



SENADO FEDERAL

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA

PAUTA DA 4ª REUNIÃO

(2ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura)

**27/02/2024
TERÇA-FEIRA
às 10 horas**

Presidente: Senador Flávio Arns

**Vice-Presidente: Senadora Professora Dorinha
Seabra**



Comissão de Educação e Cultura

**4ª REUNIÃO 2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA 57ª LEGISLATURA, A
REALIZAR-SE EM 27/02/2024.**

4ª REUNIÃO

terça-feira, às 10 horas

SUMÁRIO

ITEM	PROPOSIÇÃO	RELATOR (A)	PÁGINA
1	PL 2796/2021 - Não Terminativo -	SENADORA LEILA BARROS	11
2	EMENDA(S) DE - Não Terminativo -	SENADORA PROFESSORA DORINHA SEABRA	78
3	PL 2798/2022 - Terminativo -	SENADORA TERESA LEITÃO	91
4	PL 1372/2021 - Não Terminativo -	SENADORA TERESA LEITÃO	112
5	PL 6404/2019 - Terminativo -	SENADORA DAMARES ALVES	131
6	PL 5636/2019 - Não Terminativo -	SENADOR CARLOS VIANA	140

7	PLC 82/2018 - Não Terminativo -	SENADOR IZALCI LUCAS	147
8	PL 3057/2021 - Terminativo -	SENADOR CID GOMES	158
9	PL 3663/2023 - Terminativo -	SENADOR HUMBERTO COSTA	166
10	REQ 9/2024 - CE - Não Terminativo -		176
11	REQ 10/2024 - CE - Não Terminativo -		178

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE

PRESIDENTE: Senador Flávio Arns

VICE-PRESIDENTE: Senadora Professora Dorinha Seabra

(27 titulares e 27 suplentes)

TITULARES			SUPLENTE
Bloco Parlamentar Democracia(PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
Professora Dorinha Seabra(UNIÃO)(3)	TO 3303-5990 / 5995 / 5900	1 Ivete da Silveira(MDB)(3)(6)	SC 3303-2200
Rodrigo Cunha(PODEMOS)(3)	AL 3303-6083	2 Marcio Bittar(UNIÃO)(3)(6)	AC 3303-2115 / 2119 / 1652
Efraim Filho(UNIÃO)(3)	PB 3303-5934 / 5931	3 Soraya Thronicke(PODEMOS)(3)(6)	MS 3303-1775
Marcelo Castro(MDB)(3)	PI 3303-6130 / 4078	4 Alessandro Vieira(MDB)(3)(6)(7)(8)	SE 3303-9011 / 9014 / 9019
Veneziano Vital do Rêgo(MDB)(3)	PB 3303-2252 / 2481	5 Leila Barros(PDT)(3)	DF 3303-6427
Confúcio Moura(MDB)(3)	RO 3303-2470 / 2163	6 Plínio Valério(PSDB)(3)	AM 3303-2898 / 2800
Carlos Viana(PODEMOS)(3)	MG 3303-3100 / 3116	7 VAGO(16)	
Styvenson Valentim(PODEMOS)(3)	RN 3303-1148	8 VAGO	
Cid Gomes(PSB)(3)	CE 3303-6460 / 6399	9 VAGO	
Izalci Lucas(PSDB)(3)	DF 3303-6049 / 6050	10 VAGO	
Bloco Parlamentar da Resistência Democrática(PSB, PT, PSD)			
Jussara Lima(PSD)(2)	PI 3303-5800	1 Irajá(PSD)(2)	TO 3303-6469 / 6474
Zenaide Maia(PSD)(2)	RN 3303-2371 / 2372 / 2358	2 Lucas Barreto(PSD)(2)	AP 3303-4851
Nelsinho Trad(PSD)(2)	MS 3303-6767 / 6768	3 VAGO(2)(14)	
Vanderlan Cardoso(PSD)(2)	GO 3303-2092 / 2099	4 Daniella Ribeiro(PSD)(2)	PB 3303-6788 / 6790
VAGO		5 Sérgio Petecão(PSD)(2)	AC 3303-4086 / 6708 / 6709
Augusta Brito(PT)(2)	CE 3303-5940	6 Fabiano Contarato(PT)(2)	ES 3303-9054 / 6743
Paulo Paim(PT)(2)	RS 3303-5232 / 5231 / 5230 / 5235	7 Jaques Wagner(PT)(2)	BA 3303-6390 / 6391
Teresa Leitão(PT)(2)	PE 3303-2423	8 Humberto Costa(PT)(2)	PE 3303-6285 / 6286
Flávio Arns(PSB)(2)	PR 3303-6301	9 VAGO	
Bloco Parlamentar Vanguarda(PL, NOVO)			
Wellington Fagundes(PL)(17)(1)(11)(21)(20)	MT 3303-6219 / 3778 / 3772 / 6209 / 6213 / 3775	1 Eduardo Gomes(PL)(1)(11)	TO 3303-6349 / 6352
Carlos Portinho(PL)(1)(11)	RJ 3303-6640 / 6613	2 Zequinha Marinho(PODEMOS)(1)(11)	PA 3303-6623
Magno Malta(PL)(1)(11)	ES 3303-6370	3 Rogerio Marinho(PL)(1)(11)	RN 3303-1826
Astronauta Marcos Pontes(PL)(1)(11)	SP 3303-1177 / 1797	4 Wilder Moraes(PL)(12)	GO 3303-6440
Jaime Bagattoli(PL)(23)(18)(19)(22)	RO 3303-2714	5 Marcos Rogério(PL)(18)(19)	RO 3303-6148
Bloco Parlamentar Aliança(PP, REPUBLICANOS)			
Romário(PL)(1)(5)(10)	RJ 3303-6519 / 6517	1 Esperidião Amin(PP)(1)(5)(10)	SC 3303-6446 / 6447 / 6454
Laércio Oliveira(PP)(1)(10)	SE 3303-1763 / 1764	2 Dr. Hiran(PP)(1)(10)	RR 3303-6251
Damare Alves(REPUBLICANOS)(1)(10)	DF 3303-3265	3 Hamilton Mourão(REPUBLICANOS)(1)(10)	RS 3303-1837

- (1) Em 07.03.2023, os Senadores Wellington Fagundes, Carlos Portinho, Magno Malta, Astronauta Marcos Pontes, Laércio Oliveira, Esperidião Amin e Damare Alves foram designados membros titulares, e os Senadores Romário, Eduardo Gomes, Zequinha Marinho, Rogerio Marinho, Dr. Hiran e Hamilton Mourão membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 53/2023-BLVANG).
- (2) Em 07.03.2023, os Senadores Jussara Lima, Zenaide Maia, Nelsinho Trad, Vanderlan Cardoso, Augusta Brito, Paulo Paim, Teresa Leitão e Flávio Arns foram designados membros titulares, e os Senadores Irajá, Lucas Barreto, Dr. Samuel Araújo, Daniella Ribeiro, Sérgio Petecão, Fabiano Contarato, Jaques Wagner e Humberto Costa, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a Comissão (Of. 03/2023-BLREDEM).
- (3) Em 07.03.2023, os Senadores Professora Dorinha Seabra, Rodrigo Cunha, Efraim Filho, Marcelo Castro, Veneziano Vital do Rêgo, Confúcio Moura, Carlos Viana, Styvenson Valentim, Cid Gomes e Izalci Lucas foram designados membros titulares; e os Senadores Marcio Bittar, Soraya Thronicke, Alan Rick, Ivete Silveira, Leila Barros e Plínio Valério, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 07/2023-BLDEM).
- (4) Em 08.03.2023, a Comissão reunida elegeu os Senadores Flávio Arns e Cid Gomes Presidente e Vice-Presidente, respectivamente, deste colegiado.
- (5) Em 08.03.2023, o Senador Romário foi designado membro titular e o Senador Esperidião Amin, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 54/2023-BLVANG).
- (6) Em 10.03.2023, os Senadores Ivete da Silveira, Marcio Bittar, Soraya Thronicke e Alan Rick foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 08/2023-BLDEM).
- (7) Em 15.03.2023, o Senador Alan Rick deixou de compor a comissão, como membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. 09/2023-BLDEM).
- (8) Em 15.03.2023, o Senador Alessandro Vieira foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 11/2023-BLDEM).
- (9) Em 20.03.2023, os Partidos PROGRESSISTAS e REPUBLICANOS passam a formar o Bloco Parlamentar PP/REPUBLICANOS (Of. 05/2023-BLPP).
- (10) Em 31.03.2023, os Senadores Romário (vaga cedida ao PL), Laércio Oliveira e Damare Alves foram designados membros titulares; e os Senadores Esperidião Amin, Dr. Hiran e Hamilton Mourão, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar PP/REPUBLICANOS, para compor a Comissão (Ofs. nºs 69/2023-BLVANG e 4/2023-GABLI/BLPPREP).
- (11) Em 31.03.2023, os Senadores Wellington Fagundes, Carlos Portinho, Magno Malta e Astronauta Marcos Pontes foram designados membros titulares; e os Senadores Eduardo Gomes, Zequinha Marinho e Rogerio Marinho, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 69/2023-BLVANG).
- (12) Em 04.04.2023, o Senador Wilder Moraes foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 75/2023-BLVANG).
- (13) 1 (uma) vaga compartilhada entre os Blocos, de acordo com o cálculo de proporcionalidade comunicado por meio dos Ofícios nºs 36 a 38/2023-SGM, em 28/02/2023.
- (14) Vago em 11.06.2023, em razão do retorno do titular.
- (15) Em 30.05.2023, a Comissão reunida elegeu a Senadora Professora Dorinha Seabra Vice-Presidente deste colegiado, em razão de renúncia do Senador Cid Gomes (Of. 146/2023-CE).

- (16) Em 05.07.2023, o Senador Mauro Carvalho Junior foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 107/2023-BLDEM).
- (17) Em 11.07.2023, o Senador Mauro Carvalho Junior foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 129/2023-BLVANG).
- (18) Em 12.07.2023 foi definida pelos líderes a distribuição da vaga compartilhada entre os Blocos Parlamentares Democracia, Resistência Democrática e Vanguarda, cabendo nesta Comissão ao Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 81/2023-GLMDB).
- (19) Em 24.10.2023, o Senador Jaime Bagattoli foi designado membro titular e o Senador Marcos Rogério, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 154/2023-BLVANG).
- (20) Vago em 02.11.2023, em razão do retorno do titular (Of. nº 11/2023-GSWFAGUN).
- (21) Em 07.11.2023, o Senador Wellington Fagundes foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 171/2023-BLVANG).
- (22) Em 29.11.2023, o Senador Eduardo Girão foi designado membro titular, em substituição ao Senador Jaime Bagattoli, que deixa de compor a Comissão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 183/2023-BLVANG).
- (23) Em 26.02.2024, o Senador Jaime Bagattoli foi designado membro titular, em substituição ao Senador Eduardo Girão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 005/2024-BLVANG).

REUNIÕES ORDINÁRIAS:
SECRETÁRIO(A): ANDRÉIA MANO DA SILVA TAVARES
TELEFONE-SECRETARIA: 3303-3498
FAX:

ALA SENADOR ALEXANDRE COSTA PLENÁRIO 15
TELEFONE - SALA DE REUNIÕES: 3303-3498
E-MAIL: ce@senado.leg.br



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA

2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em 27 de fevereiro de 2024
(terça-feira)
às 10h

PAUTA

4ª Reunião

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE

	Deliberativa
Local	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 15

Retificações:

1. Incluído item 10. (23/02/2024 15:38)
2. Recebido novo relatório do item 1. (26/02/2024 18:07)

PAUTA

ITEM 1

PROJETO DE LEI Nº 2796, DE 2021

- Não Terminativo -

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

Autoria: Câmara dos Deputados

Relatoria: Senadora Leila Barros

Relatório: Pela aprovação do projeto, com o acolhimento das Emendas nº 2 – CAE, nº 7 - CE e nº 8 - CE, e pela rejeição das demais emendas apresentadas, nos termos do substitutivo que apresenta.

Observações:

1. A matéria foi apreciada pela Comissão de Assuntos Econômicos, com parecer favorável ao projeto, com a Emenda nº 2-CAE.
2. Em 05/10/2023, foram apresentadas as emendas nºs 7 e 8, de autoria do Senador Carlos Viana (PODEMOS/MG). Em 16/10/2023, foi apresentada a emenda nº 9, de autoria do Senador Carlos Viana (PODEMOS/MG).
3. Em 11/12/2023, foi realizada audiência pública destinada a instruir a matéria.

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria](#)

[Emenda 1 \(CAE\)](#)

[Emenda 3 \(PLEN\)](#)

[Emenda 4 \(PLEN\)](#)

[Emenda 5 \(PLEN\)](#)

[Emenda 6 \(PLEN\)](#)

[Emenda 7 \(CE\)](#)

[Emenda 8 \(CE\)](#)

[Emenda 9 \(CE\)](#)

[Parecer \(CAE\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 2

EMENDA(S) DE PLENÁRIO AO

PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 756, DE 2015

Ementa do Projeto: *Dispõe sobre Educação Integral e estabelece diretrizes para a sua implementação na educação básica.*

Autoria do Projeto: Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa

Relatoria da(s) Emenda(s): Senadora Professora Dorinha Seabra

Relatório: Pela rejeição da Emenda nº 2 - PLEN

Observações:

1. Em 26/09/2023, a matéria foi apreciada pela CE, com Parecer favorável ao Projeto, com a Emenda Substitutiva nº 1 – CE.
2. Em 4/10/2023 foi recebida a Emenda nº 2 - PLEN, de autoria do Senador Carlos Viana.

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria](#)

[Emenda 2 \(PLEN\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 3

PROJETO DE LEI Nº 2798, DE 2022**- Terminativo -**

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.

Autoria: Senador Flávio Arns

Relatoria: Senadora Teresa Leitão

Relatório: Pela aprovação com quatro emendas que apresenta

Observações:

1. A matéria foi apreciada pela Comissão de Agricultura e Reforma Agrária, com parecer favorável ao Projeto.

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)

[Parecer \(CRA\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 4**PROJETO DE LEI Nº 1372, DE 2021****- Não Terminativo -**

Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre a proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

Autoria: Senador Paulo Paim

Relatoria: Senadora Teresa Leitão

Relatório: Pela aprovação nos termos do substitutivo

Observações:

1. A matéria será apreciada pela Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania e pela Comissão de Assuntos Sociais, cabendo à última a decisão terminativa.

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 5**PROJETO DE LEI Nº 6404, DE 2019****- Terminativo -**

Institui, em âmbito nacional, o mês de “Dezembro Verde”, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.

Autoria: Senador Wellington Fagundes

Relatoria: Senadora Damares Alves

Relatório: Pela aprovação com duas emendas que apresenta

Observações:

1. Será realizada uma única votação nominal para o Projeto e para as emendas, nos termos do relatório apresentado, salvo requerimento de destaque.

3. Em 09/11/2023, foi realizada audiência pública destinada a instruir a matéria.

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 6**PROJETO DE LEI Nº 5636, DE 2019****- Não Terminativo -***Institui o Dia de Celebração da Amizade Brasil-Israel.***Autoria:** Câmara dos Deputados**Relatoria:** Senador Carlos Viana**Relatório:** Pela aprovação com uma emenda que apresenta**Observações:**

1. A matéria constou das pautas das reuniões dos dias 05/12/2023 e 12/12/2023.
2. Em 31/10/2023, foi realizada audiência pública destinada a instruir a matéria.

Textos da pauta:[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)[Relatório Legislativo \(CE\)](#)**ITEM 7****PROJETO DE LEI DA CÂMARA Nº 82, DE 2018****- Não Terminativo -***Institui o Dia Nacional do Movimento de Vida Independente.***Autoria:** Câmara dos Deputados**Relatoria:** Senador Izalci Lucas**Relatório:** Pela aprovação**Observações:**

1. A matéria foi apreciada pela Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa, com parecer favorável ao Projeto.

Textos da pauta:[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)[Parecer \(CDH\)](#)[Relatório Legislativo \(CE\)](#)**ITEM 8****PROJETO DE LEI Nº 3057, DE 2021****- Terminativo -***Institui o Dia Nacional da Mulher Sambista.***Autoria:** Câmara dos Deputados**Relatoria:** Senador Cid Gomes**Relatório:** Pela aprovação**Textos da pauta:**[Avulso inicial da matéria](#)[Relatório Legislativo \(CE\)](#)**ITEM 9****PROJETO DE LEI Nº 3663, DE 2023****- Terminativo -***Inscribe o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria.*

Autoria: Senadora Teresa Leitão

Relatoria: Senador Humberto Costa

Relatório: Pela aprovação

Textos da pauta:

[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

ITEM 10

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 9, DE 2024

Requer nos termos do art. 58, § 2º, II e V, da Constituição Federal, que seja convidado o Exmo. Sr. Camilo Sobreira de Santana, Ministro da Educação, a comparecer a esta Comissão, a fim de realizar um balanço das atividades de 2023, avanços, desafios e perspectivas.

Autoria: Senador Flávio Arns

Textos da pauta:

[Requerimento \(CE\)](#)

ITEM 11

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 10, DE 2024

Requer, nos termos do art. 58, § 2º, II e V, da Constituição Federal, que seja convidada a Exma. Sra. Margareth Menezes da Purificação Costa, Ministra da Cultura, a comparecer a esta Comissão, a fim de realizar um balanço das atividades de 2023, avanços e desafios.

Autoria: Senador Flávio Arns

Textos da pauta:

[Requerimento \(CE\)](#)

1



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 2796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)
- [Legislação citada](#)
- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2055353&filename=PL-2796-2021



[Página da matéria](#)



Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e

III - o *software* para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:



I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta lei.

§ 2º É livre a promoção de disputas que envolvam os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 3º São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de fantasia.



Art. 4º Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I - em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;

II - para fins terapêuticos; e

III - para fins de treinamento e de simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo.

Art. 5º Aplica-se às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos eletrônicos o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no *caput* deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 6º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.



Art. 7º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

I - incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação direcionados aos jogos eletrônicos;

II - criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos;

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.

§ 3º Não serão exigidas do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença do Estado para exercer a profissão.

§ 4º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. 5º e 6º desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 19 de outubro de 2022.

ARTHUR LIRA
Presidente



Of. nº 551/2022/SGM-P

Brasília, 19 de outubro de 2022.

A Sua Excelência o Senhor
Senador RODRIGO PACHECO
Presidente do Senado Federal

Assunto: **Envio de proposição para apreciação**

Senhor Presidente,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Atenciosamente,



ARTHUR LIRA

Presidente da Câmara dos Deputados



Documento : 93621 - 2

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>
 - art218_par3
- Lei nº 8.248, de 23 de Outubro de 1991 - Lei de Informática (1991) - 8248/91
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1991;8248>
 - art4
- Lei nº 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998 - Lei de Software; Lei do Software; Lei de Programa de Computador; Lei de Propriedade Intelectual de Programa de Computador - 9609/98
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1998;9609>
- Lei nº 11.196, de 21 de Novembro de 2005 - Lei do Bem - 11196/05
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2005;11196>

EMENDA Nº - CAE

(Ao PL nº 2796, de 2021)

Inclua-se o § 4º, no art. 2º do Projeto de Lei nº 2.796 de 2021, com a seguinte redação:

“Art. 2º.

§ 4º. Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I - computadores;

II - equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III - programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV - programas de computadores (softwares) e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo.”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda visa incluir o § 4º, ao artigo 2º do projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, para prevê o que são ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Cabe frisar, que jogos eletrônicos não se limitam apenas a programas ou software, mas também aos consoles de jogo.

O projeto de Lei, não se restringe a estabelecer o conceito de jogos eletrônicos, mas também de criação desses jogos. Diante disso, é necessário estabelecer quais são as ferramentas essenciais para a criação de jogos.

Tal inclusão, pretende dispor de forma expressa, o que são essas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, tendo em vista que, essas ferramentas a rigor do texto legal, terão a aplicação dos benefícios previstos no art. 6º.

Por essas razões, peço o apoio dos nobres pares para a aprovação da referida emenda.

Sala das Sessões,

Senador CARLOS VIANA



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

PL 2796/2021
00003

SF/23889.02810-79

EMENDA Nº , DE 2023 - PLEN

(ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021)

O art. 4º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, passa a vigorar acrescido dos seguintes § 2º, § 3º, § 4º, 5º e 6º renumerando-se o parágrafo único para o § 1º:

Art. 4º
.....

§ 1º As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do caput deste artigo.

§ 2º A regulamentação referida no § 1º em ambiente escolar, de que trata o inciso I do *caput*, não poderá obrigar escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos, nem escolas do campo, de povos originários e de quilombolas, a adquirir jogos eletrônicos.

§ 3º O disposto no § 2º não impede o exercício da faculdade de aquisição dos jogos eletrônicos por escolas privadas.

§ 4º O poder público promoverá políticas públicas para garantir o fornecimento dos jogos eletrônicos a escolas públicas.

§ 5º Para fins de que trata o § 2º, não haverá obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos.

§ 6º Os jogos eletrônicos, utilizados em ambiente escolar, na forma do inciso I do *caput*, devem estar disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno e o uso, no caso de finalidade de recreação, adicionalmente, depende de prévia autorização dos pais ou responsáveis. (NR)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

SF/23889.02810-79

JUSTIFICATIVA

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, a ser regulamentado.

A nossa preocupação é que a regulamentação, ao alterar a BNCC, venha a estabelecer obrigação de utilização de jogos eletrônicos em todas as escolas, sem observar as particularidades de porte e de região.

A situação das escolas pequenas, principalmente de interior, pode variar dependendo da região e do contexto específico, mas geralmente enfrenta desafios diferentes das escolas maiores.

As escolas pequenas de interior, muitas vezes, têm orçamentos menores, o que significa que podem ter recursos limitados para investir em infraestrutura, materiais didáticos, equipamentos tecnológicos e atividades extracurriculares. Assim, não é razoável esperar que seja imposta obrigação de adquirir jogos eletrônicos a escolas que passam por dificuldades financeiras.

Nesse contexto, proponho emenda estabelecendo que a regulamentação referente ao uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar não poderá obrigar escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos a adquiri-los, nem tampouco escolas do campo, de povos tradicionais e quilombolas.

Por outro lado, isso não impede o exercício da faculdade de aquisição dos jogos eletrônicos por escolas privadas, nem impede o fornecimento dos jogos eletrônicos



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

SF/23889.02810-79

pelo poder público a escolas públicas, e tampouco implica em obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos.

Ainda, proponho emenda para determinar que os jogos eletrônicos, utilizados em ambiente escolar, estejam disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno e o uso, no caso de finalidade de recreação, adicionalmente, dependa de prévia autorização dos pais ou responsáveis do aluno.

Ante o exposto, na certeza de estar contribuindo com o marco legal da indústria de jogos eletrônicos e com a liberdade das micro e pequenas escolas, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para acatamento desta emenda.

Sala das Sessões, 15 de junho de 2023.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS/RR)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

PL 2796/2021
00004

SF/23699.04531-23

EMENDA Nº - PLEN

(ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021)

O art. 2º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º
.....

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - a obra audiovisual desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com meios lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; bem como o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet.

II - o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

SF/23699_04531-23

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

§ 4º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I - computadores;

II - equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III - programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV - programas de computadores (softwares) e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo.”

JUSTIFICATIVA

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

SF/23699_04531-23

sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, a ser regulamentado.

De acordo com a redação original do art. 2º, § 1º, inc. I, verifica-se, de plano, que se a norma prosseguir de tal maneira seria possível compreender jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware).

Assim, tal conceito de natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade para fins de tratamento tributário e de aplicação de incentivos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. O que, em verdade, prejudica a indústria de jogos eletrônicos na medida em que gera complexidades desnecessárias para a definição do que é, efetivamente, jogo eletrônico. Nesse sentido, a presente emenda garante segurança jurídica, estabelecendo que o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido como programa de computador (ou software), agregando os incisos I e II do art. 2º.

Ainda, suprimimos o inc. II do § 1º do art. 2º, com intuito de enquadramento no § 4 que incluímos no mesmo artigo por compreendermos que cabe a conceituação, em apartado, do que são as ferramentas essenciais necessárias ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos tendo em vista que para a aquisição de tais ferramentas, essenciais ao desenvolvimento e produção dos jogos eletrônicos, devem ser aplicados aos benefícios previstos no 6º do Projeto.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

SF/23699.04531-23

Ante o exposto, na certeza de estar contribuindo com o marco legal da indústria, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para acatamento desta emenda.

Sala das Sessões, de de 2023.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS/RR)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

EMENDA Nº - PLEN
(ao PL nº 2.796, de 2021)

Dá nova redação ao inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL nº 2.796, de 2.021.

Art. 1º O inciso I do parágrafo 1º do art. 2º passa a vigorar com a seguinte redação:

Art. 2º

§ 1º.....

“I – a obra audiovisual desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 fevereiro de 1.998, com meios lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface, bem como o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet.” (NR)

JUSTIFICATIVA

Há necessidade de alteração do conceito de jogos eletrônicos. De acordo com a redação original, considerando que os incisos se referem a (i) programa de computador, (ii) dispositivo central e acessórios e (iii) software, verifica-se, de plano, que se a norma prosseguir de tal maneira seria possível compreender jogo eletrônico tanto como o programa de computado (software), como com o dispositivo (hardware).

Pois bem, tal conceito de natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade causando imenso impacto para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois atribui semelhança entre produto e serviço, gerando a possibilidade de produto físico ser considerado um jogo. O que, em verdade, prejudica a indústria de jogos eletrônicos na medida em



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

que gera complexidades desnecessárias para a definição do que é, efetivamente, jogo eletrônico. Nesse sentido, o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido como programa de computador (ou software). Outrossim, considerando que já existe o entendimento de que o jogo eletrônico se enquadra como obra audiovisual, tendo sido publicados Editais da ANCINE, bem como de iniciativa da SPCINE e outras autarquias, para o incentivo e fomento ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, cabe a inclusão de forma expressa do conceito de jogos eletrônicos como obras audiovisuais para fins de amparar as políticas públicas já realizadas neste sentido e possibilitar a sua expansão.

Neste ponto, vale consignar o entendimento manifesto da Deliberação de Diretoria Colegiada da ANCINE nº 745-E de 2018 de que: *Nesse diapasão, exsurge a distinção entre obra audiovisual stricto sensu e obra audiovisual lato sensu, porquanto, “ao longo dos tempos o termo “audiovisual” foi utilizado pela indústria, pelo poder público para se referir à obra videofonográfica e cinematográfica, além dos projetos transmidiáticos. Logicamente não se havia pensado nos jogos eletrônicos como obra audiovisual naquele momento de criação das leis que regem o audiovisual. Nesse sentido, entende-se aqui interpretar essas obras audiovisuais originalmente pensados pelo legislador como obra audiovisual stricto sensu. Já o conceito de obra audiovisual que engloba os jogos eletrônicos poderá ser caracterizado como obra audiovisual lato sensu.” Portanto, com base nesse entendimento, o GT conclui pela inclusão do referido conceito dentro do espectro de abrangência da definição de obra audiovisual, o que está em plena consonância com o entendimento deste diretor.*

Pois bem, considerando que os jogos eletrônicos são considerados como obra audiovisual *lato sensu* para fins de políticas públicas para o segmento, conforme entendimento consolidado no âmbito da Ancine, evitando retrocessos e garantindo segurança jurídica ao setor.

Sala das Sessões,



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

EMENDA Nº - PLEN
(ao PL nº 2.796, de 2021)

Suprima-se o inciso II do parágrafo 1º do art. 2º.

JUSTIFICATIVA

Essa natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade e causar imenso impacto negativo para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois atribui semelhança entre produto e serviço, gerando a possibilidade de produto físico ser confundido e considerado um jogo, prejudicando a indústria de jogos eletrônicos por não definir jogo eletrônico de maneira clara e objetiva.

Portanto, é imprescindível que se separe o jogo eletrônico do seu dispositivo de execução, por exemplo: um celular (que é um hardware e considerado console hoje em dia) que roda um jogo, não pode ser confundido, tampopuco tratado como o próprio “jogo em si”.

Nesse sentido, o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido pela sua natureza ímpar: conteúdo audiovisual de base tecnológica, na forma de programa de computador (ou software).

A proposta de inclusão do § 4º objeto da emenda n.º 1 apresentada à matéria versa sobre a conceituação, em apartado, do que são as ferramentas essenciais necessárias ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos tendo em vista que para a aquisição de tais ferramentas, essenciais ao desenvolvimento e produção dos jogos eletrônicos, devem ser aplicados os benefícios previstos no 6º do Projeto de Lei nº 2.796-A.

Para um Marco Legal que pretende também versar sobre a produção de jogos no Brasil, é importante entender e prever essa cadeia produtiva, levando em



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

consideração seus conceitos, seus processos, finalidades, mão-de-obra e aplicações na sociedade. Dentro das particularidades dessa indústria ímpar, a inovação e o trabalho com tecnologias novas ou em desenvolvimento – sejam elas hardwares ou softwares – como protótipos ou kits de desenvolvimento e outros equipamentos ainda não lançados no mercado, necessita de velocidade de acesso e segurança na circulação desses ativos no país.

Sala das Sessões, ...

EMENDA Nº - CE

(Ao PL nº 2796, de 2021)

Inclua-se o § 4º, no art. 2º do Projeto de Lei nº 2.796 de 2021, com a seguinte redação:

“Art. 2º.

§ 4º. Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I - computadores;

II - equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III - programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV - programas de computadores (softwares) e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo.”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda visa incluir o § 4º, ao artigo 2º do projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, para prevê o que são ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Cabe frisar, que jogos eletrônicos não se limitam apenas a programas ou software, mas também aos consoles de jogo.

O projeto de Lei, não se restringe a estabelecer o conceito de jogos eletrônicos, mas também de criação desses jogos. Diante disso, é necessário estabelecer quais são as ferramentas essenciais para a criação de jogos.

Tal inclusão, pretende dispor de forma expressa, o que são essas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, tendo em vista que, essas ferramentas a rigor do texto legal, terão a aplicação dos benefícios previstos no art. 6º.

Por essas razões, peço o apoio dos nobres pares para a aprovação da referida emenda.

Sala das Sessões,

Senador CARLOS VIANA

EMENDA Nº -CE

(ao PL nº 2.796, de 2021)

Dê-se ao inciso III do art. 7º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que *cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia*, a seguinte redação:

“III – incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.”

JUSTIFICAÇÃO

Muito se fala da “gamificação” na educação. De fato, a utilização de elementos de jogos como suporte aos processos de aprendizagem para todas as idades, mas especialmente para as crianças e adolescentes, tem seus benefícios reconhecidos pela comunidade educacional. Os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel fundamental na expansão da ludicidade para o aprender, na medida em que a tecnologia se faz cada vez mais presente na vida dos nossos estudantes, seja em casa ou mesmo na escola.

Assim, esta emenda pretende acrescentar ao dispositivo do PL nº 2.796, de 2021, que trata de ações de apoio do Estado à indústria de jogos eletrônicos, a previsão de que o incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos voltados à educação inclua também a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.

Essa medida contribuirá para dar visibilidade à miríade de jogos educativos que já existem, além de fomentar a criação de novos produtos com esse perfil.

Sala da Comissão,

Senador CARLOS VIANA

EMENDA Nº - CE (SUBSTITUTIVO)

(ao PL nº 2796, de 2021)

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e

III - o *software* para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis, as loterias de apostas de quota fixa ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

§ 4º É vedada a realização de apostas em *sites* ou em qualquer meio eletrônico ou físico que versem sobre o placar final ou quaisquer outros resultados de jogos eletrônicos e de fantasia.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

§ 1º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I - computadores;

II - equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III - programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV - programas de computadores (*softwares*) e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia, observado o regulamento.

§ 1º É livre a promoção de disputas que envolvam os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 2º São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de fantasia.

§ 3º Para participar em disputas de jogo eletrônico e jogo de fantasia, o jogador deve ter idade igual ou superior à classificação etária indicativa do jogo objeto da competição.

§ 4º Regulamento definirá os procedimentos de importação e as regras para comercialização e divulgação de jogos eletrônicos e de fantasia nacionais e importados, observado o disposto na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

Art. 4º O Estado realizará a classificação etária indicativa, anteriormente à comercialização de cada jogo, dispensada qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta Lei.

§ 1º A classificação etária indicativa deve observar o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990; o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001; e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011.

§ 2º A classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia deve se adequar à Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021, ou a regulamento infralegal que o substitua, e que esteja em vigor no ato da classificação do jogo.

§ 3º Regulamento poderá definir segmentos de jogos eletrônicos e de fantasia, que poderão ser objeto de regras de comercialização e divulgação mais estritas.

Art. 5º São objetivos do setor de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia:

I - contribuir para o desenvolvimento de *softwares*;

II - estimular o desenvolvimento tecnológico, científico e a inovação no Brasil;

III - contribuir para a formação profissional de jovens, inclusive nas áreas de tecnologia da informação e programação;

IV - zelar pela saúde mental e psicológica de jovens e adolescentes; e

V - promover as exportações brasileiras e a inserção de jogos nacionais em plataformas internacionais.

Art. 6º Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I - em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;

II - para fins terapêuticos; e

III - para fins de treinamento e de simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo.

Art. 7º Aplica-se às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos eletrônicos o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no *caput* deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 8º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.

Art. 9º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

I - incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação direcionados aos jogos eletrônicos;

II - criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos; e

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataformas de jogos eletrônicos educativos.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.

§ 3º Não serão exigidas do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença do Estado para exercer a profissão.

§ 4º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 10. As pessoas jurídicas e físicas que explorarem o setor de jogos eletrônicos e de fantasia que infringirem esta Lei e demais instrumentos normativos que regem a matéria, ficarão sujeitas às seguintes penalidades:

I - advertência;

II - no caso de pessoa jurídica: multa no valor de 0,1% (um décimo por cento) a 20% (vinte por cento) sobre a receita proveniente da comercialização do jogo ou da realização da competição que infringiu as regras;

III - no caso de pessoa física: multa, cujo valor será fixado em regulamento, em termos de salários-mínimos, observados os princípios da proporcionalidade e da razoabilidade; e

IV - inabilitação para obter o incentivo fiscal de que trata o art. 8º desta Lei pelo prazo de 5 (cinco) anos a contar da determinação da penalidade pela autoridade competente.

§ 1º Compete ao Ministério da Fazenda a fiscalização do cumprimento desta Lei e a fixação de eventuais penalidades.

§ 2º Uma ou mais pessoas físicas ou jurídicas poderão ser consideradas, isolada ou conjuntamente, responsáveis por uma mesma infração.

§ 3º Na aplicação das penalidades estabelecidas no *caput* serão considerados a gravidade, a primariedade, a boa-fé, o dano causado, a vantagem auferida e a reincidência.

Art. 11. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei (PL) nº 2.796, de 2021, é meritório, ao regulamentar um setor econômico de crescente importância na vida de nossas crianças e jovens e para a economia mundial. Mesmo assim, podemos aperfeiçoá-lo, o que fizemos neste Substitutivo. Primeiramente, sugerimos trazer para o art. 1º as definições dadas pelos parágrafos do art. 2º do texto aprovado na Câmara dos Deputados e na Comissão de Assuntos Econômicos. Com isso, já se define desde o início o que a Lei entende por “jogos eletrônicos” e “jogos de fantasia”, de modo que não sejam confundidos com caça-níqueis nem com loterias de quota fixa. Para evitar essa última confusão, incluímos a menção expressa a esse tipo de apostas no § 2º e sugerimos a proibição de apostas para resultados de jogos de fantasia ou eletrônicos no § 4, ambos do art. 1º.

O parágrafo único do art. 2º reproduz o conteúdo da Emenda nº 7, apresentada nesta Comissão. Tal inclusão, pretende dispor de forma expressa, o que são essas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos

eletrônicos, tendo em vista que, essas ferramentas a rigor do texto legal, terão a aplicação dos benefícios previstos fiscais da Lei do Bem.

No art. 3º, incluímos os §§ 3º e 4º. Pelo § 3º, restringimos que crianças e adolescentes, cuja idade seja inferior à estabelecida na classificação indicativa do jogo, participem de competição. Trata-se de uma reiteração da função social da classificação indicativa: se a criança está abaixo da idade indicada, então ela não pode ter acesso ao jogo e, conseqüentemente, não deve ser autorizada a participar de competições. O § 4º prevê que regulamento irá dispor sobre as regras de importação, comercialização e divulgação, o que é especialmente relevante, tendo em vista o § 2º do art. 37 da Lei n 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor): é preciso ter regras claras para evitar que a publicidade se aproveite das crianças e dos adolescentes, principais consumidores dos jogos eletrônicos e de fantasia.

O *caput* do art. 4º reproduz o §1º do art. 3º do texto aprovado na Câmara dos Deputados. Tornando-o um artigo em vez de um mero parágrafo, pudemos estabelecer normas complementares sobre a mesma matéria, o que foi feito entre os §§ 1º e 3º deste artigo.

Incluímos ao art. 5º a fim de estabelecer, entre os incisos I a V do *caput*, os objetivos gerais e específicos para o setor de jogos eletrônicos e fantasia. Dentre eles, podemos citar o nobre objetivo de contribuir para a inovação no Brasil e para a mitigação de eventuais malefícios à saúde mental e psicológica dos jovens que consumirem os jogos.

No art. 9º, melhoramos a redação do inciso III do *caput*, incorporando a proposta da Emenda nº 8, apresentada à esta Comissão, haja vista que a criação de plataformas de jogos pelo Estado poderá dar visibilidade à miríade de jogos educativos que já existem, além de fomentar a criação de novos produtos com esse perfil.

Acrescentamos o art. 10 à proposição a fim de dar coercitividade à Proposição. Entendemos que de nada adianta regulamentar um setor se não forem definidas penalidades para aqueles que descumprem as regras.

Por fim, modificamos a cláusula de vigência, haja vista que no texto aprovado na Câmara dos Deputados, os arts. 5º e 6º entrariam em vigor em 1º de janeiro de 2024, enquanto o restante da Proposição teria vigência imediata. Ora, entendemos que, por estarmos já no segundo semestre de 2023, não faz mais sentido tal vigência diferida.

Pelo exposto, tenho certeza de que contarei com o apoio dos nobres Pares para a aprovação deste Substitutivo.

Sala da Comissão,

Senador CARLOS VIANA



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 68, DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, que Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

PRESIDENTE: Senador Vanderlan Cardoso

RELATOR: Senador Irajá

23 de agosto de 2023



PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre as Emendas de Plenário oferecidas ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, *que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.*

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

Volta ao exame da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

A matéria tramitou nesta Comissão de Assuntos Econômicos, onde, em 6 de junho de 2023, foi aprovado Parecer favorável à matéria. O Projeto seguiu então para o Plenário, onde foram apresentadas, na Secretaria Geral da Mesa, as Emendas nºs 3 e 4-PLEN, de autoria do Senador Mecias de Jesus, e as Emendas nºs 5 e 6-PLEN, de autoria do Senador Izalci Lucas.

A matéria retornou à CAE para exame das emendas apresentadas em Plenário, sendo distribuída a este relator em 19 de junho de 2023, por força do disposto no art. 126, §1º do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

II – ANÁLISE

Ao examinar a matéria, esta Comissão de Assuntos Econômicos aprovou o entendimento deste relator de que o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, tem mérito econômico e não apresenta vícios de constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa.

No Plenário, o PL recebeu quatro emendas. A Emenda nº 3-PLEN sugere a alteração do art. 4º do PL para acrescentar-lhe os §§ 2º, 3º, 4º, 5º e 6º, sendo o parágrafo único renomeado como § 1º. O § 2º prevê que, quando regulamentado o uso dos jogos eletrônicos para fins didáticos, escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos, escolas do campo, de povos originários e de quilombolas não poderão ser obrigadas a adquirir jogos eletrônicos. O § 5º da Emenda estabelece que “para fins de que trata o § 2º, não haverá obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos”. A vedação prevista no § 2º não se aplica a escolas privadas, segundo a redação proposta pela Emenda para o § 3º. O § 4º prevê que o “poder público promoverá políticas públicas para garantir o fornecimento dos jogos eletrônicos a escolas públicas”. De acordo com o § 6º sugerido pela Emenda nº 3-PLEN, os jogos eletrônicos utilizados em ambiente escolar devem estar disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno. No caso de uso para recreação, haverá a necessidade de depende de prévia autorização dos pais ou responsáveis.

O Projeto de Lei, da forma do Parecer da CAE, traz uma faculdade - e não uma obrigação - para que se utilizem jogos eletrônicos dentro do sistema público de ensino, como forma de “gamificar” o ambiente escolar e torná-lo mais atraente e desafiador para o aluno, auxiliando no ensino, dentro dos parâmetros estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A Emenda proposta parte da premissa da existência de uma obrigatoriedade da inserção dos jogos no ambiente escolar. Pelo fato de essa premissa não se confirmar, os ajustes propostos não são necessários.

Além disso, o texto atual do Projeto de Lei já prevê que o Estado determinará a faixa etária indicativa dos jogos eletrônicos, o que funcionará como forma de controle não só para o Estado, mas também para pais e responsáveis para a utilização dos jogos por crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente escolar. Dessa forma, com a devida vênia, recomendo a rejeição da Emenda nº 3-PLEN.

A Emenda nº 4-PLEN sugere a alteração do art. 2º do PL visando à mudança de definição do que se considera jogo eletrônico. Na sua justificativa, argumenta-se que a redação original do art. 2º, § 1º, inciso I, definiria jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que poderia gerar complexidades desnecessárias para fins de tratamento tributário e de aplicação de incentivos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Argumenta-se também que a definição de ferramentas especiais em parágrafo específico contribuiria para

uma melhor conceituação, tendo em vista a aplicabilidade dos incentivos previstos no art. 6º do PL.

A definição de jogo eletrônico é ampla o suficiente para contemplar todos os setores da indústria de games, mas tem o cuidado de não permitir a inserção no conceito de elementos que não se caracterizam como jogos eletrônicos. Sobre o acesso aos benefícios previstos no art. 6º do PL, cumpre esclarecer que o PL busca incentivar o fomento da produção nacional de ferramentas e jogos eletrônicos com a segurança advinda da própria regulamentação. É a regulamentação, e apenas ela, que dará segurança aos investidores para aportar novos recursos na indústria, fazendo-a crescer, gerando novos postos de trabalho para o jovem brasileiro e aumentando a arrecadação do Estado.

O PL fomenta o crescimento do setor de três maneiras: (i) determina que o Estado apoiará a formação/capacitação de profissionais para a indústria de jogos (art. 7º), (ii) incentiva investimentos em pesquisa, no desenvolvimento e na inovação por meio da aplicação do regime da Lei nº 8.248, de 1991 (Lei de Informática) ao setor de jogos (art. 4º); e (iii) estimula o desenvolvimento de máquinas, equipamentos e ferramentas necessárias à criação de jogos mediante a aplicação do regime da Lei nº 11.196, de 2005 (Lei do Bem), que incentiva atividades voltadas a essas áreas (art. 6º).

Sobre o detalhamento das “ferramentas especiais” utilizadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos, entendo que tal medida pode ser prejudicial à indústria, estritamente conectada à tecnologia e que se notabiliza por sua dinamicidade. Todos os dias surgem novas ferramentas. Inserir norma dessa natureza em lei fará com que o texto, se aprovado, possa logo ficar desatualizado, não atendendo mais aos anseios do setor e gerando entraves aos desenvolvedores.

Esse tema é sim importante, mas deve ser endereçado por meio de ato infralegal. Os atos executivos têm como marca uma maior celeridade no processo de adequação do texto, sendo mais aptos a acompanhar as evoluções tecnológicas da indústria. Tanto que o PL já traz em seu corpo expressa previsão sobre a necessidade de regulamentação da atividade de desenvolvimento de jogos.

Por essas razões, com a devida vênia, sugiro o não acatamento da Emenda nº 4-PLN.

A Emenda nº 5-PLEN objetiva alterar a redação do inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL n.º 2796, de 2.021. Segundo a justificativa, a redação original desse inciso I define jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que pode gerar complexidades desnecessárias, confundindo produto e serviço. Esse ponto já foi analisado acima quando da avaliação da Emenda nº 4-PLEN, que trata do mesmo tema. Desse modo, pelas razões já expostas, sugiro que não seja acatada.

A Emenda nº 6-PLEN sugere a supressão do inciso II do § 1º do art. 2º do PL 2796, de 2021. De acordo com a justificativa para a supressão, a natureza dupla de jogo eletrônico tanto como programa de computador (software) quanto dispositivo (hardware) pode gerar complexidades desnecessárias, não se definindo "jogo eletrônico" objetivamente. Portanto, seria necessário separar o jogo eletrônico do seu dispositivo de execução.

A supressão de um inciso que trata de dispositivos centrais e acessórios, excluiria a possibilidade de desenvolvimento de jogos via hardwares. Há uma tendência global de mais jogos serem desenvolvidos por meio de softwares. Porém, como o propósito do PL nº 2796, de 2021, é criar um Marco Legal para todos os jogos, a supressão sugerida pela Emenda nº 6-PLEN faria com que jogos desenvolvidos por meio de hardwares - ainda que hoje sejam minoria - não fossem contemplados pelo texto legal, ficando indevidamente à margem da normatização. Isso é indesejável, pois jogos eletrônicos desenvolvidos por meio de hardwares são importantes, por exemplo, para pessoas com problemas de cegueira e surdez, pois estimulam o tato por meio de vibrações. Por isso, é importante que o PL em análise os abarque.

Por essas razões, com a devida vênia ao autor da Emenda nº 6-PLEN, recomendo sua rejeição.

III – VOTO

Diante do exposto, manifestamos nosso voto contrário às Emendas nºs 3, 4, 5 e 6-PLEN, oferecidas em Plenário ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



Relatório de Registro de Presença
CAE, 22 e 23/08/2023*, 30ª Extraordinária
Comissão de Assuntos Econômicos

Bloco Parlamentar Democracia (PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
TITULARES		SUPLENTE	
ALAN RICK	PRESENTE	1. SERGIO MORO	PRESENTE
PROFESSORA DORINHA SEABRA	PRESENTE	2. EFRAIM FILHO	PRESENTE
RODRIGO CUNHA	PRESENTE	3. DAVI ALCOLUMBRE	
EDUARDO BRAGA	PRESENTE	4. JADER BARBALHO	
RENAN CALHEIROS		5. GIORDANO	PRESENTE
FERNANDO FARIAS	PRESENTE	6. FERNANDO DUEIRE	PRESENTE
ORIOVISTO GUIMARÃES	PRESENTE	7. MARCOS DO VAL	PRESENTE
CARLOS VIANA	PRESENTE	8. WEVERTON	
CID GOMES		9. PLÍNIO VALÉRIO	PRESENTE
IZALCI LUCAS	PRESENTE	10. RANDOLFE RODRIGUES	PRESENTE

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PSB, PT, PSD, REDE)			
TITULARES		SUPLENTE	
VANDERLAN CARDOSO	PRESENTE	1. FLÁVIO ARNS	
IRAJÁ	PRESENTE	2. MARGARETH BUZETTI	PRESENTE
OTTO ALENCAR	PRESENTE	3. NELSON TRAD	PRESENTE
OMAR AZIZ		4. LUCAS BARRETO	PRESENTE
ANGELO CORONEL	PRESENTE	5. ALESSANDRO VIEIRA	PRESENTE
ROGÉRIO CARVALHO	PRESENTE	6. PAULO PAIM	PRESENTE
AUGUSTA BRITO	PRESENTE	7. HUMBERTO COSTA	PRESENTE
TERESA LEITÃO	PRESENTE	8. JAQUES WAGNER	PRESENTE
SÉRGIO PETECÃO	PRESENTE	9. DANIELLA RIBEIRO	PRESENTE
VAGO		10. VAGO	

Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO)			
TITULARES		SUPLENTE	
MAURO CARVALHO JUNIOR	PRESENTE	1. JAIME BAGATTOLI	
ROGERIO MARINHO	PRESENTE	2. FLÁVIO BOLSONARO	PRESENTE
WILDER MORAIS	PRESENTE	3. MAGNO MALTA	
EDUARDO GOMES	PRESENTE	4. ROMÁRIO	

Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)			
TITULARES		SUPLENTE	
CIRO NOGUEIRA		1. ESPERIDIÃO AMIN	PRESENTE
TEREZA CRISTINA	PRESENTE	2. LAÉRCIO OLIVEIRA	PRESENTE
MECIAS DE JESUS	PRESENTE	3. DAMARES ALVES	PRESENTE

Não Membros Presentes

FABIANO CONTARATO

ELIZIANE GAMA

ZENAIDE MAIA



Relatório de Registro de Presença

*Reunião realizada em:

22 de Agosto de 2023 (Terça-feira), às 06h (abertura)

23 de Agosto de 2023 (Quarta-feira), às 10h (continuação)

23 de Agosto de 2023 (Quarta-feira), às 11h (encerramento)

DECISÃO DA COMISSÃO

(PL 2796/2021)

A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CAE, CONTRÁRIO ÀS EMENDAS NºS 3 A 6-PLEN.

23 de agosto de 2023

Senador VANDERLAN CARDOSO

Presidente da Comissão de Assuntos Econômicos



PARECER Nº , DE 2024

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,
sobre o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, do Deputado
Kim Kataguiri, que *cria o marco legal para a
indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de
fantasia*.

Relatora: Senadora **LEILA BARROS**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do Deputado Kim Kataguiri, na forma de seu substitutivo apresentado pelo relator Deputado Darci de Matos no plenário da Câmara dos Deputados.

O art. 1º do PL estabelece que seu objetivo é a criação do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O *caput* do art. 2º do PL define como seu objeto a regulamentação da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento dos jogos eletrônicos e da prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

Os parágrafos e incisos do art. 2º explicitam os conceitos de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, assim como deixam claro que as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes não são considerados jogos eletrônicos. A definição de jogos eletrônicos contempla a parte de programas de computador com fins lúdicos para uso em celulares, páginas da internet, computadores e em equipamentos dedicados, os chamados consoles, e seus acessórios. Os jogos de fantasia são definidos como disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas, que podem receber premiação em função de seu desempenho.



O art. 3º estabelece que são livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

O art. 4º determina que os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive para fins didáticos, terapêuticos e de treinamento.

O art. 5º define que os investimentos no desenvolvimento ou na produção de jogos eletrônicos são considerados investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação (PDI) para fins do incentivo previsto na Lei de Informática – Lei nº 8.248, de 23 de outubro 1991, que, em seu art. 4º, concede crédito financeiro sobre os dispêndios em PDI para fins de dedução de tributos federais.

O art. 6º estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos passa a ser considerado como atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica (PDI) para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 2005. Tais incentivos fiscais incluem, entre outros, (i) redução em 50% do IPI sobre máquinas e equipamentos utilizados no desenvolvimento; (ii) depreciação acelerada no ano da aquisição de equipamentos e insumos; (iii) depreciação acelerada de ativos intangíveis adquiridos; e (iv) redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes.

O art. 7º estabelece que o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos.

O art. 8º do PL contém sua cláusula de vigência.

A justificação do autor da proposição na Câmara dos Deputados parte da constatação de que o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo e de que muitos países têm políticas específicas dirigidas ao seu incentivo. Argumenta que o Brasil continua, no entanto, na contramão do desenvolvimento do setor ao impor uma elevada carga tributária e ao não ter uma política coordenada que o incentive. Conclui que isso desestimula a produção local, estimula o consumo de importados, inclusive via “descaminho”, e afirma que é necessária a aprovação deste Projeto de Lei para corrigir aquelas distorções e incentivar o setor de jogos eletrônicos no Brasil.



Na Câmara dos Deputados, o PL foi encaminhado para a apreciação das comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Finanças e Tributação e de Constituição e Justiça e de Cidadania. No entanto, em razão de aprovação de requerimento de urgência a matéria foi apreciada no Plenário daquela casa onde foi aprovada na forma de substitutivo apresentado pelo relator, Deputado Darci de Matos.

Encaminhada ao Senado Federal, a matéria tramitou na Comissão de Assuntos Econômicos (CAE), onde, em 6 de junho de 2023, foi aprovado parecer favorável do relator, Senador Irajá, com a inclusão da Emenda nº 2-CAE e contrário à Emenda nº 1. O Projeto seguiu então para o Plenário, onde foram apresentadas as Emendas nºs 3 e 4-PLEN, de autoria do Senador Mecias de Jesus, e as Emendas nºs 5 e 6-PLEN, de autoria do Senador Izalci Lucas. A matéria retornou à CAE para exame das emendas apresentadas em Plenário, onde, em 23 de agosto de 2023, foram rejeitadas.

Novamente encaminhado ao Plenário, o PL foi objeto de requerimentos de oitivas de comissões, de debates temáticos, de destaques e de adiamentos de discussão e de votação. Em 27 de setembro, a Presidência, ouvido o Plenário e nos termos do art. 48, VI, do Risf, determinou a retirada da matéria de pauta com a sua consequente remessa à Comissão de Educação e Cultura, ocasião em que assumimos a relatoria do projeto. Na CE foram apresentadas as Emendas nºs 7, 8 e 9-CE, de autoria do Senador Carlos Viana.

Finalmente, em 28 de novembro de 2023, a CE aprovou o requerimento nº 138, de 2023 – CE, para realização de audiência pública para instruir a matéria.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CE opinar sobre proposições que tratem de normas gerais sobre educação, cultura e ensino. Assim, a análise do PL nº 2.796, de 2021, enquadra-se nas competências atribuídas a este colegiado.

Reafirmamos o posicionamento expresso no parecer da CAE, que concluiu pela constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e boa técnica legislativa da proposição.



I.2 – DO MÉRITO

No mérito, o PL merece prosperar. A indústria de jogos eletrônicos é uma das que mais se expandem no setor do entretenimento mundial, chegando a taxas de crescimento de 10% ao ano, gerando receitas anuais de cerca de 148 bilhões de dólares e atraindo mais de 2,4 bilhões de jogadores em todo o mundo. Esses números indicam que a indústria de jogos já arrecada mais que o dobro das indústrias de cinema e música combinadas, ficando atrás apenas do setor televisivo.

Além dos impressionantes valores de faturamento, a indústria de jogos também é uma fonte significativa de empregos bem remunerados. Esse cenário tem motivado diversos países a desenvolverem políticas de incentivo para o setor, visando não apenas ao aumento do crescimento local, mas também à redução da dependência de importações. Isso resulta em um maior fluxo de renda interna e, por conseguinte, em mais recursos para os governos locais.

Para corrigir desequilíbrios e promover o setor de *games* no Brasil, este marco regulatório se torna essencial. Seu objetivo principal é fomentar o seu crescimento, criar empregos, combater ilícitos e diminuir a carga tributária na produção. Alinhamo-nos ao autor do PL quando afirma que a instituição deste instrumento legal resultará em vantagens para todos os cidadãos, e para os governos em suas três esferas, aumentando a arrecadação e dando visibilidade e segurança jurídica para o setor de jogos eletrônicos.

Em nossa relatoria, o projeto passou por um amplo processo de pesquisa, debates e rodadas de sugestões, liderado pela equipe técnica do nosso Gabinete, com a participação de entidades sociedade civil e com o apoio da Consultoria Legislativa desta Casa. A análise seguirá, portanto, tendo por base o substitutivo que consolida as transformações por que passou o projeto original, apresentado na íntegra ao final deste relatório.

A primeira modificação basilar a ser destacada é a retirada no projeto dos jogos de fantasia, já que o tema já foi discutido e apreciado no bojo das discussões do Projeto de Lei nº 3.626, de 2023, que *dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa*. O assunto resta, nesse sentido, prejudicado.



A segunda característica que ressaltamos é o aumento da extensão do projeto, que passou dos seus originais oito artigos para os 24 artigos do substitutivo, organizados em quatro capítulos. Essa mudança reflete a reorganização e o detalhamento de temáticas do projeto original, e a inserção de novas regulações, fruto do processo participativo de elaboração legislativa mencionado.

O Capítulo I trata das disposições preliminares, contendo os arts. 1º a 3º do substitutivo. O art. 1º declara a criação do marco legal especificamente para a indústria de jogos eletrônicos.

Em seguida, o art. 2º detalha a competência da projetada lei para regular a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial dos jogos eletrônicos. O dispositivo tornou-se mais sucinto, já que a conceituação de jogos eletrônicos passou a ser tratada em outros artigos, e a de jogos de fantasia foi removida do projeto.

O art. 3º mantém sua essência, afirmando que as atividades de fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos eletrônicos são livres. Seu § 1º especifica que o Estado é responsável pela classificação etária dos jogos eletrônicos, mas esclarece que nenhuma autorização adicional estatal é necessária para seu desenvolvimento e exploração. Por fim, o § 2º inova ao estabelecer que, na realização da classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos, devem ser considerados os riscos relacionados à saúde dos usuários e o uso de mecanismos de microtransações. O dispositivo ilustra uma preocupação com o bem-estar, especialmente de crianças e adolescentes, relativa aos impactos psicológicos e financeiros do que se conhece como microtransações.

O Capítulo II é o mais longo do substitutivo, englobando os arts. 4º a 16. Está organizado em seis seções.

A Seção I apresenta definições, princípios e diretrizes fundamentais relacionadas aos jogos eletrônicos.

O art. 4º apresenta um dos objetos da projetada lei, qual seja, o de estabelecer princípios e diretrizes para a utilização de jogos eletrônicos e o de apresentar medidas para incentivar o ambiente de negócios e aumentar a oferta de capital para investimentos em empreendedorismo inovador no setor.



Destacamos que o jogo eletrônico não é apenas um *software*. Embora esta seja a sua base, ele envolve diversos aspectos, inclusive de natureza cultural. A sua cadeia de produção é extremamente ampla, sendo capaz de gerar empregos de qualidade, promover a inovação e a inclusão do Brasil na Nova Economia, fortalecer a indústria cinematográfica, desenvolver novas tecnologias aplicadas às indústrias de base, bens de consumo e de saúde, desenvolver a Economia Criativa como uma alternativa econômica sustentável, e promover a diversidade, equidade e inclusão, o entretenimento popular e a educação inovadora.

Nesse sentido, o substitutivo busca atender a todos esses elementos. Primeiramente, oferece uma definição do que são jogos eletrônicos para evitar confusão com outros modelos que, embora com ele guardem semelhança, não são, propriamente, jogos eletrônicos, entendidos aqui como obras audiovisuais, mas que também envolvem um dispositivo central e acessórios, além do *software* necessário para o seu desenvolvimento.

A inovação constante do art. 5º consiste em a já mencionada conceituação primária dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Obras essas desenvolvidas como programas de computador contendo elementos gráficos ou audiovisuais, com fins lúdicos, onde o usuário controla a ação e interage com a interface.

O conceito inclui dispositivos centrais e acessórios, tanto para uso privado quanto comercial, especialmente dedicados à execução de jogos eletrônicos, além de softwares para uso em celulares, páginas de internet, consoles de videogames, e jogos em realidades virtual, aumentada, mista e estendida, disponíveis via *download* ou *streaming*. O parágrafo único exclui máquinas caça-níqueis e outros jogos de chance da definição de jogos eletrônicos, mantendo determinação do PL original.

O art. 6º, por sua vez, adicionou princípios e diretrizes orientadores da futura lei, não constantes do PL original, incluindo o reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural (inciso I); o fomento ao empreendedorismo inovador como meio de aumentar a produtividade e competitividade da economia, além de gerar empregos qualificados (inciso II); e a promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação no âmbito dos jogos eletrônicos.



Esse conjunto de princípios e diretrizes são absolutamente necessários para o setor. Envolvem aspectos relacionados ao empreendedorismo inovador, ao seu fomento e, principalmente, à promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação.

A dimensão cultural é um elemento extremamente relevante no mercado de jogos eletrônicos. Os jogos representam uma forma consistente de manifestação cultural, que precisa ser protegida. Essa manifestação considera as particularidades brasileiras que inserem nos jogos eletrônicos desenvolvimentos em dimensões variadas da nossa cultura, contribuindo para a construção de um cenário cultural brasileiro próprio em comparação aos jogos eletrônicos estrangeiros.

A Seção II do Capítulo II aborda o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e a qualificação de seus profissionais.

O art. 7º traz a definição de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e especifica os profissionais que se enquadram na área. Também estabelece que, a estes, se aplica, no que couber, a legislação concernente à inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual, microempresa e empresa de pequeno porte.

Tal enquadramento jurídico das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos busca garantir a identificação de sua real identidade, o que não ocorre até o presente momento, já que são tratadas das mais variadas formas pela legislação. Com o enquadramento correto confere-se maior segurança jurídica em diversos âmbitos como, por exemplo, o fiscal e aduaneiro. Nesse segmento há muita divergência a respeito do enquadramento, que ocorre quase sempre no grande setor de software. É comum que se ignore as particularidades do sistema de criação de jogos eletrônicos que, embora tenha o *software* como estrutura fundamental, com ele não se confunde conceitualmente.

O artigo ainda incentiva a formalização de uma série de profissões que existem em torno do mercado de jogos eletrônicos. São profissões relativamente novas, que não constam do CBO – Código Brasileiro de Obrigações, sendo frequentemente relegadas a um espaço cinzento, sem regulamentação, e vulneráveis à informalidade.



Por fim, o artigo 7º estabelece que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará um código específico no Cadastro Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, facilitando sua identificação e categorização econômica. Tais definições acrescentam clareza e precisão ao PL original.

O novo art. 8º expande e enriquece o conteúdo do art 5º do PL original, ao estabelecer critérios para que diferentes tipos de entidades empresariais se qualifiquem para um regime especial de apoio ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Tal regime é acessível a empresários individuais, sociedades empresárias, cooperativas, sociedades simples e microempreendedores individuais (MEI), desde que a receita bruta dessas entidades no ano-calendário anterior não exceda R\$ 16.000.000,00 ou, para empresas com menos de um ano de atividade, um valor proporcional de R\$ 1.333.334,00 por mês de atividade.

O § 1º do art. 8º detalha os critérios de qualificação para este regime especial, que incluem a utilização de modelos de negócios inovadores para a criação de produtos ou serviços, ou o enquadramento no regime Inova Simples, estabelecido pela Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

O § 2º do mesmo artigo reconhece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em três áreas: inovação, desenvolvimento de recursos humanos e cultura. A redação proposta reflete um reconhecimento da importância dos jogos eletrônicos não apenas como produtos comerciais, mas também como contribuições significativas para a cultura, educação e inovação tecnológica.

Novamente, a mudança busca trazer rigor essencial para a qualificação de empreendedores e empresas atuantes no setor de jogos eletrônicos.

A Seção III do projeto de lei aborda os requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

O art. 9º identifica e especifica as ferramentas essenciais para este desenvolvimento, como computadores, equipamentos especializados,



programas de computador e *software development kits*. Essas definições são fundamentais, para que não haja lacunas interpretativas quando de desembaraços aduaneiros ou na concessão de incentivos fiscais de qualquer natureza.

A Seção IV do substitutivo estabelece as diretrizes para o uso dos jogos eletrônicos, considerando a classificação etária indicativa, o que representa um avanço realizado a partir do texto do art. 4º do PL original.

O art. 10 especifica que os jogos eletrônicos podem ser utilizados não apenas para entretenimento, mas também para uma variedade de outras atividades lícitas, que incluem contemplação artística, uso em ambientes escolares para fins didáticos em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), recreação, fins terapêuticos, treinamento e capacitação através de simulação ou emulação em ambientes institucionais, além de uso para comunicação e propaganda.

O § 1º do art. 10 indica que o Poder Executivo será responsável por regulamentar os usos dos jogos eletrônicos em contextos educacionais, terapêuticos e de treinamento. O § 2º autoriza o Poder Público a implementar políticas públicas para incentivar o uso de jogos eletrônicos em escolas públicas, integrando-os à Política Nacional de Educação Digital. Por fim, o § 3º abre a possibilidade da criação de um repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, que estariam disponíveis para uso por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

Essa seção reflete uma abordagem ampla e integrada do uso de jogos eletrônicos em diversos aspectos da vida pública e privada, reconhecendo seu valor além do entretenimento.

A Seção V do substitutivo trata do fomento à pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura na indústria de jogos eletrônicos, incluindo os seguintes artigos:

Art. 11: estabelece que as disposições da Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993 (Lei do Audiovisual), são aplicáveis às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. O parágrafo único deste artigo esclarece que o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado um investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.



Art. 12: considera o desenvolvimento de jogos eletrônicos como pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica, para que as atividades de desenvolvimento de jogos eletrônicos sejam elegíveis para enquadramento nos incentivos previstos no Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.

Art. 13: aplica, no que couber, o artigo 9º da Lei Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, aos investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação na área de jogos eletrônicos.

Art. 14: reconhece o desenvolvimento de jogos eletrônicos como um segmento cultural, permitindo que se enquadre nos benefícios da Lei Rouanet (Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991).

Em síntese, essa seção do substitutivo busca incentivar e apoiar o desenvolvimento de jogos eletrônicos como uma atividade importante tanto para a inovação tecnológica quanto para o setor cultural, ao alinhar as atividades de desenvolvimento de jogos com leis existentes que oferecem apoio e incentivos a setores de pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura. Trata-se de uma expansão e de um aprimoramento às medidas previstas no PL original.

A Seção VI aborda o apoio à formação de recursos humanos e a criação de espaços formativos para a indústria de jogos eletrônicos. O art. 15 especifica diferentes maneiras pelas quais este apoio pode ser implementado pelo Estado: incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica, bem como cursos superiores focados em jogos eletrônicos; apoio à criação de oficinas profissionalizantes direcionadas a esta área; fomento a cursos de formação técnica e tecnológica e de especialização para profissionais de jogos eletrônicos; e incentivo à pesquisa e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, especialmente àqueles voltados para a educação.

O artigo também estabelece que os cursos de capacitação podem ser oferecidos tanto presencialmente quanto à distância. Importante destacar que não será exigida uma qualificação especial ou licença do Estado para o exercício dessas profissões. Por fim, o artigo enfatiza o incentivo a adolescentes para se envolverem nas profissões relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, respeitando a legislação trabalhista e os direitos das crianças e adolescentes.



O art. 16 permite que o Poder Público estabeleça incentivos para a criação de espaços formativos especializados, com o objetivo de formar recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos. Esses espaços serviriam como centros de aprendizado e desenvolvimento de habilidades específicas para o setor.

Em resumo, esta seção inclui e aprimora o conteúdo do art. 7º do PL original, refletindo um esforço para desenvolver e fortalecer a indústria de jogos eletrônicos por meio da educação e formação profissional, além de incentivar o conhecimento técnico e especializado e a criação de espaços dedicados a este fim.

O Capítulo III do projeto de lei aborda as disposições relacionadas à proteção de crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos.

O tema é de tamanha relevância que consideramos necessário tratá-lo em um capítulo à parte, dadas as preocupações relacionadas ao bem-estar de crianças e adolescentes neste meio. Temos observado um aumento significativo no envolvimento de crianças e adolescentes brasileiros com jogos online, especialmente entre os meninos, evidenciando a popularidade e a influência crescente destes jogos nesta faixa etária.

Além disso, fica evidente que, embora os jogos ofereçam oportunidades para pesquisa e engajamento cívico-político, eles também expõem os jovens a riscos, incluindo discriminação e violência. Preocupações com a saúde mental também são levantadas, com a Organização Mundial da Saúde reconhecendo a *Gaming Disorder*, um transtorno relacionado ao controle desregulado sobre os jogos e seus impactos negativos nas outras áreas da vida.

Outro aspecto crítico abordado é a questão dos riscos financeiros em jogos, especialmente aqueles que incluem mecanismos viciantes para manter os jogadores engajados. A integração de jogos no contexto educacional demanda cautela para prevenir riscos à saúde, vícios e a exposição à publicidade infantil, tanto na pedagogia quanto na recreação.

Ademais, ressalta-se a importância de uma educação integrada, abrangendo a educação financeira e o desenvolvimento do pensamento crítico em relação à tecnologia. É fundamental que o design e a gestão de jogos



eletrônicos levem em consideração o melhor interesse, saúde e bem-estar das crianças e adolescentes, estabelecendo um ambiente digital que promova seus direitos e proteja contra possíveis danos.

Nesse sentido, o art. 17 estabelece que os jogos eletrônicos acessíveis por crianças e adolescentes devem ser projetados, geridos e operados tendo em vista o melhor interesse desses grupos. Exige-se que os jogos adotem medidas para mitigar riscos aos direitos das crianças e adolescentes e promover a realização de seus direitos no ambiente digital, ao passo que os desenvolvedores são incentivados a criar canais de comunicação com esse público. Os fornecedores de jogos devem assegurar que seus serviços e sistemas não promovam ambientes de negligência, discriminação ou violência contra crianças e adolescentes e garantam a acessibilidade para crianças e adolescentes com deficiência.

O art. 18 obriga que nos jogos eletrônicos voltados para crianças e adolescentes se implementem salvaguardas para proteger esses usuários, incluindo sistemas para processar reclamações e denúncias, fornecer informações sobre o resultado das denúncias, revisar decisões e penalidades, e garantir transparência sobre a gestão de denúncias e comunidades. Também é exigido que os seus termos de uso vedem práticas que violem os direitos de crianças e adolescentes, e que se mantenham ferramentas de supervisão e moderação parental atualizadas, bem como mecanismos de proteção contra riscos de interação com outros usuários.

O art. 19, por sua vez, determina que as ferramentas de compras em jogos eletrônicos devem restringir transações feitas por crianças, garantindo o consentimento dos responsáveis.

O Capítulo IV do projeto de lei em questão trata de alterações legislativas em leis existentes, relacionadas à indústria de jogos eletrônicos:

O art. 20 altera a Lei Rouanet, adicionando disposições para estimular a produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes. Estas alterações afetam os artigos 1º, 18 e 25 da norma, com foco em promover a indústria nacional de jogos eletrônicos e a formação profissional no setor.



O art. 21 modifica a Lei do Audiovisual, incluindo um novo artigo, o art. 3º-B. Este novo artigo oferece um incentivo fiscal aos contribuintes do Imposto de Renda: um abatimento de 70% do imposto devido nas remessas ao exterior relacionadas à exploração de jogos eletrônicos ou licenciamentos, desde que esses contribuintes invistam no desenvolvimento de projetos de jogos eletrônicos brasileiros independentes.

O art. 22 altera a Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, especificamente seu artigo 2º, para incluir a concessão de registro para jogos eletrônicos perante Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI), facilitando a proteção aos direitos de propriedade inerentes aos jogos eletrônicos registrados.

Por fim, o Capítulo V, contém o art. 23, que estabelece a entrada em vigor da projetada lei na data de sua publicação.

II.2 – DAS EMENDAS

A Emenda nº 2 – CAE foi acolhida. Ela propõe a inclusão do termo “o uso comercial” dentre as atividades constantes do escopo regulatório da futura norma.

A Emenda nº 7 foi acolhida integralmente. Ela propõe a definição como ferramentas essenciais para o desenvolvimento de jogos eletrônicos os computadores, equipamentos especializados para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma, programas de computadores dedicados à criação de jogos e programas de computadores necessários para o time de especialidades multidisciplinares.

A Emenda nº 8 também foi integralmente acolhida. Ela dá nova redação ao inciso III do art. 7º do PL para que, nas ações de apoio do Estado à indústria de jogos eletrônicos, a previsão de que o incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos voltados à educação inclua também a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.



A emenda nº 9, que consiste em substitutivo ao PL em análise, não será acatada, já que, na condição de relatora, apresento emenda substitutiva de minha autoria.

Cabe ressaltar que as emendas acolhidas foram incorporadas ao texto do substitutivo apresentado ao final.

III – VOTO

O voto é pela **aprovação** do PL nº 2.796, de 2021, com o acolhimento da Emenda nº 2 – CAE, o acolhimento das **Emendas nºs 7 e 8-CE**, e pela rejeição das demais emendas apresentadas, nos termos do substitutivo a seguir:

EMENDA Nº - CE (SUBSTITUTIVO)

PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos.



Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial dos jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial de jogos eletrônicos, observado o disposto no art. 173 da Constituição e também a legislação vigente.

§1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada autorização estatal prévia para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos abrangidos por esta Lei.

§ 2º Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos levar-se-ão em conta os riscos relacionados à saúde dos usuários e o uso de mecanismos de microtransações.

CAPÍTULO II DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Seção I

Das definições, dos princípios e das diretrizes fundamentais

Art. 4º Relativamente aos jogos eletrônicos, esta Lei:

I – estabelece os princípios e as diretrizes para utilização de jogos eletrônicos; e

II – apresenta medidas de fomento ao ambiente de negócios e ao aumento de oferta de capital para investimento em empreendedorismo inovador.

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do(s) jogador(es) com a interface;



II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;

III – o *software* para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, sejam eles consumidos por *download* ou por *streaming*.

Parágrafo único. Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de azar, bem como modalidades lotéricas, listadas no § 1º do art. 14 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.

Art. 6º Esta Lei é pautada pelos seguintes princípios e diretrizes:

I – reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;

II – fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho qualificados;

III – promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;

IV - respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

V - defesa do consumidor e a educação e a informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;

VI - proteção integral da criança e do adolescente, nos termos do art. 5º da Lei 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente); e

VII - a preservação da privacidade, da proteção de dados pessoais e da autodeterminação informativa, nos termos da Lei nº 13.709/18 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

Seção II



Do enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos

Art. 7º Consideram-se empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos as organizações empresariais e societárias que tenham por objetivo criar jogos eletrônicos, conforme definição do art. 5º.

§ 1º Enquadram-se como profissionais da área de jogos eletrônicos, sem prejuízo de outras profissões, o artista visual para jogos, o artista de áudio para jogos, o designer de narrativa de jogos, o *designer* de jogos, o programador de jogos, o testador de jogos e o produtor de jogos.

§ 2º Aos profissionais listados no § 1º aplica-se, no que couber, o disposto nas Leis Complementares nºs 123, de 14 de dezembro de 2006, e 128, de 19 de dezembro de 2008, para fins de inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual, microempresas e empresas de pequeno porte.

§ 3º Para fins desta Lei, consideram-se as seguintes definições:

I – artista visual para jogos: profissional especializado em criar elementos visuais estáticos e/ou dinâmicos para jogos eletrônicos;

II – artista de áudio para jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar elementos sonoros para jogos eletrônicos;

III – designer de narrativa de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar a narrativa, a história e a estrutura narrativa de um jogo eletrônico;

IV – designer de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, corrigir, balancear, aprimorar e expandir a experiência interativa de jogo;

V – programador de jogos: profissional especializado em desenvolver a lógica e o código que permitem o funcionamento do jogo eletrônico;



VI – testador de jogos: profissional especializado em testar e avaliar jogos eletrônicos em desenvolvimento, a fim de identificar falhas ou gargalos durante a sessão de jogo e outros defeitos possíveis;

VII – produtor de jogos: profissional especializado em liderar e supervisionar o desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento.

§ 4º O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará código específico no Cadastro Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Art. 8º Para fins de aplicação desta Lei, são elegíveis para o enquadramento na modalidade de tratamento especial ao fomento de jogos eletrônicos o empresário individual, as sociedades empresárias, as sociedades cooperativas, as sociedades simples e os microempreendedores individuais (MEI), com receita bruta de até R\$ 16.000.000,00 (dezesesseis milhões de reais), no ano-calendário anterior ou de R\$ 1.333.334,00 (um milhão, trezentos e trinta e três mil, trezentos e trinta e quatro reais) multiplicado pelo número de meses de atividade do ano-calendário anterior, quando inferior a 12 (doze) meses, independentemente da forma societária adotada.

§ 1º Para o enquadramento a que se refere o *caput*, aplicam-se os critérios a seguir:

I – utilização de modelos de negócios inovadores para a geração de produtos ou serviços, nos termos do inciso IV do *caput* do art. 2º da Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004; ou

II – enquadramento no regime especial Inova Simples, nos termos do art. 65-A da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

§ 2º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em inovação, em desenvolvimento de recursos humanos e em cultura.

Seção III

Dos requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos



Art. 9º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I – computadores, entendidos como dispositivos eletrônicos que executam os programas de computadores dedicados à criação de jogos;

II – equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III – programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV – programas de computadores e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo;

V – SDK (*software development kit*).

§ 1º Para os efeitos desta Lei, SDK (*software development kit*), também denominado “DevKit”, são consoles de videogames e/ou protótipos de equipamentos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, criados pelas empresas que produzem consoles comerciais, na qualidade de ferramentas cedidas pelas empresas aos desenvolvedores cadastrados e com contratos de responsabilidade assinados.

§ 2º O Poder Público regulamentará o desembaraço aduaneiro e as taxas de importação incidentes, visando fomentar a inovação no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Seção IV

Do uso de jogos eletrônicos

Art. 10. Os jogos eletrônicos, observada sua classificação etária indicativa, podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I – para fins de entretenimento ou contemplação artística;



II – em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, observadas as disposições normativas dos sistemas de ensino e os regimentos escolares;

III – para fins terapêuticos;

IV – para fins de treinamento e capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional;

V – para fins de comunicação e propaganda.

§ 1º O Poder Executivo regulamentará o disposto nos incisos II, III e IV do *caput* deste artigo.

§ 2º O Poder Público poderá promover políticas públicas para a utilização de jogos eletrônicos nas escolas públicas, no âmbito da Política Nacional de Educação Digital, de que trata a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

§ 3º O Poder Público poderá criar um repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, com uso livre por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

§ 4º A utilização de jogos eletrônicos para fins de comunicação e propaganda deverá observar os dispostos na Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Seção V

Do fomento à Pesquisa, ao Desenvolvimento, à Inovação e à Cultura

Art. 11. Aplica-se às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, constituídas na forma do art. 7º desta Lei, o disposto na Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993.

Parágrafo único. Para fins do disposto no *caput* deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.



Art. 12. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005, observada a regulamentação do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações (MCTI).

Art. 13. O disposto no art. 9º da Lei Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, aplica-se, no que couber, aos investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação na área de jogos eletrônicos.

Art. 14. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado um segmento cultural para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

Seção VI

Do apoio à formação de recursos humanos e espaços formativos

Art. 15. O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do ordenamento jurídico vigente.

§ 1º O apoio poderá ser feito, entre outros, por meio de:

I – incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica e cursos superiores direcionados aos jogos eletrônicos;

II – criação ou apoio a oficinas profissionalizantes direcionadas aos jogos eletrônicos;

III – criação ou apoio a cursos de formação profissional técnica e tecnológica e de especialização voltados aos profissionais que desenvolvem jogos eletrônicos;

IV – incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou à distância.



§ 3º Não serão exigidas às profissões previstas no § 1º do art. 7º qualificação especial ou licença do Estado para o exercício da profissão.

§ 4º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados às profissões previstas no § 1º do art. 7º com vistas à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 16. O Poder Público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos voltados à formação de recursos humanos especializados para o setor de jogos eletrônicos.

CAPÍTULO III DAS DISPOSIÇÕES RELATIVAS À PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES

Art. 17. Os jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro para sua concepção, *design*, gestão e funcionamento o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente.

§ 1º Os jogos eletrônicos a que se refere o *caput* deverão adotar medidas adequadas e proporcionais para mitigar os riscos aos direitos de crianças e adolescentes que possam advir da sua concepção ou funcionamento, bem como para fomentar a efetivação dos seus direitos relacionados ao ambiente digital.

§ 2º Para o adequado cumprimento do disposto no *caput* e no § 1º, os desenvolvedores devem envidar esforços para criar canais de escuta e diálogo com crianças e adolescentes.

§ 3º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionadas não fomentem ou gerem ambiente propício para quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes.

§ 4º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços e sistemas relacionados não fomentem a discriminação de crianças e adolescentes com deficiência, devendo implementar medidas



técnicas que garantam o desenho universal e a acessibilidade do serviço a todas as crianças e adolescentes, nos termos da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

Art. 18. Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes, que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, devem garantir a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, disponibilizando, no mínimo:

I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidas por usuários;

II – informações ao usuário denunciante, em prazo razoável, sobre o resultado da denúncia realizada;

III – instrumentos para solicitar revisão de decisão e reversão de penalidades impostas;

IV – transparência social sobre:

a) a quantidade de denúncias recebidas e as categorias de violações infringidas;

b) o detalhamento dos métodos empregados para análise de denúncias, remoção de conteúdos e gerenciamento de comunidades;

c) o detalhamento dos métodos empregados para mitigação de riscos e aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes que utilizam a plataforma;

d) as sanções a serem empregadas aos usuários infratores, incluindo medidas utilizadas para impedir que um usuário crie contas adicionais em caso de banimento;

e) as ações proativas adotadas para conscientização, educação e promoção de direitos fundamentais na comunidade e nos mecanismos internos;



V – vedação, em seus Termos de Uso, de práticas e trocas de conteúdos e interações que violem direitos de crianças e adolescentes, respeitada a legislação brasileira;

VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia da criança e do adolescente usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão;

VII – transparência, atualização e melhoria contínua dos mecanismos de salvaguardas de proteção contra riscos de contato com outros usuários, garantindo, inclusive, a possibilidade de desativação de mecanismos de interação;

VIII – fornecimento de informações referentes ao disposto nos incisos I, II e III em língua portuguesa, em linguagem simples e de fácil compreensão para crianças, adolescentes e seus responsáveis.

Art. 19. As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir a restrição de compras e de transações comerciais realizadas por crianças por padrão, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.

CAPÍTULO IV DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS

Art. 20. A Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“**Art. 1º**.....

.....

X – estimular a produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.” (NR)

“**Art. 18.**.....

.....

§ 3º.....



.....
i) produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como a formação de profissionais do setor.” (NR)

“Art. 25.....
.....

X – produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como a formação de profissionais do setor.
.....” (NR)

Art. 21. A Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 3º-B:

“Art. 3º-B. Os contribuintes do Imposto de Renda incidente nas remessas ao exterior de remunerações oriundas da exploração de jogos eletrônicos ou de licenciamentos decorrentes de jogos eletrônicos no País poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de projetos de produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.”

Art. 22. O art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º.....
.....

VI – concessão de registro para jogos eletrônicos.” (NR)

CAPÍTULO V DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão,



, Presidente

, Relatora

2



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 756, DE 2015.

(de iniciativa da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa)

Dispõe sobre Educação Integral e estabelece diretrizes para a sua implementação na educação básica.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º A educação integral compreende o pleno desenvolvimento da pessoa como agente de transformação social.

Art. 2º A educação integral terá como referência as seguintes diretrizes:

I – adoção transversal de temas de cunho artístico, cultural, esportivo, bem como de temas de interesse da juventude, tais como gerenciamento financeiro, educação política, primeiro socorros, entre outros;

II – atendimento psicológico e de assistência social aos alunos;

III – garantia de estrutura física adequada, com laboratórios, quadras poliesportivas, refeitórios, bibliotecas, auditórios, áreas verdes, entre outros;

IV – acesso a aparelhos digitais e à rede mundial de computadores;

V – direito do aluno de escolher temas extracurriculares, de acordo com o perfil de cada um;

VI – formação específica dos profissionais do magistério pelos sistemas de ensino para atuarem na educação integral.

Art. 3º A educação integral será assegurada em escolas de tempo integral, com duração da jornada escolar de, no mínimo, oito horas.



**SENADO FEDERAL
SECRETARIA DE COMISSÕES**

Reunião: 105ª Reunião, Extraordinária, da CDH

Data: 11 de novembro de 2015 (quarta-feira), às 11h

Local: Anexo II, Ala Senador Nilo Coelho, Plenário nº 6

COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA - CDH

TITULARES	SUPLENTES
Bloco de Apoio ao Governo (PDT, PT)	
Paulo Paim (PT)	1. Lindbergh Farias (PT)
Regina Sousa (PT)	2. Ana Amélia (PP)
Angela Portela (PT)	3. Telmário Mota (PDT)
Fátima Bezerra (PT)	4. Cristovam Buarque (PDT)
Donizeti Nogueira (PT)	5. Humberto Costa (PT)
Benedito de Lira (PP)	6. VAGO
Maioria (PMDB)	
Dário Berger (PMDB)	1. Simone Tebet (PMDB)
Hélio José (PSD)	2. Sérgio Petecão (PSD)
Rose de Freitas (PMDB)	3. Marta Suplicy (PMDB)
Omar Aziz (PSD)	4. VAGO
Valdir Raupp (PMDB)	5. VAGO
Bloco Parlamentar da Oposição (PSDB, DEM)	
Maria do Carmo Alves (DEM)	1. VAGO
Ataídes Oliveira (PSDB)	2. VAGO
Flexa Ribeiro (PSDB)	3. VAGO
Cássio Cunha Lima (PSDB)	4. VAGO
Bloco Parlamentar Socialismo e Democracia (PCdoB, PPS, PSB, REDE)	
João Capiberibe (PSB)	1. Romário (PSB)
Randolfe Rodrigues (REDE)	2. José Medeiros (PPS)
Bloco Parlamentar União e Força (PTB, PSC, PR, PRB)	
Magno Malta (PR)	1. Eduardo Amorim (PSC)
Vicentinho Alves (PR)	2. Marcelo Crivella (PRB)

Parágrafo único. Os projetos de educação integral poderão ser desenvolvidos por meio de convênios com instituições de ensino superior públicas ou privadas.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A educação integral é imprescindível para a formação de estudantes críticos e agentes de transformação social. Na realidade brasileira, o modelo de educação adotado atualmente pelas instituições públicas contribui para o amadurecimento intelectual, mas não tem o enfoque de formação integral do ser humano. É necessário um modelo educacional em que o conhecimento ultrapasse as estruturas da escola e seja aplicado diariamente na vida dos estudantes.

A educação, nesse sentido, deve estar voltada para a construção do pensamento crítico, a resolução dos problemas do cotidiano, a ampliação de habilidades e talentos, tornando os jovens criadores, inventores, descobridores.

Em razão disso, Jovens Senadores apresentaram sugestão de proposição que visa à construção de um modelo de escola de tempo integral que proporcione a gênese da educação que almejam.

Convicto de que a iniciativa é meritória, contamos com o apoio dos nobres Pares para a aprovação deste projeto.

Sala da Comissão, 11 de novembro de 2015

Senador **PAULO PAIM**, Presidente

Senador **DÁRIO BERGER**, Relator

PARECER

Da COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA, sobre a Sugestão nº 21, de 2014, elaborada no âmbito do Projeto Jovem Senador, de projeto de lei que *dispõe sobre Educação Integral e estabelece diretrizes para a sua implementação na educação básica*.

Relator: Senador **DÁRIO BERGER**

I – RELATÓRIO

Examina-se nesta Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) a Sugestão (SUG) nº 21, de 2014, das Jovens Senadoras Ana Paula Mendes de Oliveira Medrado, Elide Andressa de Andrade Rodrigues Severo, Maria Caroline da Silva Wiciuk e Nataly Gonzaga Prestes, e do Jovem Senador Mateus Valle Sotani de Souza, oriunda de proposição aprovada na 3ª Edição do Projeto Jovem Senador.

A SUG nº 21, de 2014, dispõe sobre educação integral e estabelece diretrizes para sua implementação na educação básica (art. 2º), bem como prevê que a educação integral será assegurada em escolas de tempo integral, com jornada de, pelo menos, oito horas de duração (art. 3º).

Na justificação, os Jovens Senadores salientam a importância da educação integral para a formação de estudantes críticos e agentes de transformação social, na medida em que contribui para a formação integral do ser humano, que adquire conhecimentos que ultrapassam a estrutura escolar.

A proposta foi aprovada no âmbito do Projeto Jovem Senador, instituído pela Resolução nº 42, de 2010, do Senado Federal.

II – ANÁLISE

Em conformidade com o parágrafo único do art. 20 da Resolução nº 42, de 2010, tem tratamento de sugestão legislativa, prescrito no inciso I do art. 102-E do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), a proposição legislativa devidamente aprovada e publicada no âmbito do Projeto Jovem Senador. Assim, estão atendidos os pressupostos regimentais para admissibilidade da SUG nº 21, de 2014.

Passando à análise do mérito, notadamente por refletir a preocupação de milhares de jovens brasileiros, reputamos louvável a iniciativa não só de instituir a escola de tempo integral na educação básica, mas também de estabelecer diretrizes para a implementação da educação integral.

A propósito, nos termos da redação atual do art. 24, inciso I, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional (LDB), a carga horária mínima anual da educação básica, nos níveis fundamental e médio, é *de oitocentas horas, distribuídas por um mínimo de duzentos dias de efetivo trabalho escolar, excluído o tempo reservado aos exames finais, quando houver*.

O *caput* do art. 34 da LDB, por sua vez, prevê que *a jornada escolar no ensino fundamental incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala de aula, sendo progressivamente ampliado o período de permanência na escola*, devendo o ensino fundamental ser *ministrado progressivamente em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino*, nos termos do § 2º do artigo mencionado.

Observa-se, pois, que a LDB não trata da educação integral e pouco dispõe atualmente sobre a escola de tempo integral, tendo se limitado a instituir em dispositivos genéricos que, progressivamente e a critério dos sistemas de ensino, deve ser aumentado o tempo de permanência dos alunos nas escolas.

O Plano Nacional de Educação (objeto da Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014), por seu turno, ainda que tenha avançado no assunto, previu meta ainda bastante tímida para o final do decênio de sua vigência: *educação em tempo integral em, no mínimo, 50% das escolas públicas, de forma a atender, pelo menos, 25% dos alunos da educação básica* (Meta 6).

Considerando os avanços que a educação integral pode oferecer para a educação no País, com ampliação não só de tempos, mas também de espaços e conteúdos que contribuam para consolidar uma educação cidadã,

vemos como bastante positiva a iniciativa de estabelecer diretrizes para sua implementação na educação básica.

É de se esperar que a educação integral melhore o desempenho escolar e aumente a permanência na escola, em especial nos territórios mais vulneráveis, uma vez que será propiciado melhor aproveitamento do tempo ocioso do aluno, com possibilidade de orientação dos estudos e das tarefas. Ademais, a articulação entre Educação, Assistência Social, Cultura e Esporte, que poderá ser propiciada pela escola em tempo integral, constituir-se-á como uma importante intervenção para a proteção social e a prevenção a situações de violação de direitos da criança e do adolescente.

A propósito, a situação de vulnerabilidade e risco social, embora não seja necessariamente determinante, pode contribuir para o baixo rendimento escolar, para a defasagem idade/série e, em última instância, para a reprovação e a evasão escolares. O direito à educação de qualidade é um elemento fundamental para a garantia dos demais direitos humanos e sociais. Pode-se dizer, então, que educação integral, ao afastar em certa medida essa situação de vulnerabilidade, é instrumento de inclusão social e por isso deve ser implantada o quanto antes.

Além disso, a educação em tempo integral pode transformar a escola em contexto mais atrativo e adequado não só à realidade e às demandas de crianças e de adolescentes brasileiros, mas também de suas famílias, pois libera os pais para o trabalho.

Partindo dos argumentos apresentados, desejamos que a educação integral seja, ainda que paulatinamente, estendida a todas as etapas da educação básica. Acreditamos que a sugestão deve ser encaminhada, na forma de projeto de lei do Senado, para ser debatida nas comissões temáticas desta Casa, que deverão levar em conta que a educação integral exige mais que compromissos: impõe também e principalmente projeto pedagógico bem estruturado, formação de seus agentes, infraestrutura e meios para a sua implantação. Seguramente, a Comissão de Educação, Cultura e Esporte apreciará a matéria, sem prejuízo da análise por outro colegiado desta Casa, e opinará, de maneira mais judiciosa, sobre a oportunidade e conveniência de inseri-la no arcabouço legal brasileiro.

Assim, nos limites da competência regimental da CDH, concluímos que a SUG nº 21, de 2014, deve ser debatida e aperfeiçoada no Senado Federal. Por essa razão, sugerimos a sua transformação em projeto de lei.

III – VOTO

Diante do exposto, nosso voto é pela **APROVAÇÃO** da Sugestão nº 21, de 2014, nos termos do Projeto de Lei apresentado.

Sala da Comissão, 11 de novembro de 2015

Senador **PAULO PAIM**, Presidente

Senador **DÁRIO BERGER**, Relator

EMENDA Nº - PLEN

(ao PLS nº 756, de 2015)

Dê-se a seguinte redação ao art. 24-A, acrescentado à Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, na forma proposta pelo art. 1º do substitutivo ao Projeto de Lei do Senado nº 756, de 2015, aprovado na Comissão de Educação:

“Art. 24-A.

II – dedicação exclusiva dos profissionais da educação, na forma do regulamento, com exercício em um único estabelecimento de ensino e remuneração condizente com a jornada de trabalho, incluída gratificação por dedicação exclusiva.

.....” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

A emenda que apresentamos visa a incluir no Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 756, de 2015, a previsão de que, dentre os parâmetros a serem considerados para oferta de educação básica em tempo integral, esteja o da dedicação exclusiva dos profissionais da educação em um único estabelecimento de ensino, na forma do regulamento, com remuneração condizente com a jornada de trabalho, incluída uma gratificação por dedicação exclusiva.

Achamos importante estabelecer esse aprimoramento no texto, a fim de que se explicita a necessidade, no percurso de instalação e de promoção da educação básica em tempo integral, de se valorizar os profissionais, criando condições para que a oferta seja efetivamente de qualidade, articulada às reais necessidades das crianças e dos jovens. Nesse contexto, o conceito da “dedicação exclusiva” pode ser a chave.

Afinal, um profissional que conhece bem a realidade da escola, que entra em contato menos açodado e ligeiro com seus alunos e com a

comunidade, certamente tem mais condições de organizar e implementar estratégias de atendimento educacional mais apropriadas para os diferentes contextos. Incluímos ainda a previsão de que, no regulamento a disciplinar a dedicação exclusiva, também deve estar estabelecida uma gratificação para os profissionais que trabalharem no formato, a fim de facilitar que haja atratividade em termos de carreira, ou seja, com o objetivo de promover o interesse dos profissionais em se dedicarem de modo exclusivo às escolas em tempo integral.

Em vista do exposto, solicitamos apoio para aprovação desta Emenda.

Sala das Sessões,

Senador CARLOS VIANA



Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,
à Emenda de Plenário nº 2 ao Projeto de Lei do
Senado nº 756, de 2015, da Comissão de Direitos
Humanos e Legislação Participativa (SF), que
*dispõe sobre Educação Integral e estabelece
diretrizes para a sua implementação na educação
básica.*

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) a Emenda nº 2-PLN ao Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 756, de 2015, de autoria da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH), que *dispõe sobre Educação Integral e estabelece diretrizes para a sua implementação na educação básica*.

A Emenda nº 2-PLN, de iniciativa do Senador Carlos Viana, busca alterar a redação que o substitutivo ao PLS em tela aprovado neste colegiado deu a um dos parâmetros para a oferta de educação básica em tempo integral, a saber, aquele que trata da dedicação exclusiva dos profissionais da educação.

A redação da emenda prevê a dedicação exclusiva dos profissionais da educação, na forma do regulamento, “com exercício em um



SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

único estabelecimento de ensino e remuneração condizente com a jornada de trabalho, incluída gratificação por dedicação exclusiva”.

Na justificação, o autor aponta que a dedicação exclusiva pode ser a “chave” da valorização dos profissionais da educação e, por conseguinte, da criação de condições para que a oferta do ensino seja efetivamente de qualidade e “articulada às reais necessidades das crianças e dos jovens”.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 126, § 1º, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), deve a CE apreciar a Emenda nº 2-PLEN, apresentada ao PLS nº 756, de 2015.

Embora a dedicação exclusiva e o exercício em um único estabelecimento de ensino sejam desejáveis, pois tendem a ter impacto positivo sobre a qualidade do ensino, como corretamente argumentou o autor da emenda, parte significativa dos entes subnacionais, principalmente municipais, não teria condições financeiras para implementar tais medidas. Para muitos entes federados, até mesmo o cumprimento do piso salarial nacional dos profissionais do magistério público da educação básica representa um considerável desafio, principalmente devido às regras que vêm regendo o seu reajuste. Por isso, em muitas redes públicas o piso tende a se tornar, ou praticamente já se tornou, o teto remuneratório da categoria.

Desse modo, julgamos mais adequada a redação oferecida pelo substitutivo aprovado na CE, que prevê a adoção de dedicação exclusiva dos profissionais da educação, com exercício em um único estabelecimento de ensino, “sempre que possível”. Assim, sua implementação se fará de acordo com as disponibilidades orçamentárias de cada ente federado.



SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

Com efeito, não deve a União impor aos Estados, aos Municípios e ao Distrito Federal medidas que lhes acarretem novos encargos financeiros, sob o risco de comprometer ainda mais seus orçamentos e de atropelar os princípios de responsabilidade fiscal prescritos pela legislação e que as autoridades públicas têm a obrigação de cumprir.

Assim, não obstante o mérito da emenda em análise, julgamos que é preciso se ater à realidade dos orçamentos públicos e optar pela prudência no ordenamento legal acerca da dedicação exclusiva dos profissionais da educação básica nas redes escolares públicas.

III – VOTO

Em vista das considerações expostas, votamos pela **REJEIÇÃO** da Emenda nº 2-PLN ao Projeto de Lei do Senado nº 756, de 2015.

Sala da Comissão, de dezembro de 2023.

Senador Flávio Arns, Presidente

Senadora Professora Dorinha Seabra, Relatora

3



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 2798, DE 2022

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.

AUTORIA: Senador Flávio Arns (PODEMOS/PR)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Senador FLÁVIO ARNS

PROJETO DE LEI Nº _____, DE 2022

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescida do seguinte Capítulo IV-A:

“CAPÍTULO IV-A

DA EDUCAÇÃO DO CAMPO

Art. 57-A. A educação do campo destina-se à oferta de educação básica, superior e profissional às populações do campo, conforme as competências da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios estabelecidas nesta Lei relativas aos diferentes níveis e demais modalidades de ensino.

§ 1º Para os efeitos desta Lei, entende-se por:

I – populações do campo: os agricultores familiares, os extrativistas, os pescadores artesanais, os ribeirinhos, os assentados e acampados da reforma agrária, os trabalhadores assalariados rurais, os quilombolas, os caiçaras, os povos da floresta, os caboclos e outros que produzam suas condições materiais de existência a partir do trabalho no meio rural;

II – escola do campo: aquela situada em área rural, conforme definida pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), ou aquela situada em área urbana, desde que atenda predominantemente a populações do campo.

§ 2º São consideradas do campo as turmas anexas vinculadas a escolas com sede em área urbana que funcionem nas condições especificadas no inciso II do § 1º deste artigo.

§ 3º As escolas do campo e as turmas anexas referidas no § 2º devem elaborar projetos pedagógicos próprios às suas realidades, observadas as diretrizes do respectivo sistema de ensino.

Art. 57-B. Na manutenção e no desenvolvimento da educação do campo, os sistemas de ensino devem promover as adaptações necessárias às peculiaridades sociais, culturais, ambientais e econômicas da vida rural de cada região e à diversidade das populações do campo, com a garantia de:

- I – formação inicial e continuada pertinente de profissionais da educação;
- II – condições de infraestrutura e transporte escolar, bem como de materiais e livros didáticos, equipamentos, laboratórios, biblioteca e áreas de lazer e desporto adequados;
- III – conteúdos curriculares e metodologias apropriados às reais necessidades e interesses dos estudantes;
- IV – organização escolar própria, inclusive com a adoção de princípios da pedagogia da alternância e com a adequação do calendário escolar às fases do ciclo produtivo e às condições climáticas de cada região;
- V – adequação à natureza do trabalho no meio rural;
- VI – oferta de educação profissional e superior conforme as demandas da sociedade e do setor produtivo de cada região.

Parágrafo único. Nas escolas do campo é permitido o funcionamento, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, de turmas formadas por alunos de diferentes idades e graus de conhecimento de uma mesma etapa de ensino, desde que asseguradas condições para a oferta de ensino de qualidade.

Art. 57-C. Cabe ao Poder Público criar e implementar mecanismos que garantam a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo nas políticas públicas educacionais, com o objetivo de superar as defasagens de acesso à educação escolar pelas populações do campo, bem como de indicadores de qualidade do ensino, com a adoção de medidas que visem ainda:

- I – reduzir os indicadores de analfabetismo com a implementação de políticas de educação de jovens e adultos, assegurada sua articulação à educação profissional;
- II – garantir o fornecimento de energia elétrica, água potável e saneamento básico, bem como outras condições necessárias ao funcionamento das escolas do campo;
- III – contribuir para a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, a conexões de alta velocidade à rede mundial de computadores e a outras tecnologias digitais, em benefício da comunidade escolar e da população próxima às escolas do campo.





SENADO FEDERAL
Senador FLÁVIO ARNS

Parágrafo único. O fechamento de escolas do campo, indígenas e quilombolas será precedido de deliberação do órgão normativo do respectivo sistema de ensino, que deve analisar a justificativa em favor da medida, seu impacto social e educacional e a manifestação da respectiva comunidade escolar.

Art. 57-D. A União prestará apoio técnico e financeiro aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios na implantação de ações específicas para a ampliação e a qualificação da oferta de educação básica, superior e profissional às populações do campo em seus respectivos sistemas de ensino.”

Art. 2º Revoga-se o art. 28 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

Art. 3º Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Apesar dos mandamentos constitucionais e legais que asseguram a igualdade de acesso escolar, diferenças significativas de oportunidades educacionais se manifestam conforme são observados critérios socioeconômicos e geográficos. Além das desigualdades provenientes da renda, da raça e do desenvolvimento regional, não podemos deixar de conferir destaque às disparidades evidenciadas pelos indicadores educacionais entre as escolas localizadas no meio urbano e aquelas que se situam no campo.

O Censo Escolar de 2021 indica que 5,36 milhões de estudantes de educação básica estão matriculados em escolas rurais, com concentração de 82% de alunos na esfera municipal. Enquanto as matrículas totais na área rural correspondem a 11,5% do total, as escolas nesse meio somam 30% de todos os estabelecimentos de educação básica, o que sinaliza considerável contingente de pequenos estabelecimentos de ensino, muitos de apenas uma classe.

Como regra geral, o tratamento dado à educação rural não atende às necessidades de seus estudantes e profissionais da educação. No meio rural é maior o número de escolas sem bibliotecas, laboratórios e conexão à internet. Conforme o Anuário da Educação Básica de 2021, apenas 15% das escolas rurais utilizam material pedagógico específico para a educação do campo. Enquanto os



docentes sem formação de nível superior que atuam nos primeiros e nos últimos anos do ensino fundamental em áreas urbanas somam 12% e 4,1%, respectivamente, na zona rural perfazem 24,2% e 21,7%, na mesma ordem. Na Educação de Jovens e Adultos (EJA) do ensino fundamental, a falta de nível superior atinge 2,5% dos docentes em escolas urbanas e 50,2% daqueles das escolas rurais.

Em decorrência dessas diferenças, os índices de aprendizagem adequada no Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) são igualmente distintos entre os estudantes do meio urbano e das áreas rurais. Nos resultados de 2019, relativos aos anos finais do ensino fundamental, por exemplo, ficaram acima da média nacional, em língua portuguesa e matemática, respectivamente, 43,2% e 25,6% dos alunos das escolas urbanas, enquanto os índices correspondentes dos alunos das escolas rurais foram de 23,8% e 12,5%, na mesma sequência.

Na educação superior, também se observam desigualdades no acesso educacional entre os centros urbanos e as áreas rurais. Desse modo, enquanto nas cidades a frequência ao ensino superior da população entre 18 a 24 anos atinge 25,9%, no meio rural chega a apenas 9,8%.

Para corrigir as desigualdades educacionais entre essas duas áreas, é preciso que as mesmas oportunidades sejam oferecidas aos estudantes e aos profissionais da educação das escolas do campo. Da mesma forma, é necessário que sejam observadas as peculiaridades culturais, econômicas e de estilo de vida das populações do campo. E esse tratamento pressupõe o aumento da visibilidade dessas populações e de suas demandas específicas.

Nesse sentido, ganha relevância a inserção, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) – Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 –, de um capítulo próprio para a educação do campo.

Atualmente, existe sobre o tema na LDB apenas o art. 28, que contém algumas normas para a oferta de educação básica para a população rural, sem contar as referências ao transporte escolar, o qual, como se sabe, exerce papel imprescindível no acesso escolar dos estudantes do campo e de pequenos centros urbanos.

As normas que propomos neste projeto de lei para o novo capítulo da LDB toma como ponto de partida disposições do Decreto nº 7.352, de 4 de



SENADO FEDERAL
Senador FLÁVIO ARNS

novembro de 2010, que dispõe sobre a política de educação do campo e o Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária (PRONERA). Há mais de uma década em vigência, esse documento legal sofreu apenas uma mudança em 2019, que ceifou do programa sua Comissão Pedagógica Nacional, formada por representantes da sociedade civil e do governo federal.

Conforme a definição do aludido decreto, compõem as populações do campo: os agricultores familiares, os extrativistas, os pescadores artesanais, os ribeirinhos, os assentados e acampados da reforma agrária, os trabalhadores assalariados rurais, os quilombolas, os caiçaras, os povos da floresta, os caboclos e outros que produzam suas condições materiais de existência a partir do trabalho no meio rural.

Não obstante esse ponto de partida, sugerimos atualizações e adaptações para que os quatro artigos do novo capítulo da LDB se coadunem com normas adequadas a diretrizes e bases da educação nacional. Ademais, propomos trazer para a inovação legislativa os termos do atual art. 28 da LDB, com os devidos ajustes.

Assim, no art. 57-A são definidas a educação do campo, as populações do campo e as escolas do campo.

No art. 57-B são enumeradas as principais garantias que os sistemas de ensino devem oferecer para a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo, com as adaptações necessárias à diversidade das populações do campo e às peculiaridades sociais, culturais, ambientais e econômicas da vida rural de cada região.

No art. 57-C são previstas ações para a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo nas políticas públicas educacionais, com o objetivo de superar as defasagens de acesso à educação escolar pelas populações do campo.

Por fim, no art. 57-D é enunciado o papel da União de assegurar apoio técnico e financeiro aos entes subnacionais na implantação de ações específicas para a ampliação e a qualificação da oferta de educação básica, superior e profissional às populações do campo.



Esperamos que as normas sugeridas acentuem a visibilidade da educação do campo, de forma a garantir o acesso educacional de qualidade às populações que vivem no meio rural.

Em vista do exposto, contamos com o apoio necessário para a transformação desta proposição em lei.

Sala das Sessões,

Senador FLÁVIO ARNS
PODEMOS-PR



SF/22147.19828-65

LEGISLAÇÃO CITADA

- Decreto nº 7.352, de 4 de Novembro de 2010 - DEC-7352-2010-11-04 - 7352/10
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:decreto:2010;7352>
- Lei nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996); LDB (1996); Lei Darcy Ribeiro - 9394/96
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1996;9394>
- art28



SENADO FEDERAL

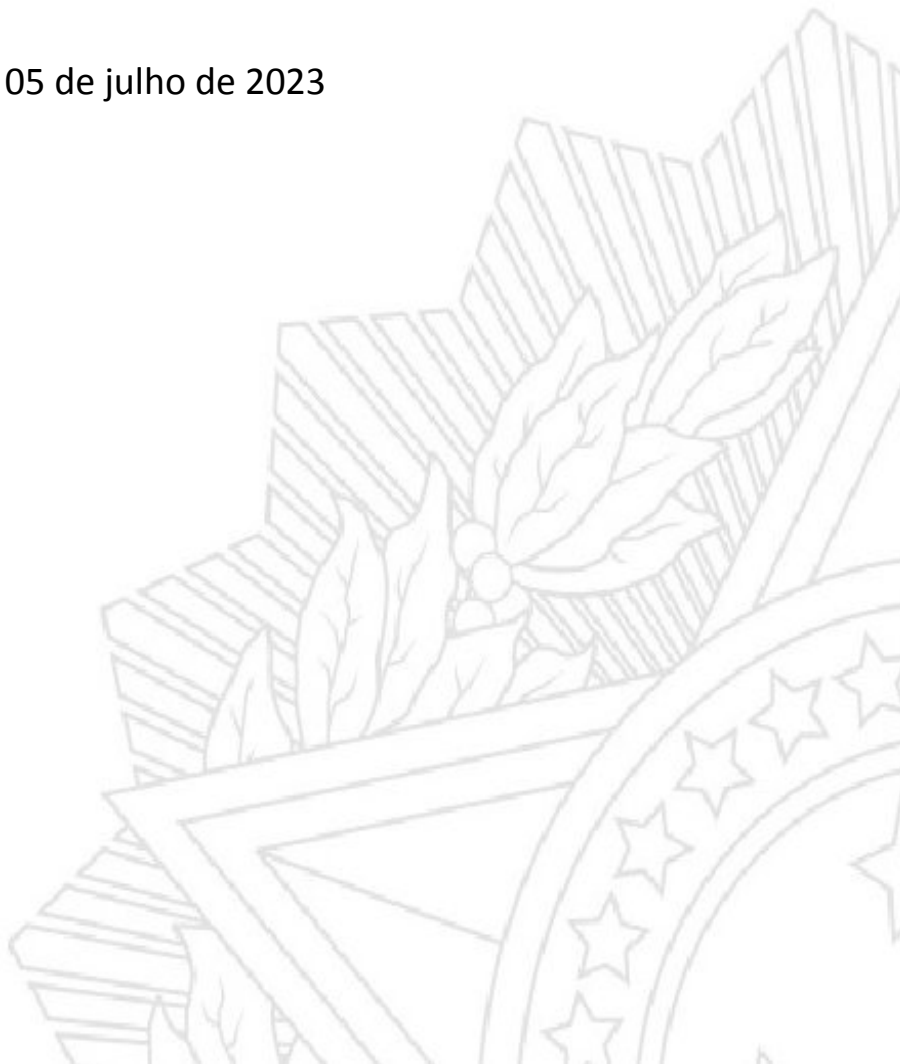
PARECER (SF) Nº 9, DE 2023

Da COMISSÃO DE AGRICULTURA E REFORMA AGRÁRIA, sobre o Projeto de Lei nº 2798, de 2022, do Senador Flávio Arns, que Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.

PRESIDENTE: Senador Jaime Bagattoli

RELATOR: Senadora Ivete da Silveira

05 de julho de 2023





SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Ivete da Silveira

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE AGRICULTURA E REFORMA AGRÁRIA, sobre o Projeto de Lei (PL) nº 2.798, de 2022, do Senador Flávio Arns, *que altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.*

Relatora: Senadora **IVETE DA SILVEIRA**

I – RELATÓRIO

Submete-se à análise da Comissão de Agricultura e Reforma Agrária (CRA) o Projeto de Lei (PL) nº 2.798, de 2022, do Senador FLÁVIO ARNS, *que altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.*

O PL nº 2.798, de 2022, é composto por três artigos.

O art. 1º tem o objetivo de inserir o Capítulo IV-A na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, com quatro novos artigos. O art. 57-A tem o condão de definir os conceitos da educação do campo, das populações do campo e das escolas do campo. No art. 57-B, são enumeradas as principais garantias que os sistemas de ensino devem oferecer para a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo, com as adaptações necessárias à diversidade das populações do campo e às peculiaridades sociais, culturais, ambientais e econômicas da vida rural de cada região.



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Ivete da Silveira

No art. 57-C a ser inserido na Lei nº 9.394, de 1996, por meio do art. 1º do PL em análise, preveem-se ações para a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo nas políticas públicas educacionais, com o objetivo de superar as defasagens de acesso à educação escolar pelas populações do campo. Por fim, no art. 57-D proposto, enuncia-se o papel da União de assegurar apoio técnico e financeiro aos entes subnacionais na implantação de ações específicas para a ampliação e a qualificação da oferta de educação básica, superior e profissional às populações do campo.

O art. 2º do PL nº 2.798, de 2022, tem o objetivo de revogar o art. 28 da Lei nº 9.394, de 1996. Por fim, o art. 3º prevê que a lei oriunda da aprovação do Projeto em análise entrará em vigor na data de sua publicação.

O Projeto de Lei que ora se relata foi distribuído à CRA e à Comissão de Educação (CE), cabendo à última a decisão terminativa.

Não foram apresentadas emendas ao Projeto no prazo regimental.

II – ANÁLISE

Nos termos do inciso XX do art. 104-B do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CRA se manifestar sobre proposições que tratem da organização do ensino rural. Por esse motivo e porque a matéria vai posteriormente à CE, em decisão terminativa, apresentaremos análise somente quanto ao mérito do PL nº 2.798, de 2022.

Entendemos que a Proposição ora citada contribui para aprimorar a Lei nº 9.394, de 1996, especificamente no que diz respeito à educação rural em território nacional. Muitos são os estudos que indicam que a maior parte da população hipossuficiente brasileira se concentra nas periferias das grandes cidades e no perímetro rural, o que requer estratégias específicas de amparo a esse público, seja na geração de trabalho e renda, seja na qualificação da mão de obra disponível nessas localidades.

No que diz respeito especificamente à realidade do campo, compartilhamos do entendimento do autor do Projeto que ora se relata, nobre Senador FLÁVIO ARNS, de que o tratamento dado à educação rural não



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Ivete da Silveira

atende às necessidades de seus estudantes e profissionais da educação. Dados do Anuário da Educação Básica de 2021 indicam que apenas 15% das escolas rurais utilizam material pedagógico específico para a educação do campo – nesse contexto, muitas são as escolas rurais que não dispõem de bibliotecas, laboratórios e conexão à internet.

Ao inserir o Capítulo IV-A na Lei nº 9.394, de 1996, o PL nº 2.798, de 2022, estrutura diretrizes para melhor ofertar educação a brasileiros que habitam nos rincões do território nacional. Por esse motivo, entendemos que a proposição é oportuna e deve ser aprovada no âmbito desta Comissão.

III – VOTO

Pelo exposto, votamos pela **aprovação** do PL nº 2.798, de 2022, no âmbito desta Comissão.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relatora



Relatório de Registro de Presença
CRA, 05/07/2023 às 14h - 13ª, Extraordinária
Comissão de Agricultura e Reforma Agrária

Bloco Parlamentar Democracia (PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
TITULARES		SUPLENTE	
JAYME CAMPOS	PRESENTE	1. GIORDANO	
SORAYA THRONICKE	PRESENTE	2. SERGIO MORO	
FERNANDO FARIAS		3. IVETE DA SILVEIRA	PRESENTE
JADER BARBALHO		4. EFRAIM FILHO	PRESENTE
DAVI ALCOLUMBRE		5. WEVERTON	
IZALCI LUCAS	PRESENTE	6. ALAN RICK	PRESENTE

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PSB, PT, PSD, REDE)			
TITULARES		SUPLENTE	
SÉRGIO PETECÃO	PRESENTE	1. JUSSARA LIMA	PRESENTE
MARGARETH BUZETTI	PRESENTE	2. OTTO ALENCAR	
ELIZIANE GAMA		3. ANGELO CORONEL	PRESENTE
BETO FARO	PRESENTE	4. AUGUSTA BRITO	
HUMBERTO COSTA	PRESENTE	5. TERESA LEITÃO	
CHICO RODRIGUES		6. FLÁVIO ARNS	

Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO)			
TITULARES		SUPLENTE	
JAIME BAGATTOLI	PRESENTE	1. WILDER MORAIS	
JORGE SEIF		2. LAÉRCIO OLIVEIRA	
ZEQUINHA MARINHO	PRESENTE	3. ROGERIO MARINHO	

Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)			
TITULARES		SUPLENTE	
LUIS CARLOS HEINZE	PRESENTE	1. TEREZA CRISTINA	
HAMILTON MOURÃO	PRESENTE	2. ESPERIDIÃO AMIN	PRESENTE

Não Membros Presentes

NELSINHO TRAD
PROFESSORA DORINHA SEABRA
ROMÁRIO
VANDERLAN CARDOSO
ZENAIDE MAIA
EDUARDO GIRÃO
PAULO PAIM

DECISÃO DA COMISSÃO**(PL 2798/2022)**

EM REUNIÃO EXTRAORDINÁRIA REALIZADA NESTA DATA, A COMISSÃO DE AGRICULTURA E REFORMA AGRÁRIA APROVA PARECER FAVORÁVEL AO PROJETO, RELATADO PELA SENADORA IVETE DA SILVEIRA.

05 de julho de 2023

Senador JAIME BAGATTOLI

Vice-Presidente da Comissão de Agricultura e Reforma Agrária



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora **TERESA LEITÃO**
PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, do Senador Flávio Arns, que *altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a educação do campo.*

Relatora: Senadora **TERESA LEITÃO**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame desta Comissão de Educação e Cultura, em sede de decisão terminativa, o Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, de autoria do Senador Flávio Arns, que pretende alterar a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional (LDB), para dispor sobre a educação no campo.

Para tanto, o projeto insere novo capítulo (IV-A) na LDB, composto de quatro artigos: os arts. 57-A, 57-B, 57-C e 57-D.

Em primeiro lugar, o art. 57-A apresenta as definições básicas relacionadas à educação no campo, especificando que a modalidade abrange a educação básica, superior e profissional para as seguintes populações: agricultores familiares, extrativistas, pescadores artesanais, ribeirinhos, assentados e acampados da reforma agrária, trabalhadores assalariados rurais, os quilombolas, caiçaras, povos da floresta, caboclos e outros que produzam suas condições materiais de existência a partir do trabalho no meio rural. Explicita, ainda, que a escola do campo é aquela situada em área rural, conforme definição do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), ou aquela situada em área urbana, desde que atenda predominantemente a populações do campo, bem como considera do campo as turmas anexas vinculadas a escolas urbanas que atendam a essas populações. O dispositivo

prevê que tanto as escolas quanto as turmas do campo devem elaborar projetos pedagógicos adaptados às suas realidades, observadas as diretrizes do respectivo sistema de ensino.

No art. 57-B, o PL dispõe que os sistemas de ensino devem promover as adaptações necessárias às peculiaridades sociais, culturais, ambientais e econômicas da vida rural de cada região e à diversidade das populações do campo, garantindo: formação inicial e continuada de profissionais da educação; condições de infraestrutura e transporte, materiais didáticos, equipamentos, laboratórios, bibliotecas, áreas de lazer e esporte; conteúdos curriculares e metodologias apropriados às necessidades e interesses dos alunos; organização escolar própria, incluindo adoção de princípios da pedagogia da alternância e adequação do calendário escolar às fases do ciclo produtivo e às condições climáticas da região; adequação à natureza do trabalho no meio rural; oferta de educação profissional e superior de acordo às demandas locais. A proposição também permite o funcionamento de turmas multisseriadas, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, desde que asseguradas condições de qualidade na oferta.

Por meio do art. 57-C, o projeto incumbe ao Poder Público a criação e implementação de mecanismos voltados a superar as defasagens de acesso e os indicadores de qualidade do ensino na educação do campo, com vistas à redução do analfabetismo com a implementação de políticas de educação de jovens e adultos articuladas à educação profissional; garantia de fornecimento de energia elétrica, água potável e saneamento básico, bem como outras condições necessárias ao funcionamento das escolas do campo; inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, a conexões de alta velocidade à rede mundial de computadores e a outras tecnologias digitais, em benefício da comunidade escolar e da população próxima às escolas do campo. O dispositivo aperfeiçoa também previsão constante da LDB que trata dos requisitos para o fechamento de escolas do campo, indígenas e quilombolas, determinando que deve ser deliberação do órgão normativo do respectivo sistema de ensino, que analisará a justificativa apresentada, seu impacto social e educacional e a manifestação da respectiva comunidade escolar.

Já o art. 57-D estabelece que a União prestará apoio técnico e financeiro aos entes federados na implantação de ações para ampliação e qualificação da educação do campo na educação básica, superior e profissional.

O PL nº 2.798, de 2022, revoga o atual dispositivo da LDB que trata da educação do campo (art. 28) e prevê vigência imediata, após sua aprovação e publicação em lei.

Na justificação, o autor apresenta consistente arrazoado das desigualdades educacionais que afetam a educação do campo, em relação ao acesso escolar, às condições de oferta e aos indicadores de aprendizagem. Esclarece, ainda, que as alterações propostas têm amparo no Decreto nº 7.352, de 4 de novembro de 2010, que dispõe sobre a política de educação do campo e o Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária (PRONERA).

A matéria foi anteriormente analisada pela Comissão de Agricultura e Reforma Agrária desta Casa, onde parecer pela aprovação, da lavra da Senadora Ivete da Silveira, foi aprovado em julho de 2023. Não foram apresentadas emendas.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete a esta Comissão apreciar matérias que tratem de normas gerais sobre educação, cultura e ensino, instituições educativas e culturais e diretrizes e bases da educação nacional, como é o caso do PL nº 2.798, de 2022. Ademais, por se tratar de análise em caráter terminativo, cabe à CE pronunciar-se sobre a constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa da proposição.

No mérito, destacamos que o projeto em tela se mostra absolutamente relevante e compatível com o tripé em que deve estar assentada a oferta de educação escolar no País: acesso, qualidade e equidade. De fato, trata-se de grupos populacionais que historicamente enfrentam severas desigualdades no atendimento e garantia da educação escolar, a despeito de avanços legais pontuais. As escolas situadas em áreas rurais, que, segundo dados do Censo Escolar, totalizam cerca de 52 mil instituições, responsáveis pelo atendimento de mais de cinco milhões de alunos, são caracterizadas pelo pequeno porte e precárias condições de infraestrutura. Em 2022, 11% delas não tinham água potável, 12% não tinham rede de esgoto, 6% não tinham acesso a energia elétrica. No que se refere à infraestrutura pedagógica, a situação é ainda mais estarrecedora: 84% das escolas em áreas rurais não contavam com biblioteca, 47% não tinham computador, 36% não tinham acesso a internet e, entre as que possuíam conexão, 54% não tinham banda larga. **Para piorar o quadro, nas últimas décadas predominou no País a política de fechamento dessas escolas, dificultando sobremaneira o acesso e a permanência dos estudantes, especialmente na educação infantil e no ensino médio.**

Nesse contexto, o PL nº 2.798, de 2022, surge como iniciativa fundamental para dar visibilidade, segurança e estímulo ao fortalecimento da educação do campo, consolidando essa modalidade como verdadeira política

pública educacional, no âmbito das diretrizes e bases que regem a educação brasileira.

Fazemos apenas algumas sugestões de alterações pontuais no texto do projeto, para alinhá-lo às nomenclaturas vigentes e às melhores práticas de gestão no contexto da educação do campo. Inicialmente, sugerimos alterar a definição incluída no art. 57-A do projeto para fazer referência às populações do campo, das águas e das florestas, em consonância com o reconhecimento, respeito e inclusão da diversidade citada no já referido Decreto nº 7.352, de 2010.

No art. 57-B, propomos ajustes relacionados à garantia de qualidade necessária ao funcionamento das turmas multisseriadas, no tocante à infraestrutura, à formação docente e ao acompanhamento pedagógico.

Ampliamos, no art. 57-C, a dimensão do acesso, para incluir a perspectiva da permanência e do êxito dos alunos, prevendo também medidas voltadas para a construção e reforma dos prédios escolares, com projetos arquitetônicos e espaços físicos adequados à realidade socioambiental de cada microrregião e aos projetos pedagógicos curriculares de cada comunidade escolar. Detalhamos, por fim, no mesmo dispositivo, os processos prévios requeridos para o fechamento de escolas do campo, indígenas e quilombolas, incluindo a necessidade de manifestação do Ministério Público estadual e federal, bem como assegurando a não violação do direito de acesso à educação das crianças, jovens e adultos do campo.

Além dessas mudanças, propostas do ponto de vista do mérito, sugerimos pequena alteração redacional no comando do art. 1º do PL nº 2.798, de 2022, para explicitar que o novo capítulo inserido na LDB fará parte do Título V, que trata dos níveis e modalidades da educação e ensino.

Feitos esses ajustes, não vislumbramos outros reparos à proposição, que se encontra conforme a Constituição Federal e sem quaisquer vícios de juridicidade. Sua aprovação representará um passo importante no sentido de promover a educação escolar adequada e adaptada às necessidades de grupos populacionais tradicionalmente desfavorecidos pelas políticas públicas, mas cuja riqueza cultural e contribuição social e econômica para o País, inclusive na produção de alimentos e na preservação do meio ambiente ecologicamente equilibrado, são indiscutíveis.

III – VOTO

Pelas razões expostas, o voto é pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, com as seguintes emendas:

EMENDA Nº - CE

Substitua-se, no art. 57-A, inserido na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, pelo art. 1º do Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, a expressão “populações do campo” por “populações do campo, das águas e das florestas”.

EMENDA Nº - CE

Dê-se ao parágrafo único do art. 57-B, inserido na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, pelo art. 1º do Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, a seguinte redação:

“Art. 57-B.
.....

Parágrafo único. Nas escolas do campo é permitido o funcionamento, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, de turmas formadas por alunos de diferentes idades e situações de aprendizagens e conhecimento de uma mesma etapa de ensino, desde que asseguradas condições de infraestrutura, formação especializada aos professores e acompanhamento e apoio pedagógico para a oferta de ensino de qualidade.”

EMENDA Nº - CE

Dê-se ao art. 57-C, inserido na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, pelo art. 1º do Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, a seguinte redação:

“Art. 57-C. Cabe ao Poder Público criar e implementar mecanismos que garantam a manutenção e o desenvolvimento da educação do campo nas políticas públicas educacionais, com o objetivo de superar as defasagens de acesso, permanência e êxito na educação escolar pelas populações do campo, das águas e das florestas, bem como

de indicadores de qualidade do ensino, com a adoção de medidas que visem ainda a:

I – reduzir os indicadores de analfabetismo com a implementação de políticas de educação de jovens e adultos, assegurada sua articulação à educação profissional e tecnológica;

II – garantir a construção e a reforma de prédios escolares com projetos arquitetônicos e espaços físicos adequados à realidade socioambiental de cada microrregião e aos projetos pedagógicos curriculares de cada comunidade escolar, considerando aspectos como área de produção e experimentação agrícola, laboratórios e alojamentos, dentre outros;

III – garantir o fornecimento de energia elétrica, água potável e saneamento básico, bem como outras condições necessárias ao funcionamento das escolas do campo;

IV – contribuir para a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, a conexões de alta velocidade à rede mundial de computadores e a outras tecnologias digitais, em benefício da comunidade escolar e da população próxima às escolas do campo.

Parágrafo único. O fechamento de escolas do campo, indígenas e quilombolas será precedido de deliberação do órgão normativo do respectivo sistema de ensino e manifestação do Ministério Público estadual e federal, que devem analisar a justificativa em favor da medida, seu impacto social e educacional e a manifestação positiva da respectiva comunidade escolar e comunidade atendida, nunca violando o direito de acesso à educação de crianças, jovens e adultos.”

EMENDA Nº - CE

Dê-se ao comando do art. 1º do Projeto de Lei nº 2.798, de 2022, a seguinte redação:

“**Art. 1º** O Título V da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte Capítulo IV-A:”

Sala da Comissão,

Senador **FLÁVIO ARNS**, Presidente

Senadora **TERESA LEITÃO**, Relatora

4



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador PAULO PAIM

PROJETO DE LEI Nº , DE 2021

Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre a proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.



SF/21740.78618-21

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, passam a vigorar acrescido do seguinte art. 461-A:

“**Art. 461-A.** É assegurado ao trabalhador, inclusive por meio de representantes, requerer de seu empregador o detalhamento da estrutura de remuneração vigente na empresa, bem como do plano de cargos e salários, quando houver.

§ 1º As regras e critérios adotados no âmbito da empresa e de seu plano de cargos e salários, quando houver, para a determinação dos níveis salariais e remuneratórios deverão ser igualitárias entre homens e mulheres, e acessíveis aos empregados.

§ 2º Empresas com mais de cinquenta empregados divulgarão para seus empregados, ao menos uma vez no ano, sua estrutura de remuneração, acompanhada de estatísticas sobre a distribuição, por sexo, de funções, de cargos e de faixas salariais, resguardadas as informações que permitam a identificação individual de empregados.

**SENADO FEDERAL**

Gabinete do Senador PAULO PAIM

§ 3º Empresas com duzentos e cinquenta empregados ou mais promoverão periodicamente auditoria interna a fim de avaliar eventual desigualdade remuneratória por sexo.

§ 4º. Caso a auditoria prevista no § 3º identifique diferença salarial superior a 5% entre os sexos, por trabalho nos termos do “caput”, a empresa deverá justificá-la de maneira objetiva.

§ 5º. A oferta de vaga por empresa com mais de cinquenta empregados deve ser acompanhada pela informação do valor inicial do salário, independentemente de solicitação pelo interessado na vaga, sendo vedado ao empregador requerer o histórico salarial do candidato.

§ 6º. O descumprimento do disposto no “caput” e nos §§ 1º, 2º, 3º, 4º 5º, bem como a ausência de justificativa objetiva prevista no § 11, sujeitam a empresa a termo de ajustamento de conduta e, a prosseguir o descumprimento, a multa administrativa nos termos do art. 401, sem prejuízo da multa judicial de que trata o art. 461

§ 7º. As informações de que tratam o “caput” e § 1º poderão ser protegidas por cláusula de confidencialidade, e nesse caso somente poderão ser utilizadas para a defesa de direito individual ou coletivo a igual pagamento para trabalho igual.

§ 8º. As informações estatísticas de que trata o § 3º integrarão os dados da Relação Anual de Informações Sociais – RAIS, nos termos do regulamento.” (NR)

Art. 3º O art. 822 do Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, passam a vigorar com a seguinte redação:

“**Art. 822.** As testemunhas não poderão sofrer demissão, prejuízo de sua proteção jurídica ou qualquer desconto pelas faltas ao serviço, ocasionadas pelo seu comparecimento para depor, quando devidamente arroladas ou convocadas.” (NR)

Art. 4º Fica instituído o Dia Nacional da Igualdade Salarial, a ser celebrado anualmente no dia 25 de maio.



SF/21740.78618-21



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador PAULO PAIM

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

É com pesar que constatamos que, em pelo século XXI, prossegue a diferença salarial entre mulheres e homens. O tema é antigo, mas o problema persiste. E não estou a falar de remunerações diferentes para funções distintas. Não! Falo de remunerações diferentes para trabalhos iguais.

A desigualdade entre homens e mulheres é um problema mundial e voltou a crescer após uma década de avanços. Um estudo do Fórum Econômico Mundial (FEM) de 2017 concluiu que se as mudanças não acelerarem, não será possível eliminar a diferença econômica global entre mulheres e homens nos próximos dois séculos.

No Brasil, apesar de o artigo 7º da Constituição Federal garantir igualdade de salários entre os gêneros, idade, cor ou estado civil, um estudo feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2021 mostrou que as mulheres ganham menos do que os homens em todas as ocupações selecionadas na pesquisa.

De acordo com o estudo “Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil”, divulgado em 4 de março de 2021, em 2019 as mulheres receberam 77,7%, ou pouco mais de $\frac{3}{4}$, do rendimento dos homens no País. Apesar de um maior número de mulheres deter diploma de curso superior, sendo que na faixa-etária entre 25 e 34 anos, 25,1% das mulheres concluíram o nível superior, contra 18,3% dos homens, a diferença nesse segmento é de 6,8 pontos percentuais. A pesquisa aponta que apenas 34,7% dos cargos gerenciais do país eram ocupados pelo sexo feminino. Em 2019, a Desigualdade de rendimentos do trabalho (CMIG 13) era maior entre as pessoas inseridas nos grupos ocupacionais que auferem maiores rendimentos, como Diretores e gerentes e Profissionais das ciências e intelectuais, grupos nos quais as mulheres receberam, respectivamente, 61,9% e 63,6% do rendimento dos homens. De acordo com o IBGE, nas Regiões Sudeste e Sul, as mulheres recebiam em média, 74,0% e 72,8%, respectivamente, do rendimento dos homens. Nas Regiões Norte e Nordeste, onde os rendimentos médios foram mais baixos para homens e mulheres, as desigualdades eram menores.



SF/21740.78618-21

**SENADO FEDERAL**

Gabinete do Senador PAULO PAIM

Na Diretiva 2006/54/CE, relativa à aplicação do princípio da igualdade de oportunidades e igualdade de tratamento entre homens e mulheres em domínios ligados ao emprego e à atividade profissional, o Parlamento Europeu reconhece que o princípio da igualdade de remuneração por trabalho igual ou de igual valor constitui um importante aspecto do princípio da igualdade de tratamento entre homens e mulheres:

Nesse sentido, a referida Diretiva destaca que garantir igualdade de acesso ao emprego e à formação profissional pertinente é fundamental para a aplicação do princípio da igualdade de tratamento entre homens e mulheres em matéria de emprego e de trabalho. E alerta que qualquer exceção a este princípio deve circunscrever-se às atividades profissionais que implicam o emprego de uma pessoa de um determinado sexo por razões da sua natureza ou do contexto no qual são realizadas, desde que o objetivo prosseguido seja legítimo e conforme com o princípio da proporcionalidade.

Diante disso, torna-se imprescindível a adoção de iniciativas de enfrentamento a essa questão em nosso País. Nesse sentido, além da implementação de políticas e de medidas que visem a superação desse desequilíbrio, também é necessária a instituição de data nacional destinada a debater a importância da igualdade de remuneração por trabalho igual ou de igual valor entre homens e mulheres.

Em 2017, a Lei nº 13.467 trouxe várias inovações legislativas que preveem a igualdade salarial entre mulheres e homens. Neste ponto, tratou-se de alterações alvissareiras. Ela trouxe medidas importantes e necessárias, como, por exemplo, a previsão da inversão do ônus da prova, a qual cabe ao empregador quando a reclamação tratar de prejuízo a direito formal do trabalhador. Mas, passados alguns anos, verificamos que mais ainda pode ser feito. Aquela lei, por exemplo, não trouxe algumas obrigações a serem dadas às empresas a fim de se trilhar o rumo da igualdade salarial.

Nesse sentido, observamos a recente proposta debatida pelos Parlamento e Conselho Europeus. Trata-se de regras, a serem recomendadas aos seus integrantes, com vistas a fortalecer a aplicação do princípio da igual remuneração por igual trabalho entre homens e mulheres, o que se espera atingir por meio de mecanismos de transparência e de cogência.

Nos Estados Unidos da América, o dia 24 de maio foi proclamado pelo Presidente Joseph Biden o Dia Nacional da Igualdade de Salários. Nessa



SF/21740.78618-21

**SENADO FEDERAL**

Gabinete do Senador PAULO PAIM

data, em 2021, o Presidente estadunidense destacou que o Dia Nacional da Igualdade de Salários é uma lembrança de que ainda resta muito a ser feito para avançar a equidade e garantir que todos, homens e mulheres, tenham a oportunidade de atingir seu potencial, para renovar o compromisso com os princípios de equidade e igualdade de oportunidades. Segundo Biden, a data “é uma representação simbólica de quão longe as mulheres devem trabalhar até este ano para alcançar o que os homens fizeram no ano anterior”, destacando que, nos EUA, as mulheres recebem apenas 82 centavos de dólar por cada dólar pago aos homens brancos, enquanto as mulheres negras, indígenas ou hispânicas, recebem 63%, 60% e 55%, apenas, do que recebem os homens brancos. E convoca o povo a reconhecer o pleno valor das habilidades das mulheres e suas contribuições significativas para a força de trabalho, reconhecer a injustiça da desigualdade salarial e unir esforços para alcançar a igualdade salarial.

No plano internacional, ainda, a Organização das Nações Unidas definiu o dia 18 de setembro como o Dia Internacional da Igualdade Salarial, celebrado pela primeira vez em 2020, representando os esforços de longa data para a realização da igualdade de remuneração por trabalho de igual valor e reiterando o compromisso das Nações Unidas com os direitos humanos e contra todas as formas de discriminação, incluindo a discriminação contra mulheres e meninas. Destaca a ONU que os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) abordam a necessidade de alcançar a igualdade de gênero e o empoderamento de todas as mulheres e meninas, promover o trabalho decente e o crescimento econômico, buscando emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas as mulheres e homens, inclusive para os jovens e pessoas com deficiência, e salário igual para trabalho de igual valor. Assim, alcançar a igualdade de remuneração é um marco importante para os direitos humanos e a igualdade de gênero, o que demanda o esforço de toda a comunidade mundial. Por isso, a ONU, incluindo a ONU Mulheres e a Organização Internacional do Trabalho (OIT) convidam os Estados Membros e a sociedade civil, organizações de mulheres e comunitárias e grupos feministas, assim como empresas e organizações de trabalhadores e empregadores, a promover a igualdade de remuneração por trabalho de igual valor e o empoderamento econômico de mulheres e meninas.

Inspirados em tais iniciativas, trazemos à apreciação do Congresso Nacional o presente projeto de lei que, sem alterar o espírito da CLT e sem inchá-la desnecessariamente, apresenta breves e necessárias inovações legais



SF/21740.78618-21

**SENADO FEDERAL**

Gabinete do Senador PAULO PAIM

que darão conhecimento e força para os trabalhadores, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

Em suma, tratamos de obrigar empresas a facultarem a seus empregados o acesso à estrutura salarial que praticam, de forma que os empregados não se sintam no escuro ou enganados. Uma vez que tenham tal conhecimento, podem se sentir seguros de que um viés de gênero não é aplicado por ora da concessão do salário a seus colegas de trabalho. E, com tal transparência, podem pleitear correções e mesmo munir-se de elementos para provar discriminação por motivo de sexo, como já prevê o § 6º do art. 461 da CLT.

Em favor da efetividade da norma, e reconhecendo-se a necessidade de cumprimento do art. 1º, § 3º da Lei Complementar nº 123, de 2006, as obrigações estabelecidas quanto a divulgação aos empregados da estrutura de remuneração, acompanhada de estatísticas sobre a distribuição, por sexo, de funções, de cargos e de faixas salariais, resguardadas as informações que permitam a identificação individual de empregados, e a realização de auditorias periódicas, somente serão exigidas no caso de empresas com mais de, respectivamente, 50 e 250 empregados.

A recente aprovação pelo Senado Federal do Projeto de Lei da Câmara nº130, de 2011, favorece esse debate, na medida em que foi estabelecida multa judicial, no caso da discriminação de gênero, correspondente a até 5 vezes a diferença salarial verificada.

Nos termos da presente proposta, se tornará efetiva a aferição da discriminação, e, inclusive, o acompanhamento das situações de discriminação pelos trabalhadores e suas representações, favorecendo, inclusive, o julgamento de reclamações que venham a ser levadas ao crivo da autoridade trabalhista ou do Poder Judiciário.

A data proposta para que seja celebrado o Dia Nacional da Igualdade Salarial é o dia 25 de maio, em virtude de ser esta a data da aprovação pelo Congresso Nacional do Decreto Legislativo nº 24, de 1956, que aprovou a Convenção nº 100, da Organização Internacional do Trabalho, que em seu art. 2º, 1, estabelece que “cada Membro deverá, por meios adaptados aos métodos em vigor para a fixação das taxas de remuneração, incentivar e, na medida em que tudo isto é compatível com os ditos métodos, assegurar a aplicação a todos os trabalhadores do princípio de igualdade de remuneração para a mão-de-obra masculina e a mão-de-obra feminina por um trabalho de igual valor.”



SF/21740.78618-21

**SENADO FEDERAL**

Gabinete do Senador PAULO PAIM

Observamos que, dada a natureza da data a ser celebrada, não se aplica o disposto na Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que estabelece requisitos para que sejam definidas, no âmbito nacional, datas comemorativas de alta significação para os diferentes segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira. Não se trata, com efeito, de data “comemorativa”, no sentido dado por essa norma legal, mas de uma data nacional, que deverá remeter à luta para que o mandamento constitucional seja cumprido. Espelhamo-nos, ainda, na aprovação da Lei nº 13.652, de 13 de abril de 2019, que “Institui o Dia Nacional de Conscientização sobre o Autismo”, e do Projeto de Lei do Senado nº 377, de 2011, do Senador Lindbergh Farias, que “Institui o Dia Nacional da Síndrome de Down”, aprovado por esta Casa, os quais, igualmente, não foram condicionados ao disposto na referida Lei nº 12.345/2010.

Por essas razões, espero contar com o apoio dos nobres pares a esta proposta que ora apresento, no sentido de instituir o Dia Nacional da Igualdade Salarial, a ser celebrado, anualmente, no dia 25 de maio, e estabelecer normas para a garantia da efetividade da igualdade salarial entre homens e mulheres no Brasil.

Sala das Sessões,

Senador PAULO PAIM**PT/RS**

SF/21740.78618-21



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 1372, DE 2021

Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre a proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

AUTORIA: Senador Paulo Paim (PT/RS)



[Página da matéria](#)

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>
 - artigo 7º
- Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de Maio de 1943 - Consolidação das Leis do Trabalho (CLT); CLT - 5452/43
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:decreto.lei:1943;5452>
 - parágrafo 6º do artigo 461
 - artigo 822
- Lei Complementar nº 123, de 14 de Dezembro de 2006 - Estatuto Nacional da Microempresa e da Empresa de Pequeno Porte; Estatuto da Micro e Pequena Empresa; Lei do Simples Nacional; Lei do Supersimples - 123/06
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei.complementar:2006;123>
 - parágrafo 3º do artigo 1º
- Lei nº 12.345, de 9 de Dezembro de 2010 - LEI-12345-2010-12-09 - 12345/10
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2010;12345>
- urn:lex:br:federal:lei:2019;13652
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2019;13652>



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora **TERESA LEITÃO**

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, sobre o Projeto de Lei nº 1.372, de 2021, do Senador Paulo Paim, que *altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre a proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.*

Relatora: Senadora **TERESA LEITÃO**

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei (PL) nº 1.372, de 2021, de autoria do Senador Paulo Paim, altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre medidas para assegurar a igualdade salarial entre os sexos e sobre proteção à testemunha no processo judiciário do trabalho, e institui o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

Para esse fim, acrescenta novo art. 461-A à CLT, com as seguintes disposições:

O *caput* do art. 461-A assegura ao trabalhador o direito de requerer de seu empregador o detalhamento da estrutura de remuneração vigente na empresa, bem como do plano de cargos e salários, quando houver.

O § 1º desse artigo diz que as regras e critérios para a determinação dos níveis salariais e remuneratórios, bem como o plano de cargos e salários, serão igualitárias entre homens e mulheres, além de acessíveis aos empregados. Conforme disposto no § 7º, as informações referidas no *caput* e no § 1º poderão

ser protegidas por cláusula de confidencialidade, e nesse caso somente poderão ser utilizadas para a defesa de direito individual ou coletivo a igual pagamento para trabalho igual.

Por sua vez, o § 2º impõe medidas de transparência obrigatórias para as empresas com mais de 50 empregados, que devem divulgar aos empregados, ao menos anualmente, sua estrutura de remuneração, acompanhada de estatísticas sobre a distribuição, por sexo, de funções, de cargos e de faixas salariais, resguardadas as informações que permitam a identificação individual de empregados.

Conforme previsto no § 3º, as empresas com 250 empregados, ou mais, devem promover auditoria interna periódica a fim de avaliar eventual desigualdade remuneratória entre os sexos. Diz o § 4º que, caso seja identificada diferença superior a 5%, a empresa fica obrigada a justificar objetivamente tal situação. O § 8º determina que as informações produzidas pela auditoria integrem os dados da Relação Anual de Informações Sociais (RAIS).

Nos termos do § 5º, oferta de vaga por empresa com mais de 50 empregados deve ser acompanhada pela informação do valor inicial do salário, independentemente de solicitação pelo interessado na vaga, sendo vedado ao empregador requerer o histórico salarial do candidato.

O § 6º prevê que o descumprimento desses dispositivos sujeita a empresa a multas em âmbito administrativo e judiciário, além da obrigação de firmar termo de ajustamento de conduta.

A proposição estabelece, ainda, que o Dia Nacional da Igualdade Salarial seja celebrado anualmente no dia 25 de maio.

Em acréscimo, o PL nº 1.372, de 2021, altera o art. 822 da CLT, que proíbe qualquer desconto por falta ao serviço em desfavor de testemunha arrolada ou convocada para depor, passando a vedar, também, demissão ou prejuízo de sua proteção jurídica.

A lei que resulte da aprovação da proposição entrará em vigor imediatamente.

O PL nº 1.372, de 2021, foi distribuído a esta Comissão de Educação e Cultura (CE), bem como às comissões de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ) e de Assuntos Sociais (CAS), cabendo à última manifestar-se em caráter terminativo.

Não foram recebidas emendas.

II – ANÁLISE

Os incisos II e VI do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal estabelecem a competência deste colegiado para opinar sobre proposições que versem sobre datas comemorativas e assuntos correlatos.

Preliminarmente, poderíamos apontar a falta de consultas ou audiências públicas nas quais fique atestada a alta significação da data comemorativa proposta perante os segmentos interessados, como exige a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010. Sem tais procedimentos, até mesmo a tramitação das proposições que instituem datas comemorativas deve ser rejeitada, conforme determina o Parecer nº 219, de 2012, da CCJ.

Contudo, é válido observar que o art. 1º da referida Lei nº 12.345, de 2010, restringe seu âmbito de aplicação às datas significativas para segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira. As mulheres estão presentes em todos esses segmentos, mas excedem todos eles. Assim, poderíamos estranhar se o rol de categorias previsto nessa lei fosse interpretado de modo aberto, quando ele é expresso e limitado, enquanto a mesma lei fosse aplicada de forma restritiva, impondo a esta Casa, por excessiva autocontenção, vedações que não são expressamente previstas. Nessa combinação contraditória entre o apego ao formalismo procedimental e o desapego à interpretação literal, justamente em desfavor das mulheres, poderíamos ver uma atitude que, objetivamente, serve mais ao machismo do que resguarda a legística.

Ademais, o caráter da data que se pretende instituir vem bastante ao caso. O art. 4º da Lei nº 12.345, de 2010, determina que “a proposição de data comemorativa será objeto de projeto de lei acompanhado de comprovação da realização de consultas e/ou audiências públicas a amplos setores da população”. Ocorre que, conforme justificção que acompanha o PL nº 1.372, de 2021, o sentido da data proposta não é comemorativo, e sim de incentivo ao cumprimento do princípio de igualdade de remuneração entre os sexos para o

trabalho de igual valor, como declara, desde 1951, a Convenção nº 100 da Organização Internacional do Trabalho. No mesmo sentido, convém lembrar que o art. 5º, inciso II, da Constituição de 1988, diz que homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações, ao passo que o art. 3º, inciso IV, elenca entre os objetivos fundamentais de nossa República a promoção do bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação. Para nós, está evidente que a proposição não trata de celebrar evento pretérito ou patamar já atingido, mas de exortar ao cumprimento de um mandamento constitucional. A justificação menciona, ainda, como exemplos de prevalência desse entendimento, as Leis nº 13.652, de 13 de abril de 2019, que *institui o Dia Nacional de Conscientização sobre o Autismo*, e nº 14.306, de 3 de março de 2022, que *institui o Dia Nacional da Síndrome de Down*.

Sobre a matéria, portanto, não incidem os limites fixados pela Lei nº 12.345, de 2010.

Vencida essa questão preliminar, cabem algumas ponderações acerca do conteúdo da proposição. Ocorre que, após a sua apresentação, sobreveio a Lei nº 14.611, de 3 de julho de 2023, resultante do PL nº 1.085, de 2023, que *dispõe sobre a igualdade salarial e de critérios remuneratórios entre mulheres e homens; e altera a Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943*. Quando de sua apreciação por esta Casa, o aproveitamento do PL nº 1.372, de 2021, levaria a novo exame pela Câmara dos Deputados, o que causaria indesejável adiamento da entrada em vigor de normas tão necessárias para a promoção da igualdade e do respeito às mulheres.

No mesmo sentido, é válido mencionar o provérbio segundo o qual “o ótimo é inimigo do bom”. Especialmente em matéria de direitos fundamentais, que costumam ser mais eficazmente construídos por lenta e laboriosa sedimentação do que por medidas de grande impacto, poderíamos ter continuado a debater longamente sobre um texto ideal enquanto a sociedade continuaria a viver sem o benefício de uma lei muito boa, mas imperfeita ou, se preferirem, perfectível.

Nesse proceder gradualista, temos a oportunidade de dar sequência ao trabalho que já realizamos, aproveitando o conteúdo do PL nº 1.372, de 2021, para aprimorar o texto da Lei nº 14.611, de 2023. Para esse efeito, é necessário transpor para uma emenda substitutiva o conteúdo novo, que não foi contemplado na lei vigente.

O art. 5º da Lei nº 14.611, de 2023, já determina a publicação semestral de relatórios de transparência salarial e de critérios remuneratórios pelas pessoas jurídicas de direito privado com 100 ou mais empregados, observada a proteção de dados pessoais. Contempla, em grande parte, o conteúdo que a proposição trazia no *caput* e no § 7º do novo artigo que seria acrescentado à CLT. Mas resta o direito dos trabalhadores de requerer essas informações de seus empregadores, no caso de empresas menores, o que não cria ônus irrazoável para essas empresas e pode ser estabelecido em novo parágrafo do art. 5º da Lei nº 14.611, de 2023.

O § 1º do art. 461-A proposto para a CLT já é satisfeito pelo art. 4º da Lei nº 14.611, de 2023.

O § 2º do novo artigo, proposto para as empresas com mais de 50 empregados coincide com o § 1º do art. 5º da lei vigente, aplicável àquelas com 100 ou mais empregados.

A auditoria interna proposta para as empresas com 250 ou mais empregados nos §§ 3º e 4º do novo artigo pode ser prevista em novo parágrafo do art. 5º da Lei nº 14.611, de 2023. Não obstante, retiramos a previsão de que se trate de auditoria interna, para não obrigar as empresas a ter setor dedicado a essa atividade e permitir a contratação de serviços de auditoria externa, o que pode ser, ao mesmo tempo, mais econômico e imparcial, resultando num duplo benefício para empregadores e trabalhadores.

O § 5º do novo artigo previsto pela proposição, que obriga as empresas com mais de 50 empregados a informar o valor inicial do salário ao ofertar vaga de emprego, independentemente de solicitação do interessado, vedando, ainda, que a empresa requeira apresentação do histórico salarial do candidato, pode ser transposta para um novo inciso do art. 4º da Lei nº 14.611, de 2023.

Com relação à multa aplicável às empresas que descumprirem as normas voltadas para a promoção de igualdade salarial, vale mencionar que a Lei nº 14.611, de 2023, prevê sanção apenas para a falta de publicação dos relatórios de transparência, deixando impunes, em tese, eventuais violações às medidas previstas no seu art. 4º. Propomos transpor as sanções previstas no § 3º do art. 5º da Lei vigente para um novo artigo, que cubra todas as obrigações. Com isso, fica satisfeita, também, a função do § 6º do novo artigo previsto no PL nº 1.372, de 2021.

A inclusão das informações dos relatórios de igualdade salarial na RAIS, prevista no § 8º do novo artigo sugerido pela proposição, pode ser prevista em mais um parágrafo do art. 5º da lei vigente.

Resgatando valiosa observação feita pela Senadora Mara Gabrilli quando esta Casa debateu o PL nº 1.085, de 2023, aproveitamos esta oportunidade para incluir a condição de pessoa com deficiência entre as características pelas quais um trabalhador possa sofrer discriminação salarial, mencionadas no § 1º do art. 5º da Lei nº 14.611, de 2023. É pertinente ajustar a redação do dispositivo, para refletir o entendimento de que a discriminação não decorre propriamente das características da pessoa que a sofre, mas sim da mentalidade preconceituosa de quem a pratica. Não podemos dar margem alguma à ideia torpe de que a vítima é culpada por ser discriminada. Ao fazê-lo, também promovemos discreto, mas necessário ajuste redacional, para evitar que esse dispositivo tenha sua eficácia absolutamente condicionada à edição de regulamento. No mesmo sentido, promovemos alteração correlata no § 6º do art. 461 da CLT, já alterado pela Lei nº 14.611, de 2023.

Ressalvamos, contudo, o disposto no art. 3º da proposição, que trata de garantias de trabalhadores convocados ou arrolados como testemunhas, por não ser pertinente ao tema de que tratamos e, dessa forma, violar o disposto no art. 7º, inciso I, da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, segundo o qual cada lei tratará de um único objeto.

Aproveitamos para alterar a data proposta para instituir o Dia Nacional da Igualdade Salarial, que remetia à aprovação, em 25 de maio de 1956, pelo Congresso Nacional, da Convenção nº 100 da OIT, passando a remeter ao dia 4 de julho, quando a Lei nº 14.611, de 2023, foi publicada.

Finalmente, propomos período de vacância de 60 dias até que essas alterações entrem em vigor, com o intuito de que os agentes públicos e particulares afetados possam conhecer a nova lei e adaptar suas práticas aos seus comandos.

III – VOTO

Em razão do que foi exposto, concluímos pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 1.372, de 2023, na forma da seguinte emenda:

EMENDA Nº -CE (SUBSTITUTIVO)**PROJETO DE LEI Nº 1.372, DE 2023**

Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei nº 14.611, de 3 de julho de 2023, para dispor sobre medidas adicionais para assegurar a igualdade salarial entre os sexos.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei nº 14.611, de 3 de julho de 2023, para dispor sobre medidas adicionais para assegurar a igualdade salarial entre os sexos.

Art. 2º Os arts. 4º e 5º da Lei nº 14.611, de 3 de julho de 2023, passam a vigorar com a seguinte redação:

“**Art. 4º**

IV – promoção e implementação de programas de diversidade e inclusão no ambiente de trabalho que abranjam a capacitação de gestores, de lideranças e de empregados a respeito do tema da equidade entre homens e mulheres no mercado de trabalho, com aferição de resultados;

VI – dever das empresas com mais de 50 (cinquenta) empregados de informar o salário inicial ao ofertar vaga de emprego, independentemente de solicitação do interessado, sendo vedado requerer o histórico salarial do candidato.” (NR)

“**Art. 5º**

§ 1º Os relatórios de transparência salarial e de critérios remuneratórios conterão dados anonimizados e informações que permitam a comparação objetiva entre salários, remunerações e a proporção de ocupação de cargos de direção, gerência e chefia preenchidos por mulheres e homens, acompanhados de informações

que possam fornecer dados estatísticos sobre outras possíveis desigualdades relativas a características como raça, etnia, nacionalidade idade e condição de pessoa com deficiência, observada a legislação de proteção de dados pessoais e regulamento específico aplicável.

§ 2º Nas hipóteses em que for identificada desigualdade salarial ou de critérios remuneratórios, independentemente do descumprimento do disposto no art. 461 da Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a pessoa jurídica de direito privado apresentará e implementará plano de ação para mitigar a desigualdade, com metas e prazos, garantida a participação de representantes das entidades sindicais e de representantes dos empregados nos locais de trabalho.

.....
§ 4º O Poder Executivo federal disponibilizará de forma unificada, em plataforma digital de acesso público, observada a proteção de dados pessoais de que trata a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, além das informações previstas no § 1º deste artigo, indicadores atualizados periodicamente sobre mercado de trabalho e renda desagregados por sexo, inclusive indicadores de violência contra a mulher, de vagas em creches públicas, de acesso à formação técnica e superior e de serviços de saúde, bem como demais dados públicos que impactem o acesso ao emprego e à renda pelas mulheres e que possam orientar a elaboração de políticas públicas.

§ 5º As informações dos relatórios de que trata o *caput* integrarão os dados da Relação Anual de Informações Sociais (RAIS), nos termos do regulamento.

§ 6º Empresas com 250 (duzentos e cinquenta) empregados ou mais, promoverão auditoria, com periodicidade máxima bienal, a fim de averiguar eventuais desigualdades remuneratórias por sexo.

§ 7º É assegurado ao trabalhador, inclusive por meio de representantes, obter de seu empregador o detalhamento da estrutura de remuneração vigente na empresa, bem como do plano de cargos e salários, quando houver.” (NR)

Art. 3º A Lei nº 14.611, de 3 de julho de 2023, passa a vigorar com acréscimo dos seguintes artigos, ficando revogado o § 3º do seu art. 5º:

“**Art. 6º-A.** Na hipótese de descumprimento do disposto em qualquer dispositivo desta Lei, será aplicada multa administrativa cujo valor corresponderá a até 3% (três por cento) da folha de salários do empregador, limitado a 100 (cem) salários-mínimos, sem prejuízo das sanções aplicáveis aos casos de discriminação salarial e de critérios remuneratórios entre mulheres e homens.”

“**Art. 6º-B.** Fica instituído o dia 4 de julho como Dia Nacional da Igualdade Salarial.”

Art. 4º O art. 461 da Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, passa a vigorar com a seguinte redação:

“**Art. 461.**

.....

§ 6º Na hipótese de discriminação por motivo de sexo, raça, etnia, origem, idade ou condição de pessoa com deficiência, o pagamento das diferenças salariais devidas ao empregado discriminado não afasta seu direito de ação de indenização por danos morais, consideradas as especificidades do caso concreto.

.....

.....” (NR)

Art. 5º Esta Lei entra em vigor após decorridos 60 (sessenta) dias de sua publicação oficial.

Sala da Comissão,

, Presidente

Senadora **TERESA LEITÃO**, Relatora

5



SENADO FEDERAL

Gabinete Senador Wellington Fagundes

PROJETO DE LEI DO SENADO Nº , DE 2019

Institui, em âmbito nacional, o mês de “Dezembro Verde”, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.



O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituído, em âmbito nacional, o mês “Dezembro Verde”, dedicado à realização de ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.

Art. 2º A instituição de “Dezembro Verde” tem como objetivos:

I – conscientizar a população de que o abandono de animais é crime, além de ser ato de maus-tratos;

II – dar maior visibilidade ao tema, estimulando a guarda responsável e a prevenção ao abandono de animais;

III – contribuir para a melhoria dos indicadores relativos ao abandono de animais no País; e

IV – ampliar o nível de resolução das ações direcionadas ao abandono de animais, por meio de ações integradas envolvendo a população, órgãos públicos e organizações que atuam na área.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

No Brasil, infelizmente, animais abandonados nas ruas são uma realidade. Nas cidades, eles podem ser vistos em todo lugar: ruas, calçadas, feiras,

**SENADO FEDERAL**

Gabinete Senador Wellington Fagundes

bares, abandonados à própria sorte, sujeitos a maus-tratos e à violência humana. As ações de proteção aos animais de rua, em sua maioria, são feitas por ativistas independentes ou ONGs protetoras. Porém, a despeito de todos os esforços, eles estão se multiplicando sem controle país afora.

O abandono de animais está definido como crime pela Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente. No entanto, a prática é recorrente em todo o País. A escolha do mês de dezembro é justamente por ser uma época em que crescem os números de casos de abandono, como férias escolares e viagens.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) estima que existam, no Brasil, mais de 30 milhões de animais abandonados, entre 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães. Em cidades de grande porte, para cada cinco habitantes, há um cachorro. Destes, 10% estão abandonados. No interior, em cidades menores, a situação não é muito diferente. Em muitos casos, o número chega a 1/4 da população humana. São dados alarmantes.

Por essa razão, o Projeto de Lei nº 240, de 2018, de autoria do Deputado Estadual Wellington do Curso, foi aprovado na Assembleia Legislativa do Maranhão e, com a sanção governamental, tornou-se a Lei nº 10.970, de 14 de dezembro de 2018, que institui o mês “Dezembro Verde” no âmbito daquele estado.

Diante desse quadro, as ações educativas a serem realizadas no mês como “Dezembro Verde” tornam-se uma necessidade diante das demandas reais, já que, por onde passamos, o que vemos são animais abandonados, maltratados. Mais que uma preocupação com os animais, estamos diante, também, de uma problemática que atinge a saúde pública. Hoje, pode-se dizer que se trata um problema de calamidade pública.

Por tudo isso, pedimos o apoio das Senhoras Senadoras e dos Senhores Senadores para aprovação da presente iniciativa, em vista de sua importância para conscientização e realização de ações contra o abandono de animais.

Sala das Sessões,

Senador **WELLINGTON FAGUNDES**





SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 6404, DE 2019

Institui, em âmbito nacional, o mês de “Dezembro Verde”, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.

AUTORIA: Senador Wellington Fagundes (PL/MT)



[Página da matéria](#)

LEGISLAÇÃO CITADA

- Lei nº 9.605, de 12 de Fevereiro de 1998 - Lei dos Crimes Ambientais; Lei da Natureza; Lei dos Crimes contra o Meio Ambiente - 9605/98
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:1998;9605>
- [urn:lex:br:federal:lei:2018;10970](https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2018;10970)
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2018;10970>
- [urn:lex:br:federal:lei:2018;240](https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2018;240)
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2018;240>



SENADO FEDERAL

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 6.404, de 2019, do Senador Wellington Fagundes, que *institui, em âmbito nacional, o mês de “Dezembro Verde”, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.*

Relatora: Senadora **DAMARES ALVES**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE), para decisão terminativa, o Projeto de Lei (PL) nº 6.404, de 2019, do Senador Wellington Fagundes, que *institui, em âmbito nacional, o mês de “Dezembro Verde”, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais.*

A proposição compõe-se de três artigos, dos quais o primeiro estabelece a referida data comemorativa.

O art. 2º define os objetivos da instituição do “Dezembro Verde”:

I – conscientizar a população de que o abandono de animais é crime, além de ser ato de maus-tratos;

II – dar maior visibilidade ao tema, estimulando a guarda responsável e a prevenção ao abandono de animais;



SENADO FEDERAL

III – contribuir para a melhoria dos indicadores relativos ao abandono de animais no País; e

IV – ampliar o nível de resolução das ações direcionadas ao abandono de animais, por meio de ações integradas envolvendo a população, órgãos públicos e organizações que atuam na área.

O art. 3º, por sua vez, estabelece a entrada em vigor da projetada lei na data de sua publicação.

O projeto de lei foi encaminhado à CE, em decisão terminativa.

Não foram oferecidas emendas.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE apreciar matérias que versem acerca de políticas e ações de educação e cultura.

Tendo em vista o caráter exclusivo da distribuição à CE, cabe, igualmente, a esta Comissão apreciar os aspectos de constitucionalidade e de juridicidade da proposição.

No que tange à constitucionalidade, a iniciativa obedece aos requisitos constitucionais formais para a espécie normativa além de também não afrontar dispositivos de natureza material da Carta Magna.

Quanto à juridicidade, a matéria está em consonância com o ordenamento jurídico nacional.

No que concerne à técnica legislativa, o texto do projeto está igualmente de acordo com as normas estabelecidas pela Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis.

Sendo assim, o projeto de lei em questão atende aos aspectos de natureza constitucional, jurídica e regimental.



SENADO FEDERAL

O abandono de animais no Brasil representa uma realidade desoladora. Anualmente, uma quantidade alarmante de animais é deixada à própria sorte, refletindo um grave problema social. Muitos desses animais são abandonados por pura negligência ou porque deixaram de ser úteis para entretenimento ou trabalho, o que evidencia um cenário de atitudes desumanas e egoístas. Essa prática não só é cruel para os animais, mas também impacta negativamente o equilíbrio ambiental e social.

Legalmente, o abandono de animais é classificado como crime ambiental no Brasil, conforme estabelecido pela Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, que prevê sanções penais e administrativas para atos que causem danos ao meio ambiente. A existência dessa lei é um passo importante na luta contra essa prática, mas, infelizmente, não tem sido suficiente para erradicá-la completamente.

Os esforços de voluntários e organizações não governamentais (ONGs) que trabalham na proteção animal são louváveis e indispensáveis. Esses grupos dedicam-se a resgatar, cuidar e promover a adoção responsável de animais abandonados. No entanto, mesmo diante desses esforços heroicos, o número de animais abandonados continua elevado, especialmente durante períodos de férias e viagens, quando muitos proprietários negligenciam suas responsabilidades.

Nesse contexto, surge o projeto "Dezembro Verde", uma iniciativa que busca chamar atenção para o tema. Idealizado para combater o abandono de animais, o projeto propõe ações educativas destinadas a conscientizar a sociedade sobre a importância do cuidado e da responsabilidade para com os animais. O objetivo é criar uma mudança de perspectiva, onde os animais sejam vistos como seres sencientes, merecedores de respeito e cuidado, e não como objetos descartáveis.

Cabe registrar a realização de audiência pública na CE para instrução do presente projeto, em 9 de dezembro de 2023, ocasião em que se concluiu pela alta significação do Dezembro Verde, em atendimento à Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010.

Nesse sentido, a proposição em análise é pertinente, oportuna, justa e meritória.



SENADO FEDERAL

Por fim, julgamos por bem prestar uma homenagem à família do autor, pelo seu exemplo de cuidado e carinho com o seu animal de estimação, o cachorrinho Joca, dando nome à futura norma de Lei Joca.

III – VOTO

Em razão do que foi exposto, concluímos pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 6.404, de 2019, com as seguintes emendas:

EMENDA Nº - CE

Dê-se a seguinte redação à ementa do Projeto de Lei nº 6.404, de 2019:

“Institui, em âmbito nacional, o mês de ‘Dezembro Verde’, dedicado às ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais (Lei Joca).”

EMENDA Nº - CE

Dê-se a seguinte redação ao art. 1º do Projeto de Lei nº 6.404, de 2019:

“**Art. 1º** Esta Lei institui, em âmbito nacional, o mês “Dezembro Verde”, dedicado à realização de ações educativas e de reflexão sobre o abandono de animais (Lei Joca).”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relatora

6

Institui o Dia de Celebração da
Amizade Brasil-Israel.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituído o Dia da Celebração da
Amizade Brasil-Israel, a ser comemorado anualmente no dia 12
de abril.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua
publicação.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, de setembro de 2019.

RODRIGO MAIA
Presidente



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 5636, DE 2019

(nº 5.815/2013, na Câmara dos Deputados)

Institui o Dia de Celebração da Amizade Brasil-Israel.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)

- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1102564&filename=PL-5815-2013



[Página da matéria](#)

PARECER Nº DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, sobre o Projeto de Lei nº 5.636, de 2019 (Projeto de Lei nº 5.815, de 2013, na origem), da Presidência da República, que *institui o Dia de Celebração da Amizade Brasil-Israel*.

Relator: Senador **CARLOS VIANA**

I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei nº 5.636, de 2019 (Projeto de Lei nº 5.815, de 2013, na Casa de origem), da Presidência da República, que *institui o Dia de Celebração da Amizade Brasil-Israel*.

A proposição, tal como consignado na ementa, busca instituir a referida efeméride, a qual passará a ser comemorada anualmente no dia 12 de abril. Encerra, por fim, a cláusula de vigência da lei em que o projeto vier a se converter, com início previsto para a data de sua publicação.

Na justificção, o autor do projeto argumenta que a proposição pretende formalizar a sólida relação bilateral com o Estado de Israel e fomentar os vínculos cultural, social e econômico existentes entre os dois países.

Na Casa de origem, a proposição foi aprovada conclusivamente pelas Comissões de Cultura e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Nesta Casa, a matéria foi encaminhada, unicamente, a esta Comissão, não lhe tendo sido apresentadas emendas; caso aprovada, segue para a decisão do Plenário.

II – ANÁLISE

Nos termos do disposto pelo inciso II do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal, compete a este colegiado opinar sobre proposições que versem, entre outros temas, sobre a instituição de datas comemorativas, a exemplo da proposição em debate.

Ademais, em virtude do caráter exclusivo do exame da matéria, compete subsidiariamente a este colegiado, em substituição à Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, pronunciar-se também acerca dos aspectos constitucionais, jurídicos, em especial no que diz respeito à técnica legislativa, e regimentais da proposição.

Quanto à constitucionalidade formal do projeto, consideramos os aspectos relacionados à competência legislativa, à legitimidade da iniciativa parlamentar e ao meio adequado para veiculação da matéria.

Verifica-se que compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre cultura, conforme inscrito no art. 24, inciso IX, da Carta Magna.

É legítima a iniciativa parlamentar, nos termos do art. 48, *caput*, do texto constitucional, haja vista não incidir, na espécie, reserva de iniciativa.

Por fim, revela-se adequada a veiculação da matéria por meio de lei ordinária federal, visto não haver exigência constitucional de lei complementar ou outro veículo normativo para a disciplina do assunto. Verificado o atendimento aos requisitos constitucionais formais, parecem igualmente inatingidos pela proposição quaisquer dispositivos constitucionais, não havendo vícios materiais de inconstitucionalidade a apontar.

Assim, não observamos, na proposição, vícios relacionados à constitucionalidade da matéria. Tampouco identificamos falha de natureza regimental.

Quanto à juridicidade, a matéria está em consonância com o ordenamento jurídico nacional, em especial com as determinações da Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que estabelece critérios para a instituição de datas comemorativas. De acordo com essa Lei, a apresentação de proposição legislativa que vise a instituir data comemorativa deve vir acompanhada de

comprovação da realização de consultas e/ou audiências públicas que atestem a alta significação para os diferentes segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira.

Em atendimento a essa determinação, foi realizada audiência pública na Comissão de Educação e Cultura, no dia 31 de outubro de 2023, para discutir a proposta de instituir a efeméride. Dela participaram o embaixador de Israel no Brasil, bem como representantes da Confederação Israelita do Brasil, do Instituto Brasil Israel, do Makom e da *StandWithUs* Brasil, os quais foram unânicos em corroborar a importância da iniciativa.

No que diz respeito à técnica legislativa, um pequeno reparo se impõe, sob a forma de uma emenda de redação, à ementa, na qual se deve fazer constar *Dia da Celebração da Amizade Brasil-Israel*, conforme consignado na Exposição de Motivos nº 209, de 14 de junho de 2013, do Ministro das Relações Exteriores.

No que concerne ao mérito da proposição, reconhecemos a importância ímpar do projeto.

O Brasil mantém uma sólida e importante relação bilateral com Israel, tendo sido um dos primeiros países a estabelecer relações diplomáticas com o nascente Estado, em fevereiro de 1949.

Atualmente, a existência de uma comunidade de mais de 10 mil brasileiros em Israel e de cerca de 100 mil judeus no Brasil leva à existência de fortes vínculos culturais e sociais entre essas nações amigas.

Israelenses consideram o Brasil um país de grande interesse por sua identidade multicultural e pela diversidade de suas paisagens e centros urbanos; por outro lado, brasileiros visitam Israel para conhecer seus monumentos religiosos e históricos e desfrutar de uma sociedade moderna e vibrante.

Nesse cenário, é, sem dúvida, justa, pertinente e meritória a iniciativa de instituir um *Dia da Celebração da Amizade Brasil-Israel*.

III – VOTO

Conforme a argumentação exposta, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 5.636, de 2019, com a seguinte emenda:

EMENDA Nº -CE

Dê-se a seguinte redação à ementa do Projeto de Lei nº 5.636, de 2019:

“Institui o Dia da Celebração da Amizade Brasil-Israel.”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

7

Institui o Dia Nacional do Movimento de
Vida Independente.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituído o Dia Nacional do Movimento de
Vida Independente, a ser celebrado, anualmente, no dia 14 de
dezembro.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua
publicação.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, de julho de 2018.

RODRIGO MAIA
Presidente



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI DA CÂMARA

Nº 82, DE 2018

(nº 4.527/2008, na Câmara dos Deputados)

Institui o Dia Nacional do Movimento de Vida Independente.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)

- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=630760&filename=PL-4527-2008



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Senadora Mara Gabrilli

PARECER Nº , DE 2019

Da COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA, sobre o Projeto de Lei da Câmara nº 82, de 2018 (Projeto de Lei nº 4.527, de 2008), de autoria do Deputado Otavio Leite, que *institui o Dia Nacional do Movimento de Vida Independente*.

Relatora: Senadora **MARA GABRILLI**

I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) o Projeto de Lei da Câmara (PLC) nº 82, de 2018, que institui o Dia Nacional do Movimento de Vida Independente, a ser celebrado anualmente no dia 14 de dezembro. A proposição, já aprovada na Câmara dos Deputados, celebra o movimento inaugurado pelo Centro de Vida Independente, organização não-governamental de origem estadunidense, que chegou ao Brasil em 14 de dezembro de 1988 e promove a mobilidade, a superação de barreiras e a inclusão das pessoas com deficiência na sociedade.

O PLC nº 82, de 2018, foi distribuído a esta Comissão e irá, na sequência, à Comissão de Educação, Cultura e Esporte.

Não foram recebidas emendas.



SF/19197.17729-34

II – ANÁLISE

Compete a este colegiado manifestar-se sobre matérias relativas à proteção e à inclusão das pessoas com deficiência, com fundamento no art. 102-E, inciso VI, do Regimento Interno do Senado Federal.

A matéria é meritória, pois ainda há muito o que fazer para eliminar as barreiras que impedem a inclusão das pessoas com deficiência na sociedade, restringindo o pleno exercício de seus direitos. Instituir um dia para celebrar o Movimento de Vida Independente certamente ajudará a promover a ideia da inclusão e a dissipar a ideia de dependência, incapacidade e invalidez que muitas pessoas, por preconceito ou ignorância, ainda associam às pessoas com deficiência.

III – VOTO

Por essas razões, concluímos pela **aprovação** do Projeto de Lei da Câmara nº 82, de 2018.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relatora



SF/19197.17729-34



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 50, DE 2019

Da COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS E LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA,
sobre o Projeto de Lei da Câmara nº 82, de 2018, que Institui o Dia
Nacional do Movimento de Vida Independente.

PRESIDENTE: Senador Paulo Paim

RELATOR: Senadora Mara Gabrilli

23 de Maio de 2019





Relatório de Registro de Presença
CDH, 23/05/2019 às 09h - 39ª, Extraordinária
Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa

Bloco Parlamentar Unidos pelo Brasil (MDB, PRB, PP)	
TITULARES	SUPLENTES
JADER BARBALHO	1. JARBAS VASCONCELOS PRESENTE
MARCELO CASTRO	2. VAGO
VAGO	3. VAGO
MAILZA GOMES	4. VAGO
VAGO	5. VAGO

Bloco Parlamentar PSDB/PODE/PSL (PSDB, PODE, PSL)	
TITULARES	SUPLENTES
EDUARDO GIRÃO PRESENTE	1. SORAYA THRONICKE
STYVENSON VALENTIM PRESENTE	2. ROMÁRIO PRESENTE
LASIER MARTINS PRESENTE	3. ROSE DE FREITAS
JUÍZA SELMA	4. MARA GABRILLI PRESENTE

Bloco Parlamentar Senado Independente (REDE, PDT, CIDADANIA, PSB)	
TITULARES	SUPLENTES
FLÁVIO ARNS PRESENTE	1. ALESSANDRO VIEIRA
ACIR GURGACZ PRESENTE	2. FABIANO CONTARATO PRESENTE
LEILA BARROS PRESENTE	3. VAGO

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PT, PROS)	
TITULARES	SUPLENTES
PAULO PAIM PRESENTE	1. PAULO ROCHA PRESENTE
TELMÁRIO MOTA	2. ZENAIDE MAIA PRESENTE

PSD	
TITULARES	SUPLENTES
AROLDE DE OLIVEIRA PRESENTE	1. SÉRGIO PETECÃO
NELSINHO TRAD	2. LUCAS BARRETO

Bloco Parlamentar Vanguarda (DEM, PL, PSC)	
TITULARES	SUPLENTES
MARCOS ROGÉRIO	1. VAGO
VAGO	2. VAGO

Não Membros Presentes

DÁRIO BERGER
JORGE KAJURU
WELLINGTON FAGUNDES
CHICO RODRIGUES
MARCOS DO VAL

DECISÃO DA COMISSÃO

(PLC 82/2018)

NA 39ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, REALIZADA NESTA DATA, A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO DA SENADORA MARA GABRILLI, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CDH, FAVORÁVEL AO PROJETO.

23 de Maio de 2019

Senador PAULO PAIM

Presidente da Comissão de Direitos Humanos e Legislação
Participativa



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,
sobre o Projeto de Lei da Câmara nº 82, de 2018
(Projeto de Lei nº 4.527, de 2008, na origem), do
Deputado Otavio Leite, que *institui o Dia
Nacional do Movimento de Vida Independente*.

Relator: Senador **IZALCI LUCAS**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei da Câmara (PLC) nº 82, de 2018 (Projeto de Lei nº 4.527, de 2008, na origem), do Deputado Otavio Leite, que *institui o Dia Nacional do Movimento de Vida Independente*.

A proposição consta de dois dispositivos: o art. 1º institui a referida efeméride e o art. 2º propõe que a futura lei entre em vigor na data de sua publicação.

Na justificção, o autor da matéria narra o passado recente da luta das pessoas com deficiência pelos seus direitos e descreve o surgimento e as características do Movimento de Vida Independente.

Na Câmara dos Deputados, a proposição foi aprovada conclusivamente pelas Comissões de Defesa dos Direitos das Pessoas com Deficiência, de Cultura e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

No Senado Federal, o projeto foi distribuído para a apreciação da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa, onde foi aprovado, e da CE. Em seguida, a matéria seguirá para decisão do Plenário.

Não foram apresentadas emendas.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso II, do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE opinar em matérias que versem sobre datas comemorativas, tema da proposição em análise.

O Movimento de Vida Independente foi criado na década de 1960, na Universidade de Berkeley, na Califórnia, Estados Unidos, e expandiu-se mundialmente, estabelecendo os princípios que devem nortear as ações desenvolvidas pelos Centros de Vida Independente (CVI) existentes.

Tem em sua essência a prestação de serviços que propiciem melhor qualidade de vida às pessoas com deficiência, para fortalecê-las como indivíduos e resgatar sua autonomia para a vida em comunidade e o exercício da cidadania.

O Movimento prega que a pessoa com deficiência é capaz de administrar a própria vida, tomar decisões, fazer escolhas e assumir seus desejos. Deve, portanto, ser tratada em sua singularidade, e não agrupada em função de capacidades físicas, sensoriais ou intelectuais. Nesse sentido, a deficiência não deve ser vista como uma dificuldade, e sim como uma forma de expressão da diversidade humana.

O primeiro CVI do Brasil e da América Latina foi fundado em 14 de dezembro de 1988, no Rio de Janeiro, sendo esta a razão da escolha da data comemorativa em questão. O CVI-Rio, desde então, desenvolve serviços, programas e projetos em sintonia com a missão de promover a inclusão social da pessoa com deficiência por meio de seu fortalecimento individual.

O projeto é, portanto, meritório. A instituição do Dia Nacional do Movimento de Vida Independente contribuirá para o alcance de uma vida digna e autônoma por parte das pessoas com deficiência.

Passemos à avaliação da constitucionalidade e da juridicidade da proposição.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

Compete à União legislar concorrentemente com os Estados e Municípios sobre proteção ao patrimônio cultural e artístico, de acordo com o art. 24, inciso VII, da Constituição Federal, não havendo restrição específica sobre sua iniciativa.

No que se refere, especificamente, à instituição de datas comemorativas, a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, fixou o critério da alta significação para a sociedade das datas a serem instituídas por lei (art. 1º).

Tal critério deve ser definido, em cada caso, por meio de consultas e audiências públicas com a participação de organizações e associações legalmente reconhecidas e vinculadas aos segmentos interessados (art. 2º).

No entanto, para o presente caso, não cabe exigir a aplicação da mencionada lei. Não há necessidade de realização de audiências ou consultas públicas, considerando que a proposição foi apresentada em data anterior à sua publicação.

Concluimos, assim, que a proposição se mostra adequada aos ditames constitucionais, aos princípios e normas jurídicos, inclusive quanto à correta técnica legislativa, conforme dispõe a Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **APROVAÇÃO** do Projeto de Lei da Câmara nº 82, de 2018.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

8



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 3057, DE 2021

Institui o Dia Nacional da Mulher Sambista.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)
- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2067929&filename=PL-3057-2021



[Página da matéria](#)



Institui o Dia Nacional da Mulher Sambista.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituído o Dia Nacional da Mulher Sambista, a ser celebrado, anualmente, em todo o território nacional, no dia 13 de abril, data natalícia da cantora, compositora e instrumentista Yvonne Lara da Costa, a rainha e primeira-dama do samba Dona Ivone Lara.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, na data da chancela.

ARTHUR LIRA
Presidente



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Of. nº 489/2023/PS-GSE

Brasília, na data da apresentação.

A Sua Excelência o Senhor
Senador ROGÉRIO CARVALHO
Primeiro-Secretário do Senado Federal

Assunto: **Envio de proposição para apreciação**

Senhor Primeiro-Secretário,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 3.057, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Institui o Dia Nacional da Mulher Sambista”.

Atenciosamente,

LUCIANO BIVAR
Primeiro-Secretário





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador CID GOMES

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 3.057, de 2021, do Deputado Chico D'Angelo, que *institui o Dia Nacional da Mulher Sambista*.

Relator: Senador **CID GOMES**

I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação e Cultura (CE), em caráter exclusivo e terminativo, o Projeto de Lei (PL) nº 3.057, de 2021, de autoria do Deputado Chico D'Angelo, o qual propõe seja instituído o Dia Nacional da Mulher Sambista.

Para tanto, a proposição, tal como consignado na ementa, busca instituir a referida efeméride, a qual passará a ser comemorada anualmente no dia 13 de abril. Encerra, igualmente, a cláusula de vigência da norma, que prevê a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

O autor da proposição justifica a iniciativa ressaltando que a instituição do Dia Nacional da Mulher Sambista tem a finalidade de dar visibilidade às mulheres sambistas, destacar o papel de protagonista e reconhecer a importância das mulheres na constituição desse gênero musical, uma das principais manifestações culturais populares brasileiras.

Na Câmara dos Deputados, o PL nº 3.057, de 2021, foi aprovado pelas Comissões de Cultura, de Defesa dos Direitos da Mulher e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

No Senado Federal, a proposição, que não recebeu emendas, foi distribuída para análise exclusiva e terminativa da CE.

II – ANÁLISE

Nos termos do disposto pelo inciso II do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal, compete a este colegiado opinar sobre proposições que versem, entre outros temas, sobre a instituição de datas comemorativas, a exemplo da proposição em debate.

Ainda segundo essa mesma norma, conforme estabelecido no inciso I do art. 49 e inciso IV do § 1º do art. 91, foi confiada à CE a competência para decidir terminativamente sobre o projeto, razão pela qual lhe cumpre apreciar seu mérito.

Ademais, em virtude do caráter exclusivo do exame da matéria, compete subsidiariamente a este colegiado, em substituição à Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, pronunciar-se também acerca dos aspectos constitucionais, jurídicos, em especial no que diz respeito à técnica legislativa, e regimentais da proposição.

Quanto à constitucionalidade formal do projeto, consideram-se atendidos os aspectos relacionados à competência legislativa da União (art. 24, IX, CF), às atribuições do Congresso Nacional (art. 48, *caput*, CF) e à legitimidade da iniciativa parlamentar – neste caso, ampla e não reservada (art. 61, *caput*, CF) –, bem como ao meio adequado para veiculação da matéria.

Verificado o atendimento aos requisitos constitucionais formais, apresentam-se igualmente atendidos os requisitos constitucionais materiais, de forma que não se observam, na proposição, vícios relacionados à constitucionalidade da matéria. Tampouco foram observadas falhas de natureza regimental.

Quanto à juridicidade, a matéria está em consonância com o ordenamento jurídico nacional, em especial com as determinações da Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que estabelece critérios para a instituição de datas comemorativas. De acordo com essa Lei, a apresentação de proposição legislativa que vise a instituir data comemorativa deve vir acompanhada de comprovação da realização de consultas e/ou audiências públicas que atestem

a alta significação para os diferentes segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira.

Em atendimento a essa determinação, foi realizada audiência pública na Comissão de Cultura da Câmara dos Deputados, no dia 17 de agosto de 2021, para discutir a proposta de instituir a efeméride. Dela participaram artistas, sambistas, representantes das mulheres compositoras e de escolas de samba. Todos foram unânimes em corroborar a importância da iniciativa para homenagear e reconhecer nacionalmente as sambistas, cantoras, intérpretes e compositoras do gênero.

Registre-se, em adição, no que concerne à técnica legislativa, que o texto do projeto se encontra igualmente de acordo com as normas estabelecidas pela Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis.

No que concerne ao mérito da proposição, reconhecemos a importância ímpar do projeto.

O PL nº 3.057, de 2021, pretende incluir, no calendário oficial, o Dia Nacional da Mulher Sambista, a ser comemorado, anualmente, no dia 13 de abril, data natalícia da cantora, compositora e instrumentista Yvonne Lara da Costa (1922-2018), mais conhecida no meio musical como Dona Ivone Lara.

No mais recente livro *História da música brasileira em 100 fotografias*, publicado pela Editora Bazar do Tempo, é dedicado um capítulo específico a essa personalidade da cultura musical brasileira, sob o título *Bendita Dama do Samba*. Vale a pena transcrever um trecho desse capítulo:

Bisneta de escravos e órfã de pais desde criança, Yvonne Lara da Costa, nome de nascença de Ivone Lara, logo aprendeu a transitar dos corais regidos por Heitor Villa-Lobos às rodas de samba e de jongo. Nascida no bairro carioca de Botafogo em 1922, cresceria entre o canto orfeônico e o samba de terreiro descobrindo, ainda jovem, uma afinidade apaixonante pela música. Ela não queria apenas cantá-la, mas inventá-la: seu sonho era fazer música. Não seria tarefa fácil. A despeito de sua formação musical sólida e diversificada, provar que daria uma boa compositora era um desafio no meio do samba, dominado pelos homens e onde os papéis das mulheres poderiam ser de passista, musa, tia e pastora. Mulher compondo samba, era outra história.

Mas Ivone Lara persistiu e continuou compondo seus sambas, enquanto trabalhava como enfermeira. Em 1965, assinou o samba-enredo da Escola Império Serrano, intitulado *Os cinco bailes do Rio de Janeiro*, em parceria com Bacalhau e Silas de Oliveira. Torna-se, assim, a primeira mulher a compor um samba-enredo na história do carnaval.

A instituição da data comemorativa também dará visibilidade a outras mulheres brasileiras, que se destacaram e ainda hoje assumem um papel proeminente na história do samba, razão pela qual somos plenamente favoráveis a essa brilhante iniciativa parlamentar.

III – VOTO

Conforme a argumentação exposta, o voto é pela constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade e, no mérito, pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 3.057, de 2021.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

9



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 3663, DE 2023

Inscribe o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria.

AUTORIA: Senadora Teresa Leitão (PT/PE)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora TERESA LEITÃO

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Inscribe o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica inscrito o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria, depositado no Panteão da Pátria e da Liberdade Tancredo Neves, em Brasília, Distrito Federal.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Eram 18h40 do dia 3 de março de 1982. Ao sair de uma padaria em Olinda, carregando nas mãos um pacote de pão e um saco de leite, um homem é morto a tiros. Poderia ser apenas mais um assassinato encomendado, cena infelizmente muito comum no sertão pernambucano naquela longínqua década de 1980. Mas esse era diferente. O crime, ocorrido à luz do dia, chocou o País. Não caiu no esquecimento, nem na impunidade.

O homem que morreu ali na frente daquela padaria se chamava Pedro Jorge de Melo e Silva. Procurador da República, tinha 35 anos, era casado e pai de duas filhas. Foi assassinado com três tiros à queima-roupa apenas três meses após oferecer denúncia contra oficiais da Polícia Militar de Pernambuco, um deputado estadual e outras 21 pessoas envolvidas em um esquema de corrupção que veio a ser conhecido como o Escândalo da Mandioca.





SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora **TERESA LEITÃO**

Os denunciados se passavam por produtores rurais e conseguiam empréstimos no Banco do Brasil para plantação de mandioca. Em seguida, alegavam que a seca havia destruído a plantação e recebiam o seguro agrícola.

A operação foi denunciada por um agricultor e investigada pela Polícia Federal. Pedro Jorge recebeu o inquérito e, mesmo ameaçado, denunciou os envolvidos. Pressionado a abandonar a investigação, foi afastado tanto do cargo de procurador-chefe quanto do processo por decisão superior – o que, naquela época, era permitido na instituição.

O assassinato chocou o País e contribuiu para que fosse iniciado um amplo debate sobre a importância do Ministério Público para a sociedade e sobre as garantias necessárias para que os membros da instituição pudessem desenvolver um trabalho livre de pressões. Anos depois, com a Constituição Federal de 1988, foi estabelecida a garantia de independência funcional e a inamovibilidade aos membros do Ministério Público.

Alagoano de Maceió, ainda muito jovem Pedro Jorge migrou para o Recife para estudar. Foi seminarista, optando posteriormente pela carreira acadêmica. Como procurador, Pedro Jorge teve sua atuação marcada pela integridade e pelo zelo na defesa dos bens públicos. Deixou como legado a semente do Ministério Público independente, forte e altivo, que não se curva diante de pressões externas e ameaças.

Pela grandeza e destemor de sua atuação, por sua trajetória de extraordinária determinação e coragem de investigar figuras poderosas e lutar contra ações de corrupção – mesmo diante das constantes ameaças –, acredito que é hora de prestar a Pedro Jorge de Melo e Silva o devido reconhecimento, razão pela qual conto com o apoio dos nobres Parlamentares para a aprovação desta proposição.

Sala das Sessões,

Senadora **TERESA LEITÃO**

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Humberto Costa

PARECER Nº , DE 2024

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 3.663, de 2023, da Senadora Teresa Leitão, que *inscreve o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria*.

Relator: Senador **HUMBERTO COSTA**

I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação e Cultura (CE), em decisão terminativa, o Projeto de Lei (PL) nº 3.663, de 2023, da Senadora Teresa Leitão, que *inscreve o nome de Pedro Jorge de Melo e Silva no livro de Heróis e Heroínas da Pátria*.

Para tanto, o art. 1º da proposição institui a homenagem consignada na ementa, ao passo que o art. 2º encerra a cláusula de vigência, que prevê a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

Na justificação, a autora argumenta que o propósito da matéria é prestar justa homenagem ao procurador da República Pedro Jorge de Melo e Silva, “(...) pela grandeza e destemor de sua atuação, por sua trajetória de extraordinária determinação e coragem de investigar figuras poderosas e lutar contra ações de corrupção - mesmo diante das constantes ameaças (...)”.

À matéria, não foram apresentadas emendas.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Humberto Costa

II – ANÁLISE

Nos termos do disposto pelo inciso II do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal, compete à Comissão de Educação e Cultura opinar sobre matérias que versem, entre outros, sobre temas relacionados às homenagens cívicas.

Ainda conforme disposto nos arts. 49, I, e 94, I, também do regimento interno desta Casa, é competência deste Colegiado decidir terminativamente sobre o mérito desta matéria.

Considerando, ainda, o caráter exclusivo do exame da matéria, cabe a esta Comissão pronunciar-se em relação à constitucionalidade, à juridicidade, à técnica legislativa e à regimentalidade.

Quanto à constitucionalidade, a matéria se insere no campo da competência concorrente da União para legislar sobre cultura, nos termos do art. 24, IX, da Carta Magna. É igualmente legítima a iniciativa parlamentar, nos termos do art. 48, *caput*, do texto constitucional, visto não se tratar de projeto de reserva privativa do Presidente da República. Revela-se, por fim, adequado o tratamento da matéria por meio de lei ordinária, uma vez que a Constituição Federal não reserva o tema à esfera de lei complementar.

Quanto à juridicidade, a proposição está em consonância com o ordenamento jurídico nacional, inclusive no que concerne à técnica legislativa, tendo em vista que o texto do projeto se encontra de acordo com as normas estabelecidas pela Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis.

A proposição atende aos requisitos dispostos na Lei nº. 11.597, de 29 de novembro de 2007, alterada pelas Leis nº. 13.229, de 28 de dezembro de 2015, e nº. 13.433, de 12 de abril de 2017, que disciplina a inscrição de nomes no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria, depositado no Panteão da Liberdade e da Democracia, monumento localizado em Brasília, construído em homenagem ao ex-presidente Tancredo Neves.



SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

Segundo dispõe esta Lei, são merecedores da distinção brasileiras e brasileiros que, individualmente ou em grupo, tenham oferecido a vida à Pátria, para sua defesa e construção, com excepcional dedicação e heroísmo, desde que decorridos dez anos de sua morte ou presunção de morte, exceção feita aos brasileiros e brasileiras mortos ou presumidamente mortos em campos de batalha. Pedro Jorge de Melo e Silva foi assassinado em março de 1982, na cidade de Olinda, Pernambuco.

Portanto, não se vislumbram óbices de natureza constitucional, jurídica ou regimental.

No que diz respeito ao mérito, reconhecemos a importância ímpar deste projeto, que presta uma homenagem justa e oportuna.

Alagoano, ainda muito jovem Pedro Jorge decide migrar para Recife e, naquela cidade, estudar. Foi seminarista e, posteriormente, optou pela carreira acadêmica, tendo sido, distintivamente, o primeiro lugar no vestibular de Direito da Universidade Federal de Pernambuco; com apenas 29 anos, ingressou nas carreiras do Ministério Público. Casou com Maria das Graças Viégas e Silva, com quem teve duas filhas Roberta e Marisa.

Foi assassinado com três tiros à queima-roupa, três meses após oferecer denúncia contra figuras importantes do cenário pernambucano que estavam envolvidos em um esquema de corrupção, o qual veio a ser conhecido como o Escândalo da Mandioca.

Entre os anos de 1979 e 1981, na cidade de Floresta, no Sertão Pernambucano, militares, servidores públicos, empresários e políticos se passaram por produtores rurais para conseguir empréstimos no Banco do Brasil para plantação de mandioca. Posteriormente, alegavam que a seca teria destruído toda a plantação para, assim, receberem o seguro agrícola. Mais de 300 empréstimos foram feitos e este esquema desviou o equivalente a R\$ 30 milhões, em valores atuais, segundo estima a Associação Nacional dos Procuradores da República.



SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

O esquema foi denunciado por um agricultor e investigado pela Polícia Federal. Pedro Jorge recebeu o inquérito, ofereceu a denúncia e começou a receber ameaças e, mesmo afastado do caso, por decisão do então procurador-geral da República Inocêncio Mártires Coelho, visto que à época os procuradores não eram inamovíveis, é assassinado à luz do dia, quando saía de uma padaria no município de Olinda.

Este crime bárbaro contribuiu para que fosse iniciado um importante debate acerca da importância do Ministério Público para a sociedade e sobre as garantias necessárias para que os membros desta instituição pudessem desenvolver um trabalho livre de pressões. Em 1988, com a promulgação da Constituição Cidadã, foi estabelecida a garantia de independência funcional e a inamovibilidade aos membros do Ministério Público.

O procurador Pedro Jorge representa o Ministério Público Federal que conhecemos hoje. Para todos nós, ele é um dos símbolos da luta contra a corrupção em nosso País e suas ações motivaram a criação de mecanismos robustos para combater este crime que tanto cria mazelas para a nossa sociedade.

Passadas mais de quatro décadas daquele triste episódio que manchou a história de Pernambuco e do Brasil, mas que é um marco no combate à corrupção, hoje relembremos e reafirmamos os valores defendidos por Pedro Jorge e toda a sua trajetória em busca de justiça. Apesar de triste, o assassinato do procurador faz manter acesa em nós a vontade de lutar cada dia mais por um país mais justo e democrático.

Portanto, conforme destaca a autora deste projeto em sua justificação, é pela grandeza, pela sua trajetória de extraordinária determinação e coragem, e pelo destemor de sua atuação, que devemos prestar esta homenagem a Pedro Jorge de Melo e Silva.

Este é o relatório.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Humberto Costa

III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 3.663, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

10



SENADO FEDERAL

REQUERIMENTO Nº DE - CE

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II e V, da Constituição Federal, que seja convidado o Exmo. Sr. Camilo Sobreira de Santana, Ministro da Educação, a comparecer a esta Comissão, a fim de realizar um balanço das atividades de 2023, avanços, desafios e perspectivas.

Sala da Comissão, de de .

Senador Flávio Arns
(PSB - PR)
Presidente da Comissão de Educação e Cultura



11



SENADO FEDERAL

REQUERIMENTO Nº DE - CE

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II e V, da Constituição Federal, que seja convidada a Exma. Sra. Margareth Menezes da Purificação Costa, Ministra da Cultura, a comparecer a esta Comissão, a fim de realizar um balanço das atividades de 2023, avanços e desafios.

Sala da Comissão, de de .

Senador Flávio Arns
(PSB - PR)
Presidente da Comissão de Educação e Cultura

