



CÂMARA DOS DEPUTADOS REIMONT – PT/RJ

COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REQUERIMENTO N.º _____, de 2024

(Do Sr. Reimont)

Apresentação: 20/05/2024 14:00:15.023 - CCTI

REQ n.19/2024

Requeiro, nos termos regimentais para discutirmos a implementação de processos de tecnologia usando jogos eletrônicos como forma de aprimoramento e desenvolvimento do processo de formação de crianças e adolescentes.

Senhor Presidente,

Requeremos a V. Exa., nos termos dos artigos 24, III, e 255 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, que seja realizada Audiência Pública, no âmbito desta Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação, para discutirmos a implementação de processos de tecnologia usando jogos eletrônicos como forma de aprimoramento e desenvolvimento do processo de formação de crianças e adolescentes.

JUSTIFICAÇÃO

A audiência tem por finalidade discutir modelos de integração entre os jogos eletrônicos e o processo educacional, gerando englobamento de uma prática cotidiana no Brasil, em que mais de 85% da população jovem se utiliza de smartphones, computadores, notebooks e tablets no cotidiano para jogar os chamados games. A educação não pode estar alheia a esse fato e deve estar atenta a como utilizar os jogos eletrônicos de entretenimento como forma de aprofundar e facilitar a aprendizagem.

No Brasil, menos de metade dos estudantes de 15 anos de idade conseguiu atingir um nível

Câmara dos Deputados, anexo IV, Gabinete 348.

Telefone: 61 – 32155348

dep.reimont@camara.leg.br





CÂMARA DOS DEPUTADOS REIMONT – PT/RJ

Apresentação: 20/05/2024 14:00:15.023 - CCTI

REQ n.19/2024

mínimo de aprendizado em matemática e ciências, de acordo com os resultados obtidos no Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa) do ano de 2023. Resta claro que a forma conteudista vigente deve ser amplamente complementada com ferramentas tecnológicas a fim de trazer melhorias a esse índice.

O videogame é uma ferramenta que trabalha padrões neurais em sistema de recompensa, utilizar tal modelo no meio do conhecimento acadêmico, dando assim um valor ao conteúdo escolar adquirido pelo estudante, gera incentivo à prática da leitura, resoluções de questões matemáticas e outras temas de contato em sala de aula. Utilização de jogos eletrônicos em meio educacional é, portanto, uma forma mais lúdica para os jovens se manterem vinculados com o meio escolar para além do horário de aula ou estudo em casa da forma convencional.

Jogos eletrônicos podem servir como instrumento de atração dos estudantes e são um meio de, em vez de concorrer com os movimentos de entretenimento que atraem tanto crianças e adolescentes, integrar uma prática assumidamente praticada, transformando-a em reforço escolar.

Os jogos criam oportunidades indiscutíveis. Estabelecem uma relação em que o aluno deixa a posição de ente passivo, sendo responsável por coordenar ações e responder questionamentos sendo beneficiado no exato momento. Essa evolução permite ainda a criação de modelos de integração, campeonatos de conhecimento, e gera outros benefícios.

Atuar sobre esse tema é fundamental para a educação e para o próprio país, que deve formar jovens cada vez mais capazes de interagir com a nova economia.

Para participar da referida audiência, solicitamos que sejam convidados:

Solicito que sejam Convidados:

Sr. Marcio Filho - Presidente RING - Associação de Desenvolvedores de Jogos do estado

*Câmara dos Deputados, anexo IV, Gabinete 348.
Telefone: 61 – 32155348
dep.reimont@camara.leg.br*



* C D 2 4 3 9 4 6 1 5 6 1 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS REIMONT – PT/RJ

do Rio de Janeiro, desenvolvedor de jogos educativos e advogado.

Sr. Esteban Clua - Professor Dr. da Universidade Federal Fluminense, Representante Brasileiro no Technical Committee de Entretenimento Digital da International Federation of Information Processing (IFIP),

Sala das Comissões, de maio de 2024.

Deputado **REIMONT**
PT/RJ

Apresentação: 20/05/2024 14:00:15.023 - CCTI

REQ n.19/2024

Câmara dos Deputados, anexo IV, Gabinete 348.
Telefone: 61 – 32155348
dep.reimont@camara.leg.br



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD243946156100>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Reimont



* C D 2 4 3 9 4 6 1 5 6 1 0 0 *