelly  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>

\* C D 2 1 8 8 3 9 1 0 9 7 0 0

No que se refere ao seu financiamento, determina que as leis orçamentárias apresentem previsão de dotações compatíveis com a implementação da política, bem como a assistência técnica e financeira entre os entes federados. Prevê também a utilização de parte dos recursos do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações – FUST, instituído pela Lei nº 9.998, de 2000.

O projeto obedece ao regime ordinário de tramitação, sujeito à apreciação conclusiva pelas Comissões. Está distribuído, para análise de mérito, à Comissão de Educação e, para efeitos do art. 54 do Regimento Interno, à Comissão de Finanças e Tributação e à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Transcorrido o prazo regimental, a proposição não recebeu emendas no âmbito desta Comissão de Educação.

É o **Relatório**.

## II - VOTO DO RELATOR

O mérito da proposição é inegável. Trata-se de estimular, na prática pedagógica das redes de educação básica, a utilização de moderno recurso, comprovadamente atrativo para crianças e jovens: o jogo eletrônico.

Não se trata obviamente de contemplar qualquer jogo eletrônico, mas aquele desenvolvido de forma adequada a favorecer o processo educacional.

Como assinala a justificação do projeto:

*“(...) 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*



\* CD218839109700 \*

*ferramenta muito poderosa para a motivação, atenção e engajamento dos estudantes dentro do processo de ensino-aprendizagem, que inclusive viabiliza o protagonismo dos estudantes (...)".*

E acrescenta:

*"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.*

*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".*

Nesse sentido o presente projeto de lei materializa o disposto no art. 205 da Constituição Federal, que estabelece a educação como fundamental, sendo de responsabilidade da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Municípios e de todos nós!

Destaca-se, por oportuno, o seguinte entendimento do Supremo Tribunal Federal, que, nos autos da Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 3.330, de relatoria do Ministro Ayres Britto (DJe: 22/03/2013), decidiu que “(...) a educação (...) é direito social que a todos deve alcançar. Por isso mesmo, dever do Estado e uma de suas políticas públicas de primeiríssima prioridade (...).”

Nada obstante o inegável mérito do conteúdo da proposição, alguns ajustes precisam ser realizados, objetivando a melhor execução da proposta.

Inicialmente, é preciso considerar que a expressão “*gamificação da educação*” se revela excessivamente ampla, uma vez que

\* C D 2 1 8 8 3 9 1 0 9 7 0 0



sugere a adoção de uma única forma para a realização do processo de ensino e de aprendizagem.

Ocorre que o referido processo é levado a efeito por múltiplas maneiras, mediante o uso de diversas tecnologias, entre as quais, certamente, a dos jogos eletrônicos, que poderá ter excelente contribuição, mas não de modo exclusivo.

Em outras palavras, não se trata exatamente de “gamificar” o ensino, mas sim de introduzir um relevante instrumento para aumentar a qualidade e a atratividade da educação escolar.

Desse modo, parece oportuno, sem deixar de contemplar os objetivos do projeto de lei em comento, modificar a denominação da política que pretende instituir, passando a ser nomeada de Política Nacional de Estímulo ao Uso de Jogos Eletrônicos na Educação Básica (PNJE) em substituição à expressão Política Nacional de Gamificação da Educação – PNGE.

Com tal alteração, objetiva-se deixar expresso que o presente projeto de lei tem por finalidade estimular o uso de jogos eletrônicos na educação, sem, contudo, impor essa atividade ao processo de ensino e de aprendizagem.

Quanto às implicações de ordem orçamentária e financeira, ainda que não sejam de competência desta Comissão, verifica-se que a redação original previa que a política ora analisada seria custeada de três formas, quase sejam:

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; e

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



CD218839109700\*

Quanto ao primeiro aspecto, observa-se que o Poder Executivo é o ator adequado para regulamentar quais dotações seriam utilizadas para o custeio da despesa.

Por sua vez, a segunda hipótese refere-se ao Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST), porquanto o §2º do art. 5º da Lei nº 9.998, de 17 de agosto de 2000, preceitua que: “*Do total dos recursos do Fust, dezoito por cento, no mínimo, serão aplicados em educação, para os estabelecimentos públicos de ensino*”.

Nesse sentido, nem mesmo a lei que instituiu o FUST fixou quais áreas da educação seriam abrangidas pelo citado fundo, razão pela qual não parece adequado que o projeto de lei ora em comento assim o faça.

O inciso terceiro revela-se genérico, limitando-se a prever “outras fontes de recursos”.

Por tais motivos, sugere-se que a execução da PNJE ocorra nos termos de regulamento do Poder Executivo, que definirá os critérios orçamentários e o momento de implantação, de acordo com a disponibilidade financeira e sem o aumento de despesas para a União.

Assim, o custeio da política será definido pelo ator competente e de forma a não gerar aumento de custos sem a necessária aquiescência do Poder Executivo.

Em outras palavras, o projeto de lei manteria a sua essência ao prever o estímulo ao uso de jogos eletrônicos na educação, porém, sem acarretar aumento de gastos para o Poder Executivo.

Da mesma forma, a iniciativa privada não teria aumento de custos, posto que a política *sub examine* é complementar e não obrigatória, sendo exercida conforme critérios definidos em regulamento.

Tendo em vista o exposto, voto pela **aprovação** do projeto de lei nº 1.324, de 2021, na forma do **Substitutivo** anexo.

Sala da Comissão, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.



Deputado GENERAL PETERNELLI  
Relator



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelly  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>



\* C D 2 1 8 8 3 9 1 0 9 7 0 0 \*

## COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

### SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 1.324, DE 2021

Institui a Política Nacional de Estímulo ao Uso de Jogos Eletrônicos na Educação Básica (PNJE), com objetivo de estabelecer a sua utilização 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 Estímulo ao Uso de Jogos Eletrônicos na Educação Básica (PNJE) com objetivo de aprimorar o processo de aprendizagem na rede de educação básica brasileira, por meio do uso da dinâmica de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente, sejam analógicos, digitais, remotos, locais, conectados ou não à internet ou a qualquer outra rede.

§1º A implementação da PNJE independe de acesso à internet ou a qualquer outra rede para ser implementada.

§2º É pressuposto básico da PNJE garantir que os sistemas de ensino brasileiros incorporem os jogos eletrônicos nas práticas escolares com vistas a:

I - consagrando 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;



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelli

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>



\* C D 2 1 8 8 3 9 1 0 9 7 0 0 \*

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 federativa para a implementação de ações, programas e outras iniciativas destinadas ao uso das tecnologias digitais na educação nos sistemas de ensino;

IX - promover o processo de uso de jogos eletrônicos no ensino por meio de tecnologias analógicas e digitais, com ou sem conectividade, garantindo que a ausência de conectividade não seja empecilho ao acesso a novas tecnologias nas escolas ;

X - atualizar permanentemente o aprendizado do aluno; e

XI - combater a evasão escolar, incorporando do uso de tecnologias que fazem parte do dia a dia e do interesse dos alunos.

Art. 2º Incluem-se entre os jogos eletrônicos os dispositivos, as aplicações de internet, os programas de computador e as plataformas conectadas ou não à internet, contendo jogos utilizáveis em receptor de televisão, monitor, miniconsoles ou outra tela ou superfície externa, seja ou não incorporada, fixa ou portátil.

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelly

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>



CD218839109700\*

## CAPÍTULO II

### MEDIDAS PARA IMPLEMENTAÇÃO DA PNJE

Art. 3º A União definirá as medidas para a implementação e para a operacionalização desta Lei, cabendo às redes de educação que aderirem às ações da PNJE a definição de quais habilidades educacionais serão desenvolvidas e como serão utilizadas as novas ferramentas para este fim.

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

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

§. 3º A PNJE é complementar em relação a outras políticas nacionais, estaduais, distritais ou municipais de expansão do uso de tecnologias em escolas e não implica seu encerramento ou substituição.

§ 4º As redes de ensino que mantenham iniciativas próprias relacionadas às previstas na PNJE, poderão a ela aderir em caráter complementar às ações que desenvolvam.

Art. 4º A PNJE 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.

§1º Para a execução da PNJE 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.

§2º A execução da PNJE se dará nos termos de regulamento do Poder Executivo, que definirá os critérios orçamentários e o momento de



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelli

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>

CD218839109700\*

implantação, de acordo com a disponibilidade financeira e sem o aumento de despesas para a União.

Art. 5º A União regulamentará esta Lei definindo metas e estratégias para o alcance dos pressupostos, princípios e diretrizes estabelecidos.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em de de 2021.

Deputado GENERAL PETERNELLI  
Relator



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. General Peternelly  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD218839109700>



\* C D 2 1 8 8 3 9 1 0 9 7 0 0 \*