



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 1.324-B, 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; tendo parecer da Comissão de Educação, pela aprovação, com substitutivo (relator: DEP. GENERAL PETERNELLI); e da Comissão de Finanças e Tributação, pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do PL 1324/21, na forma do substitutivo da Comissão de Educação (relator: DEP. KIM KATAGUIRI).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

EDUCAÇÃO;

FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO (ART. 54 RICD); E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

SUMÁRIO

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Educação:

- Parecer do relator
- Substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

III - Na Comissão de Finanças e Tributação:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão

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:

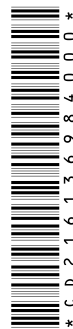
I - consagrar o direito constitucional à educação, com garantia do pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, incluindo sua capacitação para lidar com novas tecnologias;

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;



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



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

SUORTE 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

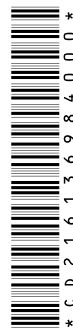
em: <<https://observatorio3setor.org.br/noticias/brasil-perde-r-214-bilhoes-por-ano-com-a-evasao-escolar/#:~:text=A%20taxa%20de%20abandono%20acad%C3%AAmico,3%2C5%25%20do%20PIB.<>>. Acesso em: 10 abr 21.

4 A gamificação na educação básica. Disponível

em: <<https://www.somoseducao.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.

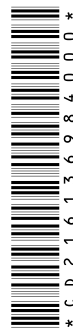
7 Gamificação nas escolas: 3 exemplos para professores. Disponível em:<<https://playtable.com.br/blog/gamificacao-nas-escolas-3-exemplos-para-professores>>. Acesso em: 24 mar 21.

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.



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



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>



LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
 Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG
 Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL
 Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI Nº 9.998, DE 17 DE AGOSTO DE 2000

Institui o Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

.....
 Art. 5º Os recursos do Fust serão aplicados em programas, projetos, planos, atividades, iniciativas e ações aprovados pelo Conselho Gestor. (*“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

I - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

II - (VETADO)

III - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

IV - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

V - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

VI - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

VII - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

VIII - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

IX - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

X - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

XI - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

XII - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

XIII - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

XIV - (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

§ 1º (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

§ 2º Do total dos recursos do Fust, dezoito por cento, no mínimo, serão aplicados e educação, para estabelecimentos públicos de ensino.

§ 3º (*Revogado pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

§ 4º Os recursos do Fust também poderão ser utilizados diretamente pela União, pelos Estados e pelos Municípios para financiar programas e ações relativos à implementação e ao desenvolvimento da transformação digital dos serviços públicos, nos termos fixados em estratégia federal que vise à transformação digital da Administração Pública, inclusive à construção de infraestrutura necessária para Conectividade. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 14.109, de 16/12/2020*)

Art. 6º Constituem receitas do Fundo:

I - dotações designadas na lei orçamentária anual da União e seus créditos adicionais;

II - cinquenta por cento dos recursos a que se referem as alíneas *c*, *d*, *e* e *j* do art. 2º da Lei nº 5.070, de 7 de julho de 1966, com a redação dada pelo art. 51 da Lei nº 9.472, de 16 de julho de 1997, até o limite máximo anual de setecentos milhões de reais;

III - preço público cobrado pela Agência Nacional de Telecomunicações, como condição para a transferência de concessão, de permissão ou de autorização, de serviço de telecomunicações ou de uso de radiofrequência, a ser pago pela cessionária, na forma de quantia certa, em uma ou várias parcelas, ou de parcelas anuais, nos termos da regulamentação editada pela Agência;

IV - contribuição de 1% (um por cento) sobre a receita operacional bruta, decorrente de prestação de serviços de telecomunicações nos regimes público e privado, a que se refere o inciso XI do art. 21 da Constituição Federal, excluindo-se o Imposto sobre Operações relativas à Circulação de Mercadorias e sobre Prestações de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação (ICMS), o Programa de Integração Social (PIS) e a Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social (Cofins); [\(Inciso com redação dada pela Lei nº 13.879, de 3/10/2019\)](#)

V - doações;

VI - outras que lhe vierem a ser destinadas.

Parágrafo único. Não haverá a incidência do Fust sobre as transferências feitas de uma prestadora de serviços de telecomunicações para outra e sobre as quais já tenha havido o recolhimento por parte da prestadora que emitiu a conta ao usuário, na forma do disposto no art. 10 desta Lei.

.....
.....

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

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 justificativa 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



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



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 n.º 9.998, de 17 de agosto de 2000; e

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



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 n.º 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.



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



Deputado GENERAL PETERNELLI
Relator

Apresentação: 14/09/2021 18:50 - CE
PRL 2 CE => PL 1324/2021

PRL n.2



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



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



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





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 1.324, DE 2021

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Educação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação, com substitutivo do Projeto de Lei nº 1.324/2021, nos termos do Parecer do Relator, Deputado General Peternelli.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Professora Dorinha Seabra Rezende - Presidente, Sóstenes Cavalcante, General Peternelli e Maria Rosas - Vice-Presidentes, Alice Portugal, Átila Lira, Bia Cavassa, Daniela do Waguinho, Danilo Cabral, Gastão Vieira, Glauber Braga, Idilvan Alencar, Junio Amaral, Lídice da Mata, Liziane Bayer, Luiz Lima, Luizão Goulart, Mariana Carvalho, Natália Bonavides, Paula Belmonte, Pedro Cunha Lima, Pedro Uczai, Policial Katia Sastre, Professor Alcides, Professor Israel Batista, Professora Marcivania, Professora Rosa Neide, Rafael Motta, Reginaldo Lopes, Tabata Amaral, Tiago Mitraud, Zeca Dirceu, Aliel Machado, Angela Amin, Bira do Pindaré, Chris Tonietto, Diego Garcia, Dr. Zacharias Calil, Dulce Miranda, Eduardo Barbosa, Emanuel Pinheiro Neto, Felipe Rigoni, Ivan Valente, José Guimarães, José Ricardo, Leda Sadala, Leônidas Cristino, Marx Beltrão, Patrus Ananias, Pedro Augusto Bezerra, Pedro Vilela, Pompeo de Mattos, Professor Joziel, Roberto de Lucena, Sidney Leite e Waldenor Pereira.

Sala da Comissão, em 15 de setembro de 2021.

Deputada PROFESSORA DORINHA SEABRA REZENDE
Presidente



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Professora Dorinha Seabra Rezende
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD219322285200>

Apresentação: 16/09/2021 13:13 - CE
PAR 1 CE => PL 1324/2021

PAR n.1



* C D 2 1 9 3 2 2 2 8 5 2 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS
COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA CE
AO PROJETO DE LEI Nº 1324, 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.



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Professora Dorinha Seabra Rezende
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD214517361000>





CÂMARA DOS DEPUTADOS

§1º A implementação da PNJE independerá 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 - 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;





CÂMARA DOS DEPUTADOS

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.

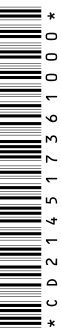
Art. 2º Incluem-se entre os jogos eletrônicos os dispositivos, as aplicações de internet, os programas de computador e as plataformas conectadas ou não à internet, contendo jogos utilizáveis em receptor de televisão, monitor, miniconsoles ou outra tela ou superfície externa, seja ou não incorporada,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

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.





CÂMARA DOS DEPUTADOS

§ 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 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.





CÂMARA DOS DEPUTADOS

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

Sala da Comissão, em 15 de setembro de 2021

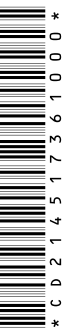
Deputada **PROFESSORA DORINHA SEABRA REZENDE**
Presidente

Apresentação: 16/09/2021 13:13 - CE
SBT-A 1 CE => PL 1324/2021

SBT-A n.1



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Professora Dorinha Seabra Rezende
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD214517361000>



* C D 2 1 4 5 1 7 3 6 1 0 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Apresentação: 25/11/2025 12:26:49.857 - CFT
PRL 1 CFT => PL 1324/2021

PRL n.1

PROJETO DE LEI Nº 1.324, 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.

Autor: Deputado CORONEL CHRISÓSTOMO
Relator: Deputado KIM KATAGUIRI

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 1324 de 2021, de autoria do Deputado 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.

A iniciativa tem objetivo de incorporar o uso de jogos eletrônicos — analógicos e digitais — como ferramenta pedagógica na educação básica brasileira. A proposta busca modernizar os métodos de ensino, aumentar o engajamento dos estudantes e reduzir a evasão escolar, aproveitando tecnologias já familiares ao público jovem. O texto define *gamificação* como o uso da dinâmica de jogos em atividades educacionais, independentemente de conectividade à internet, e propõe que o Ministério da Educação regule a política, definindo critérios, metas e estratégias.

O Projeto de lei tramita em regime ordinário (Art. 151, III, RICD) e está sujeito à apreciação conclusiva pelas Comissões (Art. 24, II, RICD), tendo sido distribuído às

Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatguiiri@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD252734355800>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Kataguiiri



* C D 2 5 2 7 3 4 3 5 5 8 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Apresentação: 25/11/2025 12:26:49.857 - CFT
PRL 1 CFT => PL 1324/2021

PRL n.1

Comissões de Educação, de Finanças e Tributação (Art. 54 RICD) e de Constituição e Justiça e de Cidadania (Art. 54 RICD), nessa ordem.

Na Comissão de Educação foi aprovado parecer do Relator, Dep. General Peternelli (PSL-SP), na forma de Substitutivo.

O Projeto vem a esta Comissão de Finanças e Tributação para manifestação quanto à compatibilidade e adequação financeira e orçamentária.

É o Relatório.

II – VOTO DO RELATOR

O Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RI, arts. 32, X, “h”, e 53, II) e a Norma Interna da Comissão de Finanças e Tributação (NI/CFT) definem que o exame de compatibilidade ou adequação se fará por meio da análise da conformidade da proposição com o plano plurianual, a lei de diretrizes orçamentárias e o orçamento anual. Além disso, a Norma Interna prescreve que também nortearão a análise outras normas pertinentes à receita e despesa públicas. São consideradas como outras normas, especialmente, a Constituição Federal e a Lei de Responsabilidade Fiscal-LRF (Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000).

O art. 1º, §1º, da Norma Interna da CFT define como compatível “a proposição que não conflite com as normas do plano plurianual, da lei de diretrizes orçamentárias, da lei orçamentária anual e das demais disposições legais em vigor” e como adequada “a proposição que se adapte, se ajuste ou esteja abrangida pelo plano plurianual, pela lei de diretrizes orçamentárias e pela lei orçamentária anual”.

Em adição, o art. 1º, § 2º, da Norma Interna prescreve que se sujeitam obrigatoriamente ao exame de compatibilidade ou adequação orçamentária e financeira as proposições que impliquem aumento ou diminuição da receita ou despesa da União ou repercutam de qualquer modo sobre os respectivos Orçamentos, sua forma ou seu



* C D 2 5 2 7 3 4 3 5 5 8 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Apresentação: 25/11/2025 12:26:49.857 - CFT
PRL 1 CFT => PL 1324/2021

PRL n.1

conteúdo. No entanto, quando a matéria não tiver implicações orçamentária e financeira, o art. 9º da Norma Interna da CFT determina que se deve concluir no voto final que a comissão não cabe afirmar se a proposição é adequada ou não.

Da análise do projeto, observa-se que a proposição original apresenta um capítulo específico que trata do suporte técnico e financeiro, prestado pela União aos estados, Distrito Federal e municípios, para viabilizar a PNGE. Tal suporte, viabilizado por meio de despesas públicas, enquadra-se como despesa obrigatória de caráter continuado – DOCC, nos termos do art. 17 da LRF. De tal modo, precisa ser instruído com estimativa de impacto orçamentário-financeiro no exercício em que deva entrar em vigor e nos dois subsequentes. Ademais, precisa também atender às exigências do art. 113 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias da Constituição Federal de 1988, segundo o qual “*a proposição legislativa que crie ou altere despesa obrigatória ou renúncia de receita deverá ser acompanhada da estimativa do seu impacto orçamentário e financeiro.*” Tais pontos não foram considerados no texto original.

Por sua vez, o Substitutivo aprovado na Comissão de Educação contempla matéria de caráter essencialmente normativo, não acarretando repercussão direta ou indireta na receita ou na despesa da União. Nesses casos, torna-se aplicável o art. 32, X, “h”, do Regimento Interno desta Casa, que dispõe que somente as proposições que importem aumento ou diminuição de receita ou de despesa pública estão sujeitas ao exame de compatibilidade ou adequação financeira e orçamentária.

No Substitutivo da CE também houve adequação à LRF, na medida em que não cria despesa de execução imediata, dando ao gestor público a faculdade de agir observadas suas limitações orçamentárias. Não impõe obrigações adicionais que pressionem os gastos públicos, mas apenas viabiliza a PNGE dentro do contexto fiscal dos entes públicos.

A proposição dá, assim, caráter de legalidade à política pública. E, conforme o princípio da legalidade, o gestor público não pode inovar na administração da coisa

Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatguiiri@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD252734355800>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Kataguiiri



* C D 2 5 2 7 3 4 3 5 5 8 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

pública, mas fazer aquilo que a lei o permite. Assim esse projeto de lei age como instrumento de liberdade para o gestor público que, conforme sua capacidade orçamentária, pode instalar o programa em sua unidade, melhorando a qualidade do ensino, com as melhores ferramentas que tiver acesso.

Em face do exposto, **voto pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do PL 1324/2021, na forma do substitutivo do Substitutivo da Comissão de Educação.**

Sala das sessões, de de 2025.

Kim KataguiRI
UNIÃO – SP

Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatguiRI@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD252734355800>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim KataguiRI





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 1.324, DE 2021

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Finanças e Tributação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei 1324/2021, na forma do Substitutivo da CE, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Kim Kataguiri.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Merlong Solano - Presidente, Paulo Guedes e Vermelho - Vice-Presidentes, Adail Filho, Átila Lins, Camila Jara, Da Vitoria, Dani Cunha, Fábio Teruel, Fernando Monteiro, Florentino Neto, Hildo Rocha, José Airton Félix Cirilo, Júlio Cesar, Kim Kataguiri, Luiz Carlos Haully, Mauro Benevides Filho, Murilo Galdino, Rogério Correia, Sanderson, Zé Neto, Capitão Alden, Cleber Verde, Erika Kokay, Gilberto Abramo, Gilson Daniel, Henderson Pinto, Jilmar Tatto, Josenildo, Júnior Ferrari, Laura Carneiro, Leonardo Monteiro, Maria Rosas, Max Lemos, Professora Luciene Cavalcante, Rodrigo da Zaeli, Sidney Leite e Socorro Neri.

Sala da Comissão, em 15 de abril de 2026.

Deputado MERLONG SOLANO
Presidente

Apresentação: 15/04/2026 18:09:23.210 - CFT
PAR 1.CFT => PL 1324/2021

PAR n.1



* CD 260876531900 *

FIM DO DOCUMENTO