



# **SENADO FEDERAL**

## **COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

### **PAUTA DA 2ª REUNIÃO**

**(2ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura)**

**20/02/2024  
TERÇA-FEIRA  
às 10 horas**

**Presidente: Senador Flávio Arns**

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



**Comissão de Educação e Cultura**

**2ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, DA 2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA  
DA 57ª LEGISLATURA, A REALIZAR-SE EM 20/02/2024.**

**2ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA**

***terça-feira, às 10 horas***

**SUMÁRIO**

ITEM	PROPOSIÇÃO	RELATOR (A)	PÁGINA
1	PL 2796/2021 - Não Terminativo -	SENADORA LEILA BARROS	13
2	PL 826/2019 - Não Terminativo -	SENADOR MARCELO CASTRO	79
3	EMENDA(S) DE - Não Terminativo -	SENADORA PROFESSORA DORINHA SEABRA	99
4	PL 3455/2023 - Não Terminativo -	SENADOR FABIANO CONTARATO	121
5	PL 5574/2023 - Terminativo -	SENADOR ESPERIDIÃO AMIN	134
6	PL 6404/2019 - Terminativo -	SENADORA DAMARES ALVES	147

7	<b>PL 2475/2021</b> - Terminativo -	<b>SENADOR ASTRONAUTA MARCOS PONTES</b>	<b>156</b>
8	<b>PL 6563/2019</b> - Não Terminativo -	<b>SENADOR ASTRONAUTA MARCOS PONTES</b>	<b>164</b>
9	<b>PL 5636/2019</b> - Não Terminativo -	<b>SENADOR CARLOS VIANA</b>	<b>170</b>
10	<b>PLC 82/2018</b> - Não Terminativo -	<b>SENADOR IZALCI LUCAS</b>	<b>177</b>
11	<b>PL 3057/2021</b> - Terminativo -	<b>SENADOR CID GOMES</b>	<b>185</b>
12	<b>PL 3483/2023</b> - Terminativo -	<b>SENADOR CARLOS PORTINHO</b>	<b>193</b>
13	<b>REQ 142/2023 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>202</b>
14	<b>REQ 143/2023 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>204</b>
15	<b>REQ 1/2024 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>207</b>
16	<b>REQ 2/2024 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>209</b>
17	<b>REQ 3/2024 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>212</b>
18	<b>REQ 4/2024 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>214</b>
19	<b>REQ 5/2024 - CE</b> - Não Terminativo -		<b>218</b>

## COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE

PRESIDENTE: Senador Flávio Arns

VICE-PRESIDENTE: Senadora Professora Dorinha Seabra

(27 titulares e 27 suplentes)

TITULARES			SUPLENTE
<b>Bloco Parlamentar Democracia(PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)</b>			
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 / 3179	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	
<b>Bloco Parlamentar da Resistência Democrática(PSB, PT, PSD)</b>			
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	
<b>Bloco Parlamentar Vanguarda(PL, NOVO)</b>			
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
Eduardo Girão(NOVO)(18)(19)(22)	CE 3303-6677 / 6678 / 6679	5 Marcos Rogério(PL)(18)(19)	RO 3303-6148
<b>Bloco Parlamentar Aliança(PP, REPUBLICANOS)</b>			
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-BLPPP).
- (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).

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 20 de fevereiro de 2024  
(terça-feira)  
às 10h

**PAUTA**

2ª Reunião, Extraordinária

**COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE**

	Deliberativa
<b>Local</b>	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 15

Retificações:

1. Recebido novo relatório do item 1. (15/02/2024 14:18)
2. Inclusão do item 18. (15/02/2024 14:20)
3. Inclusão do item 19. (15/02/2024 16:35)
4. . (20/02/2024 08:36)
5. Adição de Relatório Legislativo do item 3. (20/02/2024 08:49)
6. Adição de Relatório Legislativo do item 10. (20/02/2024 09:00)
7. Adição do Relatório Legislativo correto do item 6. (20/02/2024 09:07)

# 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. 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).
2. 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

### PROJETO DE LEI Nº 826, DE 2019

#### - Não Terminativo -

*Institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas.*

**Autoria:** Câmara dos Deputados

**Relatoria:** Senador Marcelo Castro

**Relatório:** Pela aprovação do projeto e da Emenda nº 1 - CAS

**Observações:**

1. A matéria foi apreciada pela Comissão de Assuntos Sociais, com parecer favorável ao Projeto, com a Emenda nº 1-CAS.
2. A matéria constou da pauta da reunião do dia 12/12/2023.
3. Em 12/12/2023, foi concedida vista coletiva, nos termos regimentais.

**Textos da pauta:**

[Avulso inicial da matéria](#)

[Parecer \(CAS\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

## ITEM 3

### 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 n. 2

**Observações:**

1. Em 26/09/2023, foi apresentada a emenda n° 1, de autoria de Comissão de Educação e Cultura, Senadora Professora Dorinha Seabra (UNIÃO/TO).

**Textos da pauta:**

[Avulso inicial da matéria](#)

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

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

#### ITEM 4

#### PROJETO DE LEI N° 3455, DE 2023

- Não Terminativo -

*Dispõe sobre a transformação do campus de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá em Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON).*

**Autoria:** Senador Randolfe Rodrigues

**Relatoria:** Senador Fabiano Contarato

**Relatório:** Pela aprovação

**Observações:**

1. A matéria será apreciada pela Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, em decisão terminativa.

**Textos da pauta:**

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

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

#### ITEM 5

#### PROJETO DE LEI N° 5574, DE 2023

- Terminativo -

*Altera a Lei n° 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que fixa critério para instituição de datas comemorativas, para melhor definição dos critérios fixados.*

**Autoria:** Senadora Tereza Cristina

**Relatoria:** Senador Esperidião Amin

**Relatório:** Pela aprovação

**Textos da pauta:**

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

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

#### ITEM 6

#### PROJETO DE LEI N° 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. A matéria constou das pautas das reuniões dos dias 15/12/2022 e 20/12/2022.
2. 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 7**

**PROJETO DE LEI Nº 2475, DE 2021**

**- Terminativo -**

*Reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.*

**Autoria:** Câmara dos Deputados

**Relatoria:** Senador Astronauta Marcos Pontes

**Relatório:** Pela aprovação

**Textos da pauta:**

[Avulso inicial da matéria](#)

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

**ITEM 8**

**PROJETO DE LEI Nº 6563, DE 2019**

**- Não Terminativo -**

*Denomina Agência Benjamin Manoel a agência do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) no Município de Arujá, Estado de São Paulo.*

**Autoria:** Câmara dos Deputados

**Relatoria:** Senador Astronauta Marcos Pontes

**Relatório:** Pela aprovação

**Observações:**

1. A matéria constou da pauta da reunião do dia 14/03/2023.

**Textos da pauta:**

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

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

**ITEM 9**

**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 10****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

**Textos da pauta:**

[Avulso inicial da matéria \(PLEN\)](#)  
[Relatório Legislativo \(CDH\)](#)  
[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

**ITEM 11****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 12****PROJETO DE LEI Nº 3483, DE 2023****- Terminativo -**

*Inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.*

**Autoria:** Senador Astronauta Marcos Pontes

**Relatoria:** Senador Carlos Portinho

**Relatório:** Pela aprovação com emendas

**Observações:**

1. Será realizada uma única votação nominal para o Projeto e para a(s) emenda(s), nos

*termos do relatório apresentado, salvo requerimento de destaque.*

*2. Em 17/11/2023, foi realizada audiência pública destinada a instruir a matéria.*

**Textos da pauta:**

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

[Relatório Legislativo \(CE\)](#)

**ITEM 13**

**REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 142, DE 2023**

*Requer, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de discutir a educação midiática no Brasil: desafios e perspectivas. Propõe para a audiência a presença dos seguintes convidados: a senhora Patrícia Blanco, Presidente do Instituto Palavra Aberta/Educamídia; o senhor João Brant, Secretário de Políticas Digitais - SECOM/PR; o senhor João Alegria, Secretário-Geral da Fundação Roberto Marinho; o senhor Ismar Soares, Presidente da ABPEducom; o senhor Alexandre Le Voci Sayad, Jornalista e Educador/Excoordenador da Unesco MIL Alliance; o senhor Marlova J. Noletto, Representante da Unesco no Brasil.*

**Autoria:** Senador Flávio Arns

**Textos da pauta:**

[Requerimento \(CE\)](#)

**ITEM 14**

**REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 143, DE 2023**

*Requer a inclusão da Associação Brasileira de Mantenedoras de Escolas Técnicas - ABMET na audiência pública aprovada pelo REQ. 130/2023.*

**Autoria:** Senadora Professora Dorinha Seabra

**Textos da pauta:**

[Requerimento \(CE\)](#)

**ITEM 15**

**REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 1, DE 2024**

*Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PL 1572/2021, que “institui o Dia Nacional do Motociclista Profissional”.*

**Autoria:** Senador Zequinha Marinho

**Textos da pauta:**

[Requerimento \(CE\)](#)

**ITEM 16**

**REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 2, DE 2024**

*Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PL 1063/2022, que “dispõe sobre a instituição da Campanha “ABRIL VERDE”, em âmbito nacional, no mês de abril de cada ano, dedicada à prevenção aos acidentes do trabalho e doenças ocupacionais, e dá outras providências”.*

**Autoria:** Senador Paulo Paim

**Textos da pauta:**[Requerimento](#) (CE)**ITEM 17****REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 3, DE 2024**

*Requer, nos termos do art. 7º da Instrução Normativa da Secretaria Geral da Mesa nº 16, de 2023, a adição de assinatura ao REQ 2/2024 - CE, de autoria do Senador Paulo Paim.*

**Autoria:** Senador Laércio Oliveira

**Textos da pauta:**[Requerimento](#) (CE)**ITEM 18****REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 4, DE 2024**

*Requer a convocação do Exmo. Sr. Camilo Sobreira de Santana, Ministro da Educação, para que compareça a esta Comissão, a fim de prestar esclarecimentos sobre os problemas ocorridos no processo de divulgação dos resultados do Sistema de Seleção Unificado.*

**Autoria:** Senador Alessandro Vieira

**Textos da pauta:**[Requerimento](#) (CE)**ITEM 19****REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA Nº 5, DE 2024**

*Requer, nos termos do art. 58, § 2º, V, da Constituição Federal, que seja convidada a Senhora Denise Pires de Carvalho, Ex-Secretária de Ensino Superior do Ministério da Educação, a comparecer a esta Comissão, a fim de prestar esclarecimentos sobre os problemas ocorridos no processo de divulgação dos resultados do Sistema de Seleção Unificado de 2024.*

**Autoria:** Senador Alessandro Vieira

**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](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.

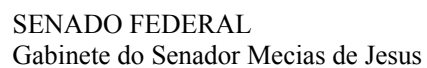
O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, a ser regulamentado.

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.





SF/23699.04531-23

Praça dos Três Poderes – Senado Federal – Anexo II – Ala Filinto Müller – Gabinete 02



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.

§1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada qualquer autorização estatal 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 desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos ou audiovisuais, conforme definições contidas nas Leis nos 9.609 e 9.610, 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;





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 chance semelhantes.

**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.

### **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.

**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 § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 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 art. 7º, § 1º, 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 art. 7º, § 1º, 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 melhor interesse da criança e do adolescente.

§ 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



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Of. nº 327/2023/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 826, de 2019, da Câmara dos Deputados, que “Institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas”.

Atenciosamente,

LUCIANO BIVAR  
Primeiro-Secretário

Apresentação: 05/09/2023 16:24:47.523 - MESA

DOC n.964/2023



Pa  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Luciano Bivar

Avulso do PL 826/2019 [5 de 5]



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



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 826, DE 2019

Institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas.

**AUTORIA:** Câmara dos Deputados

**DOCUMENTOS:**

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

[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1711011&filename=PL-826-2019](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1711011&filename=PL-826-2019)



[Página da matéria](#)

**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

Institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituído o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas, destinado prioritariamente a alunos da educação infantil e do ensino fundamental, com o objetivo de intensificar as ações de vacinação e de elevar a cobertura vacinal da população.

§ 1º Todos os estabelecimentos de educação infantil e de ensino fundamental públicos ou que recebam recursos públicos deverão participar das atividades previstas nesta Lei.

§ 2º As escolas particulares poderão participar do Programa, por meio de manifestação expressa de seu interesse perante o sistema de saúde local.

§ 3º Os estabelecimentos de ensino participantes do Programa deverão entrar em contato com a unidade de saúde mais próxima, para informar a quantidade de alunos matriculados na educação infantil e no ensino fundamental e agendar a data em que a equipe de vacinação irá à escola para vacinar as crianças.

§ 4º É facultado à unidade de saúde e à escola acordar a realização de atividades educativas com a finalidade de sensibilizar a comunidade sobre a importância e a segurança das vacinas.

Art. 2º A escola deverá comunicar aos pais ou responsáveis de todos os alunos e divulgar na comunidade as



datas da visita das equipes de saúde com, no mínimo, 5 (cinco) dias de antecedência, bem como orientar os alunos a levar o cartão de vacinação.

§ 1º A unidade de saúde responsável pela vacinação também fará a divulgação das datas e dos horários em que haverá vacinação nas escolas.

§ 2º A vacinação deverá ser realizada após o início da Campanha Nacional de Vacinação contra a Influenza e contemplar necessariamente vacinas de rotina e de campanhas.

§ 3º Caso o aluno não possua cartão de vacinação, deverá ser disponibilizado pela equipe da unidade de saúde responsável um novo cartão no ato da vacinação.

Art. 3º Poderão ser vacinados crianças e jovens não matriculados nas escolas participantes do Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas, bem como adultos da comunidade, a depender do excedente e da disponibilidade.

Art. 4º Após o encerramento da campanha, a escola deverá, no prazo máximo de 5 (cinco) dias:

I - enviar à unidade de saúde lista com o nome dos alunos matriculados na instituição que não compareceram para vacinação na escola, com a indicação dos pais ou responsáveis e do endereço da criança;

II - enviar comunicado aos pais ou responsáveis pelas crianças e jovens que não compareceram à escola para vacinação, com a orientação de visita à unidade de saúde para verificar a situação vacinal.

Parágrafo único. Caso os pais ou responsáveis que receberem a comunicação de que trata este artigo não compareçam à unidade de saúde no prazo de 30 (trinta) dias, esta poderá

**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

realizar visita domiciliar à família para orientá-la sobre a importância da vacinação.

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

CÂMARA DOS DEPUTADOS, na data da chancela.

ARTHUR LIRA  
Presidente





# SENADO FEDERAL

## PARECER (SF) Nº 67, DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS, sobre o Projeto de Lei nº 826, de 2019, que Institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas.

**PRESIDENTE EVENTUAL:** Senadora Teresa Leitão

**RELATOR:** Senador Humberto Costa

29 de novembro de 2023





SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Humberto Costa

## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS, sobre o Projeto de Lei nº 826, de 2019, do Deputado Domingos Sávio, que *institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas*.

Relator: Senador **HUMBERTO COSTA**

### I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Assuntos Sociais (CAS) o Projeto de Lei (PL) nº 826, de 2019, do Deputado Domingos Sávio, que *institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas*.

O projeto é composto por cinco artigos. O art. 1º institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas, destinado prioritariamente a alunos da educação infantil e do ensino fundamental, visando intensificar as ações de vacinação e ampliar a cobertura vacinal. Seu §1º dispõe que estabelecimentos públicos ou que recebam recursos públicos, de educação infantil e ensino fundamental, são obrigados a aderir ao programa. Por sua vez, os §§ 2º e 3º estabelecem que as escolas particulares podem optar por participar, e que as escolas participantes devem entrar em contato com as unidades de saúde locais. O § 4º dispõe que as unidades de saúde e escolas podem combinar atividades educativas sobre vacinas.

Já o art. 2º tem três parágrafos e determina que as escolas devem informar aos pais ou responsáveis sobre as datas de visitas das equipes de saúde com uma antecedência mínima de cinco dias e instruir os alunos a trazerem seus cartões de vacinação. A unidade de saúde encarregada também deverá divulgar



## SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

essas datas. A vacinação ocorrerá após o começo da Campanha Nacional de Vacinação contra a Influenza e incluirá vacinas de rotina e de campanhas. Alunos sem cartão de vacinação receberão um novo no momento da vacinação.

O PL estabelece ainda, em seu art. 3º, que, além dos alunos matriculados, crianças e jovens não matriculados nas escolas participantes e adultos da comunidade também podem ser vacinados, dependendo da quantidade de vacinas disponíveis.

Por fim, o art. 4º estabelece que, após a campanha, as escolas têm até cinco dias para enviar à unidade de saúde uma lista de alunos que não foram vacinados, com informações de seus responsáveis e endereços. A escola também deve comunicar aos pais ou responsáveis desses alunos a orientação de visitarem uma unidade de saúde. Se os responsáveis não se apresentarem à unidade de saúde em 30 dias após a notificação, a unidade poderá fazer uma visita domiciliar para conscientizá-los sobre a vacinação.

O art. 5º, que trata da cláusula de vigência, determina que a lei originada da aprovação do projeto entrará em vigor na data de sua publicação.

Na justificação, o autor ressalta a preocupação com o recrudescimento de doenças e os surtos que podem advir da redução da cobertura vacinal, a qual se deve em parte à disseminação de informações incorretas sobre a eficácia das vacinas.

Assim, ele propõe um programa nacional de multivacinação em escolas, visando a atualizar a vacinação das crianças, denominado como Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas. Tal Programa, argumenta, é estratégia rápida para alcançar não vacinados e, mesmo focado nas escolas públicas, pode ser estendido às particulares e à comunidade em geral. A iniciativa não impõe vacinação obrigatória, mas busca sensibilizar sobre a importância da vacinação e, se necessário, oferece visitas domiciliares educativas para orientação.



## SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

A matéria foi distribuída para a análise da CAS, devendo seguir para a Comissão de Educação (CE) e para o Plenário do Senado Federal.

No prazo regimental, não foram apresentadas emendas.

## II – ANÁLISE

É atribuição da CAS opinar sobre proposições que digam respeito à proteção e defesa da saúde e também à competência do Sistema Único de Saúde (SUS) – temáticas abrangidas pelo projeto em análise –, nos termos do inciso II do art. 100 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

Dessa forma, os aspectos ligados à educação e às instituições educativas serão analisados quando da tramitação da proposição na CE.

No que tange ao mérito, a proposta visa a aumentar a cobertura vacinal dos diferentes imunizantes contemplados no Programa Nacional de Imunizações (PNI), especialmente prejudicada pela pandemia da covid-19 e a onda de *fake News* a respeito das vacinas contra a doença, com repercussões catastróficas em termos de mortalidade. Há que ressaltar, porém, que, antes mesmo da pandemia, o País já enfrentava quedas na cobertura vacinal por todos os imunizantes indicados para a população infantil no âmbito do PNI.

As vacinas representam importante e reconhecida ferramenta de prevenção a doenças potencialmente muito graves. Isso se tornou bastante evidente com o aparecimento da pandemia de covid-19, cujo efetivo controle somente se obteve com a implementação de campanhas de vacinação em massa em praticamente todos os países do mundo.

Todavia, apesar de, há décadas, os imunizantes já serem utilizados com segurança e eficácia em todas as faixas etárias, há algum tempo vem aumentando o número de pessoas que questionam sua efetividade e segurança, o que tem gerado grave impacto nas coberturas vacinais, em vários países, em decorrência da relutância de muitas pessoas a vacinarem a si mesmas e a seus filhos.



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Humberto Costa

Popularmente conhecido como “movimento antivacina”, esse fenômeno vem-se alastrando mundialmente, aproveitando as facilidades de comunicação decorrentes da expansão do uso de redes sociais. Isso ficou muito claro durante a pandemia, quando muito se questionou a confiabilidade das vacinas contra o novo coronavírus.

Nesse sentido, o PL nº 826, de 2019, tem o condão de contribuir para maior conscientização sobre a importância da vacinação no País, especialmente ao buscar sensibilizar a população sobre a importância do PNI e da cobertura vacinal.

Assim, deve-se reconhecer o mérito da proposta para aumentar a cobertura vacinal do PNI.

### III – VOTO

Pelo exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 826, de 2019.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Humberto Costa

## COMPLEMENTAÇÃO DE VOTO (AO PARECER Nº , DE 2023 - CAS)

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS, sobre o Projeto de Lei nº 826, de 2019, do Deputado Domingos Sávio, que institui o *Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas*.

Relator: Senador **HUMBERTO COSTA**

Após a apresentação do relatório com voto pela aprovação do Projeto de Lei nº. 826, de 2019, em 22 de novembro de 2023, este Colegiado entendeu ser necessário um prazo estendido para análise do projeto, sendo, portanto, concedida vista coletiva, nos termos do art. 132, do Regimento Interno do Senado Federal.

Neste período, foi apresentada a Emenda nº. 1 - CAS, de autoria do Senador Dr. Hiran, a qual pretende suprimir o art. 4º do projeto supracitado.

Passo a análise e encaminhamento do voto da referida emenda.

O art. 4º do PL 826, de 2019, estabelece que, após a campanha, as escolas têm até cinco dias para enviar à unidade de saúde uma lista de alunos que não foram vacinados, com informações de seus responsáveis e endereços. A escola também deve comunicar aos pais ou responsáveis desses alunos a orientação de visitarem uma unidade de saúde. Se os responsáveis não se apresentarem à unidade de saúde em 30 dias após a notificação, a unidade poderá fazer uma visita domiciliar para conscientizá-los sobre a vacinação.

Na justificação da emenda, o autor sugere que o artigo: a) viola a autonomia parental, uma vez que os pais têm o direito de decidir sobre a vacinação



## SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

de seus filhos; b) a norma pode levar a discriminação dos alunos não vacinados; c) a norma pode levar à evasão escolar; d) a matéria viola dispositivos do Estatuto da Criança e do Adolescente, quando do direito à inviolabilidade psíquica e moral da criança, uma vez que, segundo o autor da emenda, a criança poderia receber tratamento vexatório ou constrangedor no ambiente escolar.

Discordamos do autor quando este afirma que o artigo ora destacado viola a autonomia parental, até porque nenhum dispositivo deste PL obriga os pais a vacinarem seus filhos, tampouco condiciona o acesso escolar à vacinação. Não nos parece razoável, ainda, alegar que este artigo leve à discriminação dos alunos não vacinados ou, ainda, à evasão escolar, sobretudo porque o objetivo de se criar um programa de vacinação nas escolas públicas é de garantir aumento na cobertura vacinal e, por consequência, a manutenção da erradicação de doenças que afetam gravemente a saúde das crianças e dos adolescentes, garantindo que estes permaneçam na escola.

Devemos lembrar que a Constituição Federal garante que, dentre outros, saúde e educação são direitos sociais (art. 6º) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº. 8.069, de 13 de julho de 1990) ecoa o preceito constitucional ao determinar que é dever do poder público, assim como da família, assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde e à educação. Ressalte-se ainda, que o ECA prevê que a criança e o adolescente têm direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o desenvolvimento sadio, em condições dignas de existência.

Em que pesem as discordâncias, entendemos a preocupação do autor da emenda com a exposição das crianças e adolescentes à situações vexatórias e constrangedoras. Não é demais reiterar que este não é, em absoluto, o objetivo do projeto que ora analisamos, mas vislumbramos que não restou claro como seriam tratados os dados pessoais sensíveis a serem comunicados pelas unidades de ensino ao sistema de saúde, o que poderia levar à violação do disposto na Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD (Lei nº. 13.709, de 14 de agosto de 2019) e, ainda, suscitar em situações que levem ao descumprimento do disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente.



## SENADO FEDERAL

Gabinete do Senador Humberto Costa

Neste sentido, consideramos que o levantamento destes dados para que as políticas de saúde sejam efetivadas podem ser feitos de outra maneira, considerando a sensibilidade de cada região escolar e de cada sistema de saúde, mediante instrumentos já utilizados em outras campanhas de vacinação promovidas pelo Ministério da Saúde, em conjunto com órgãos estaduais e municipais.

Ademais, a supressão do art. 4º não diminui o mérito da proposta, tampouco reduz os mecanismos de promoção à saúde das crianças e dos adolescentes, visto que o Programa Nacional de Imunização, um dos maiores do mundo, é reconhecido por suas estratégias de combate e erradicação de doenças que assolam a vida deste público.

Por esta razão, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº. 826, de 2019, e pelo acatamento da Emenda nº.1 - CAS.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator





**Relatório de Registro de Presença**  
**CAS, 29/11/2023 às 09h30 - 53ª, Extraordinária**  
Comissão de Assuntos Sociais

Bloco Parlamentar Democracia (UNIÃO, MDB, PODEMOS, PDT, PSDB)		
TITULARES		SUPLENTE
JAYME CAMPOS	PRESENTE	1. RENAN CALHEIROS
SORAYA THRONICKE		2. ALAN RICK
VENEZIANO VITAL DO RÊGO	PRESENTE	3. MARCELO CASTRO PRESENTE
GIORDANO		4. DAVI ALCOLUMBRE
IVETE DA SILVEIRA	PRESENTE	5. CARLOS VIANA
STYVENSON VALENTIM		6. WEVERTON
LEILA BARROS	PRESENTE	7. ALESSANDRO VIEIRA
IZALCI LUCAS	PRESENTE	8. EDUARDO BRAGA

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (REDE, PT, PSB, PSD)		
TITULARES		SUPLENTE
FLÁVIO ARNS	PRESENTE	1. OTTO ALENCAR
MARA GABRILLI		2. NELSON TRAD
ZENAIDE MAIA	PRESENTE	3. DANIELLA RIBEIRO
JUSSARA LIMA	PRESENTE	4. VANDERLAN CARDOSO
PAULO PAIM	PRESENTE	5. TERESA LEITÃO PRESENTE
HUMBERTO COSTA		6. FABIANO CONTARATO PRESENTE
ANA PAULA LOBATO		7. SÉRGIO PETECÃO

Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO)		
TITULARES		SUPLENTE
ROMÁRIO		1. ROGERIO MARINHO
EDUARDO GIRÃO	PRESENTE	2. MAGNO MALTA PRESENTE
WILDER MORAIS	PRESENTE	3. JAIME BAGATTOLI

Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)		
TITULARES		SUPLENTE
LAÉRCIO OLIVEIRA		1. CARLOS PORTINHO PRESENTE
DR. HIRAN		2. VAGO
DAMARES ALVES	PRESENTE	3. CLEITINHO

**Não Membros Presentes**

LUCAS BARRETO  
ANGELO CORONEL  
ELIZIANE GAMA

**DECISÃO DA COMISSÃO****(PL 826/2019)**

NA 53ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, REALIZADA NESTA DATA, A COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS APROVA O RELATÓRIO DO SENADOR HUMBERTO COSTA, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CAS, FAVORÁVEL AO PROJETO, COM A EMENDA Nº 1-CAS.

29 de novembro de 2023

Senadora TERESA LEITÃO

Presidiu a reunião da Comissão de Assuntos Sociais

## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,  
sobre o Projeto de Lei nº 826, de 2019, do Deputado  
Domingos Sávio, que *institui o Programa Nacional  
de Vacinação em Escolas Públicas*.

Relator: Senador **MARCELO CASTRO**

### I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei (PL) nº 826, de 2019, de autoria do Deputado Domingos Sávio, aprovado na Câmara dos Deputados, e que *institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas*.

O projeto compõe-se de cinco artigos. O art. 1º institui o Programa Nacional de Vacinação em Escolas Públicas, destinado prioritariamente a alunos da educação infantil e do ensino fundamental, visando a intensificar as ações de vacinação e ampliar a cobertura vacinal. Seu § 1º obriga a participação de estabelecimentos públicos ou que recebam recursos públicos, de educação infantil e ensino fundamental. Por sua vez, os §§ 2º e 3º estabelecem a possibilidade de adesão das escolas particulares, e, ainda, que as escolas participantes devem dialogar com as unidades de saúde locais. O § 4º autoriza unidades de saúde e escolas a combinar atividades educativas sobre vacinas.

O art. 2º, por sua vez, no *caput* e seus três parágrafos, determina que as escolas devem informar aos pais ou responsáveis as datas de visitas das equipes de saúde com antecedência mínima de cinco dias e instruir os alunos a trazerem seus cartões de vacinação. A unidade de saúde encarregada também deverá divulgar essas datas. A vacinação ocorrerá após o começo da Campanha Nacional de Vacinação contra a Influenza e incluirá vacinas de rotina e de campanhas. Pela proposição, alunos sem cartão de vacinação receberão um novo no momento da vacinação.

O PL estabelece, ainda, em seu art. 3º, que, além dos alunos matriculados, crianças e jovens não matriculados nas escolas participantes e adultos da comunidade também poderão ser vacinados, dependendo da quantidade de vacinas disponíveis.

Por fim, o art. 4º estabelece que, após a campanha, as escolas têm até cinco dias para enviar à unidade de saúde uma lista de alunos que não foram vacinados, com informações de seus responsáveis e endereços. A escola também deve comunicar aos pais ou responsáveis desses alunos a orientação de visitarem uma unidade de saúde. Se os responsáveis não se apresentarem à unidade de saúde em 30 dias após a notificação, a unidade poderá realizar visita domiciliar para conscientizá-los sobre a vacinação.

O art. 5º, que trata da cláusula de vigência, determina que a lei em que se transformar o projeto entrará em vigor na data de sua publicação.

Na justificação, o autor ressalta a preocupação com o recrudescimento de doenças e os surtos que podem advir da redução da cobertura vacinal, a qual se deve em parte à disseminação de informações incorretas sobre a eficácia das vacinas.

A matéria foi distribuída primeiramente para a análise da Comissão de Assuntos Sociais (CAS), onde recebeu e acatou a Emenda nº 1 - CAS, de autoria do Senador Dr. Hiran, a qual pretendia suprimir o art. 4º do projeto descrito.

A proposta encontra-se nesta CE para análise, de onde seguirá, por fim, ao Plenário do Senado Federal.

## **II – ANÁLISE**

É atribuição da CE opinar sobre proposições que digam respeito a normas gerais sobre instituições educativas, nos termos do inciso I do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal.

Quanto ao mérito, não há quaisquer dúvidas sobre a relevância da proposta. Lamentavelmente, o Brasil tem, de fato, enfrentado muitas dificuldades para vacinar suas crianças e jovens nos últimos anos. De acordo com dados divulgados em 2022 pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) em parceria com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a

vacinação infantil em nosso país sofreu queda brusca de quase 20%, o que colocou o Brasil entre os 10 países com a menor cobertura vacinal do mundo.

Diante desse cenário, a proposta em discussão visa a articular às escolas de educação básica estratégias e campanhas de aumento da cobertura vacinal dos diferentes imunizantes contemplados no Programa Nacional de Imunizações (PNI).

Entre as vantagens do projeto, destaca-se que a escola é um local central na vida de crianças e adolescentes, o que torna a vacinação mais eficiente em termos de cobertura. Portanto, vacinar os estudantes no ambiente escolar certamente colabora com o aumento da cobertura vacinal que precisamos buscar no Brasil. Ao lado disso, a presença de profissionais de saúde nas escolas também pode ser uma oportunidade profícua para educar os estudantes sobre a importância da higiene e de hábitos saudáveis desde a infância.

Além disso, vale ressaltar que, ao se realizar a vacinação nas escolas públicas, proporciona-se um acesso mais facilitado e universal às vacinas para as crianças de modo amplo, o que é especialmente relevante para famílias de baixa renda que podem enfrentar dificuldades logísticas para levar seus filhos aos postos de saúde.

Também é fato que a cobertura vacinal foi especialmente prejudicada pela pandemia de covid-19 e a onda de *fake news* a respeito das vacinas contra a doença, com repercussões desastrosas em termos de mortalidade. Há que ressaltar, no entanto, que, antes mesmo da pandemia, o País já enfrentava quedas na cobertura vacinal por todos os imunizantes indicados para a população infantil no âmbito do PNI.

É fundamental lembramos que as vacinas representam importante e reconhecida ferramenta de prevenção a doenças potencialmente muito graves. Isso se tornou bastante evidente com o aparecimento da pandemia de covid-19, cujo efetivo controle somente se obteve com a implementação de campanhas de vacinação em massa em praticamente todos os países do mundo.

Por essas razões, acreditamos que a presente proposta poderá reforçar as iniciativas de ampliação da imunização infantil e, conseqüentemente, contribuir para o aumento da saúde não apenas das crianças e jovens em idade escolar, mas também da população brasileira em geral.

### III – VOTO

Diante do exposto, nosso voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 826, de 2019 e pela **aprovação** da Emenda nº 1 - CAS.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

3



## 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**

<b>TITULARES</b>	<b>SUPLENTES</b>
<b>Bloco de Apoio ao Governo (PDT, PT)</b>	
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
<b>Majoria (PMDB)</b>	
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
<b>Bloco Parlamentar da Oposição (PSDB, DEM)</b>	
Maria do Carmo Alves (DEM)	1. VAGO
Ataídes Oliveira (PSDB)	2. VAGO
Flexa Ribeiro (PSDB)	3. VAGO
Cássio Cunha Lima (PSDB)	4. VAGO
<b>Bloco Parlamentar Socialismo e Democracia (PCdoB, PPS, PSB, REDE)</b>	
João Capiberibe (PSB)	1. Romário (PSB)
Randolfe Rodrigues (REDE)	2. José Medeiros (PPS)
<b>Bloco Parlamentar União e Força (PTB, PSC, PR, PRB)</b>	
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





SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

**PARECER Nº , DE 2023**

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

Relatora: Senadora **PROFESSORA DORINHA SEABRA****I – RELATÓRIO**

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

O PLS nº 756, de 2015, pretende nortear a oferta da chamada “educação integral”, que abarcaria o “pleno desenvolvimento da pessoa como agente de transformação social”.

A partir dessa perspectiva, a proposição define seis diretrizes para referenciar a educação integral: 1) adoção transversal, ou seja, não necessariamente contida em disciplinas específicas, de “temas de cunho artístico cultural, esportivo, e de interesse da juventude”, entre os quais menciona “gerenciamento financeiro, educação política, primeiros socorros, entre outros”; 2) atendimento psicológico e de assistência social aos alunos; 3) garantia de infraestrutura adequada nos estabelecimentos de ensino, incluindo laboratórios, quadras poliesportivas, refeitórios, bibliotecas,



## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

auditórios, áreas verdes, entre outros; 4) acesso à tecnologia e internet; 5) direito do aluno de escolher temas extracurriculares, de acordo com seus interesses; e 6) formação específica dos professores para a educação integral.

Além disso, o PLS estabelece que a educação integral será assegurada em escolas de tempo integral, com jornada escolar de, no mínimo, oito horas. Permite, ainda, que os projetos de educação integral sejam desenvolvidos por meio de convênios com instituições de ensino superior públicas e privadas.

Por fim, o início da vigência é previsto para a data de publicação da lei em que o projeto se transformar.

O PLS 756, de 2015, originou-se da aprovação pela Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) da Sugestão (SUG) nº 21, de 2014, apresentada no âmbito do Projeto Jovem Senador. Nos termos do art. 102-E, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), combinado com a Resolução nº 42, de 2010, as sugestões aprovadas pelos Jovens Senadores são encaminhadas para apreciação da CDH e, se aprovadas, passam a tramitar como proposições de autoria da Comissão.

O parecer da CDH concluiu favoravelmente à transformação da referida Sugestão em PLS. O relator da matéria nesse colegiado, Senador Dário Berger, ressaltou o mérito da iniciativa, corroborando a importância de que a comissão temática pertinente discutisse a oportunidade e a conveniência de se inserir a matéria no arcabouço legal do País.

O PLS em tela foi inicialmente distribuído para análise exclusiva da CE. Entretanto, em 2017, passou a tramitar em conjunto com o PLS nº 255, de 2014, do Senador Wilson Matos, que buscava instituir a escola de tempo integral no ensino fundamental e que havia sido distribuído também para análise da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE). No encerramento da 55ª Legislatura, contudo, as matérias não haviam sido apreciadas, o que levou ao arquivamento do PLS nº 255, de 2014. O PLS nº 756, de 2015, cuja autoria é de comissão, continuou a tramitar, retornando à análise exclusiva da CE. Nesse colegiado, o Senador Izalci Lucas chegou a apresentar relatório – em boa parte aqui retomado –, que não foi votado, uma vez que, ao final da última legislatura, a proposição também foi arquivada. No entanto, por força da aprovação do Requerimento nº 254, de



## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

2023, do Senador Paulo Paim e de outros Senadores, o projeto da CDH voltou a tramitar.

Não foram apresentadas emendas à proposição.

## II – ANÁLISE

De acordo com o art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CE opinar sobre matérias que versem sobre normas gerais da educação, como é o caso do PLS nº 756, de 2015.

De início, é preciso salientar que o PLS em tela abraça uma perspectiva de “educação integral” que ultrapassa a noção de “escola em tempo integral”. Os dois conceitos muitas vezes se confundem e se sobrepõem, mas são distintos.

A noção de educação integral corresponde, por vezes, a uma perspectiva de integralidade formativa do ser humano, abrangendo aspectos físicos, afetivos e culturais. Nesse sentido, pode se confundir com o próprio conceito de socialização ou educação em sentido amplo.

Outra acepção do termo, mais pragmática, refere-se à adoção de perspectivas integradoras de articulação de saberes e práticas, para ampliar o leque de oportunidades de aprendizagem dos alunos e a conexão entre a função pedagógica da escola e outras dimensões da vida, como a saúde, a cultura, a assistência social e a iniciação profissional. Ações realizadas no contraturno escolar, nos campos da arte, do esporte, do lazer, do reforço pedagógico, do empreendedorismo e da tecnologia, costumam aproximar-se desse conceito, na linha do que preconizavam os Centros Integrados de Educação Pública (CIEPs), no Rio de Janeiro, e os Centros Integrados de Atenção à Criança e ao Adolescente (CIACs), em âmbito nacional. Já o Programa Mais Educação, lançado em 2007, adotou uma releitura desse conceito, ao fomentar a intersetorialidade a partir de parcerias entre a escola e outras instituições e espaços sociais, como clubes esportivos, organizações não governamentais, instituições de educação profissional, em uma tentativa de superar as limitações de espaço e infraestrutura que acometem diversos prédios escolares para a oferta de educação integral.



## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

O conceito de escola de tempo integral, por sua vez, corresponde, essencialmente, à extensão do tempo passado na escola, em geral com o objetivo de propiciar algum tipo de projeto pedagógico voltado para a educação integral propriamente dita. Trata-se, de certo modo, de conceito similar ao de “jornada ampliada”.

Nos termos de seu art. 1º, entendemos que o PLS nº 756, de 2015, não só aponta para uma concepção de educação integral como “pleno desenvolvimento da pessoa”, mas também lhe atribuiu um objetivo próprio, o de tornar o indivíduo “agente de transformação social”. A proposição busca, assim, abraçar uma perspectiva de educação que ultrapassa a dimensão individual do educando e que se contrapõe à ideia, muito presente na literatura especializada, de que a educação é um dos motores-chave de reprodução das estruturas sociais. De certo modo, trata-se de um enunciado que não provê exatamente uma definição operacional para as políticas públicas de educação integral, mas apresenta uma noção ideal para seu direcionamento.

Registre-se que a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional (LDB), traz uma definição de educação que se pode considerar “integral”: “a educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais” (art. 1º). Os §§ 1º e 2º desse dispositivo circunscrevem o âmbito de aplicação da LDB à “educação escolar”, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias, devendo estar vinculada “ao mundo do trabalho e à prática social”. Ademais, o art. 2º da LDB, ecoando a Constituição Federal, estatui um triplo objetivo para a educação nacional: o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para a cidadania e sua qualificação para o trabalho. A perspectiva de uma educação integral, portanto, parece já estar plenamente contemplada na legislação, a partir de uma definição mais ampla, porém mais precisa do que a pretendida pelo art. 1º do projeto em exame.

Já o art. 2º do PLS aproxima-se da segunda acepção do termo “educação integral”, ao estabelecer diretrizes para sua oferta. A inclusão de temas transversais e extracurriculares, a previsão de atendimento psicológico e de assistência social aos alunos, bem como a garantia de insumos materiais,



## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

de infraestrutura e de formação docente, são aspectos importantes da oferta de uma educação de qualidade e que se pretenda, efetivamente, integral.

É bem verdade que vários desses itens já se encontram relativamente detalhados nas estratégias da Meta 6 do Plano Nacional de Educação 2014-2024, instituído pela Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. A referida meta pretende “oferecer educação em tempo integral em, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das escolas públicas, de forma a atender, pelo menos, 25% (vinte e cinco por cento) dos(as) alunos(as) da educação básica”, a partir de nove estratégias.

Contudo, apesar dos avanços em alguns Estados e Municípios, a oferta de educação em tempo integral permaneceu praticamente estagnada no âmbito nacional desde 2014. De acordo com o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), somente 18,2% dos alunos da educação básica recebiam esse atendimento em 2022, em comparação com o respectivo índice de 17,6% no ano da aprovação do atual PNE. Por sua vez, o índice de escolas de tempo integral caiu de 29%, em 2014, para 27%, em 2022.

Convém ressaltar que a educação integral nas diferentes etapas da educação básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio) pode requerer abordagens distintas, o que recomenda que eventuais diretrizes para sua oferta sejam redigidas com a devida abrangência e generalidade para torná-las universalmente aplicáveis. O PLS em análise, até por sua origem relacionada a uma iniciativa protagonizada por adolescentes, tem o foco mais voltado para o ensino médio e os interesses dos jovens.

O art. 3º do PLS nº 756, de 2015, trata da jornada escolar, na perspectiva da escola de tempo integral, com turno de oito horas diárias. Sobre esse tema, a LDB estabelece, nas disposições gerais da educação básica (art. 24, inciso I), que a carga horária mínima anual do ensino fundamental e médio é de quatro horas diárias (800 horas distribuídas em 200 dias de efetivo trabalho escolar). Mas prevê ampliação dessa carga horária em diferentes dispositivos, conforme mostramos a seguir.

No ensino fundamental, o art. 34 da LDB dispõe que a jornada escolar incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala de aula, sendo progressivamente ampliado o período de permanência na escola. O § 2º desse dispositivo, por sua vez, estabelece que o ensino fundamental será



## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

progressivamente ministrado em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino. Nas disposições transitórias, o art. 87 da lei, que instituiu a “Década da Educação” (1998-2008), dispunha ainda que, nesse período, seriam conjugados “todos os esforços, objetivando a progressão das redes escolares públicas urbanas de ensino fundamental para o regime de escolas de tempo integral”.

No ensino médio, a reforma de 2017 estipula que a carga horária mínima anual seja ampliada de forma progressiva para 1.400 horas (art. 24, § 1º, da LDB). Ademais, define prazo até 2022 para que os sistemas ofereçam pelo menos mil horas anuais de carga horária nessa etapa.

Na educação infantil, alteração feita na LDB em 2013 definiu que a carga horária mínima anual também é de 800 horas, distribuídas por 200 dias letivos (art. 31, inciso II). O inciso III desse dispositivo avançou na definição do que consistiria o turno parcial – pelo menos 4 horas diárias de atendimento à criança – e a jornada integral nessa etapa – pelo menos sete horas diárias.

Assim, o patamar de sete horas diárias – e não oito, como pretende o projeto em análise – vem norteando a definição da escola de tempo integral no País. Esse patamar está presente não só na LDB, mas igualmente na regulamentação do antigo Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação – FUNDEB (art. 4º do Decreto nº 6.253, de 13 de novembro de 2007), bem como do atual Fundeb (art. 11 do Decreto nº 10.656, de 22 de março de 2021). Também está inscrito no PNE vigente (estratégia 6.1) e na Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023, que institui o Programa Escola em Tempo Integral.

Ainda sobre a questão da carga horária, deve-se mencionar que a literatura especializada mostra que a mera extensão da jornada escolar não é suficiente para melhorar o aprendizado dos alunos. Outros quesitos, relacionados ao currículo escolar, à infraestrutura das escolas, aos materiais didáticos, à formação e à dedicação exclusiva dos docentes, ao número de alunos por turma, à qualidade pedagógica das atividades oferecidas no contraturno, entre outros, são fundamentais para o sucesso dos programas de tempo integral. É justamente sobre alguns desses quesitos que o art. 2º do PLS nº 756, de 2015, pretende incidir, conforme mencionamos.





## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

Não obstante, parece-nos que, mais do que aprovar nova legislação com diretrizes para a educação integral que, de certa forma, reforçam aspectos já presentes no ordenamento jurídico ou ultrapassam a previsão de carga horária adotada, o que se requer, no âmbito das políticas públicas da União, é principalmente assegurar apoio para que os sistemas de ensino dos Estados e Municípios avancem, de maneira efetiva, na oferta de programas de educação integral, em tempo integral, a todos os alunos de suas redes. Esse avanço, cumpre enfatizar, deve orientar-se por modelos efetivos, que vão além da extensão da jornada escolar para gerar benefícios reais de aprendizagem para os estudantes. Trata-se de questão mais afeita ao desenho, à implementação e à sustentação de políticas públicas do que à instituição de marcos normativos gerais, propriamente ditos.

A respeito do referido apoio federal, esperamos que essa modalidade de atendimento escolar no País seja impulsionada pela recente criação do Programa Escola em Tempo Integral, estruturado na forma de assistência técnica e financeira do governo federal às redes de ensino estaduais e municipais para induzir a criação de novas matrículas em tempo integral, retomando as experiências anteriores do Proinfância e do Brasil Carinhoso.

Por fim, do ponto de vista da constitucionalidade e da juridicidade, julgamos que o PLS nº 756, de 2015, não apresenta vícios. Quanto à técnica legislativa, entendemos que o projeto, para atender ao disposto na Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, deve remeter-se à LDB, em vez de se estruturar como projeto de lei extravagante.

Desse modo, apresentamos substitutivo com o propósito de incluir dispositivo na LDB destinado a delinear algumas diretrizes gerais para a educação em tempo integral e insculpir a baliza das sete horas diárias como parâmetro para caracterizar o turno integral em toda a educação básica, tal como já consta da seção relativa à educação infantil. Para tanto, tomamos o referencial adotado na mencionada Lei nº 14.640, de 2023, que define matrícula em tempo integral como a permanência na escola ou em atividades escolares por tempo igual ou superior a sete horas diárias ou 35 horas semanais, em dois turnos não sobrepostos, durante todo o período letivo.



SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

**III – VOTO**

Em vista do exposto, o voto é pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei do Senado nº 756, de 2015, na forma do substitutivo apresentado a seguir.

**EMENDA Nº –CE (SUBSTITUTIVO)****PROJETO DE LEI Nº 756, DE 2015**

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre parâmetros da oferta de educação básica em tempo integral.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 24-A:

“**Art. 24-A.** A oferta de educação básica em tempo integral atenderá aos seguintes parâmetros:

I – permanência do aluno na escola ou em atividades escolares por tempo igual ou superior a sete (sete) horas diárias ou 35 (trinta e cinco) horas semanais, em dois turnos não sobrepostos, durante todo o período letivo;

II – dedicação exclusiva dos profissionais da educação, com exercício em um único estabelecimento de ensino, sempre que possível;

III – projeto político-pedagógico integrador, contemplando atividades curriculares e extracurriculares de caráter pedagógico, cultural, esportivo e recreativo;

IV – promoção da saúde e bem-estar dos alunos por meio de ações preventivas articuladas às áreas de saúde e assistência social;





## SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora PROFESSORA DORINHA SEABRA

V – garantia de infraestrutura escolar e disponibilidade de recursos didáticos e tecnológicos adequados nos estabelecimentos de ensino;

VI – promoção de parcerias com associações e instituições de educação superior e profissional, além de entidades culturais, esportivas, ecológicas e científicas;

VII – aproveitamento de espaços e equipamentos públicos e comunitários de cultura, lazer, esporte, meio ambiente e ciência e tecnologia”.

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

Sala da Comissão,                      de setembro de 2023.

**Senador Flávio Arns, Presidente**

**Senadora Professora Dorinha Seabra, Relatora**



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**

4



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 3455, DE 2023

Dispõe sobre a transformação do campus de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá em Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON).

**AUTORIA:** Senador Randolfe Rodrigues (REDE/AP)



[Página da matéria](#)

## PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Dispõe sobre a transformação do *campus* de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá em Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON).

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** Fica autorizada a criação da Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON), com natureza jurídica de autarquia, sede e foro no Município de Oiapoque, no Amapá, vinculada ao Ministério da Educação, por transformação do *campus* de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP).

**Art. 2º** A UNIFRON terá por objetivo oferecer ensino superior de graduação e pós-graduação, desenvolver pesquisas, extensão e cultura, bem como promover a inovação e o desenvolvimento regional.

**Art. 3º** A UNIFRON, observado o princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, organizará sua estrutura e funcionamento nos termos desta Lei, de seu estatuto, de seu regimento interno e das normas legais pertinentes.

*Parágrafo único.* Enquanto não forem aprovados seu estatuto e regimento interno, a UNIFRON será regida pelo estatuto e regimento interno da UNIFAP, no que couber, e pela legislação federal de educação.

**Art. 4º** Passam a integrar a UNIFRON, sem solução de continuidade e independentemente de qualquer formalidade, as unidades de ensino que na data de publicação desta Lei compuserem o *campus* de Oiapoque da UNIFAP, assim como os cursos, de todos os níveis, que o referido *campus* estiver ministrando na mesma data.

*Parágrafo único.* Os alunos matriculados regularmente nos cursos, ora transferidos à UNIFRON, passam a integrar seu corpo discente independentemente de adaptação ou do cumprimento de qualquer outra exigência formal.



**Art. 5º** A administração superior da UNIFRON será exercida pelo Reitor, nomeado de acordo com o disposto na Lei nº 9.192, de 21 de dezembro de 1995, e pelo Conselho Universitário, no âmbito de suas respectivas competências, a serem definidas no estatuto e no regimento interno.

§ 1º A Presidência do Conselho Universitário será exercida pelo Reitor da UNIFRON.

§ 2º O Vice-Reitor, nomeado de acordo com o disposto na Lei nº 9.192, de 21 de dezembro de 1995, substituirá o Reitor em suas faltas ou impedimentos legais ou temporários.

§ 3º O Estatuto da UNIFRON disporá sobre a composição e as competências do Conselho Universitário, de acordo com a legislação pertinente.

**Art. 6º** O patrimônio da UNIFRON, mediante escritura pública ou outro instrumento legal, quando for o caso, será constituído:

I – pelos bens e direitos que integrarem o patrimônio do *campus* de Oiapoque da UNIFAP, os quais ficam automaticamente transferidos, sem reservas ou condições, à UNIFRON;

II – pelos bens e direitos que a UNIFRON vier a adquirir;

III – pelas doações ou legados que receber;

IV – por incorporações que resultarem de serviços realizados pela UNIFRON.

*Parágrafo único.* Os bens e direitos da UNIFRON serão utilizados ou aplicados exclusivamente na consecução de seus objetivos, vedada a alienação, salvo nos casos e condições permitidos em lei.

**Art. 7º** Os recursos financeiros da UNIFRON serão provenientes de:

I – dotações consignadas no Orçamento Geral da União, créditos adicionais, transferências e repasses que lhe sejam conferidos;

II – doações, auxílios e subvenções que venham a ser concedidos pela União, pelos Estados e pelos Municípios ou por quaisquer entidades públicas ou privadas;

III – recursos provenientes de convênios, acordos e contratos celebrados com entidades ou organismos nacionais ou internacionais;

IV – resultados de operações de crédito e juros bancários, nos termos da lei;





V – remuneração por serviços prestados decorrentes de acordos e contratos de assistência técnica e serviços prestados a entidades públicas ou particulares;

VI – taxas, anuidades e emolumentos que forem cobrados pela prestação de serviços educacionais, com observância da legislação pertinente;

VII – outras receitas eventuais.

*Parágrafo Único.* A implantação da UNIFRON estará sujeita à existência de dotação específica no orçamento da União, podendo o Poder Executivo, mediante decreto, transpor, remanejar, transferir, total ou parcialmente, dotações orçamentárias aprovadas na lei orçamentária anual e em créditos adicionais da universidade tutora, mantida a estrutura programática, expressa por categoria de programação, inclusive os títulos, descritores, metas e objetivos, assim como o respectivo detalhamento por esfera orçamentária, grupos de natureza de despesa, fontes de recursos, modalidades de aplicação e identificadores de uso e de resultado primário.

**Art. 8º** Fica o Poder Executivo autorizado a:

I – transferir os saldos orçamentários para custeio e capital do *campus* de Oiapoque da UNIFAP à UNIFRON, observadas as mesmas categorias de programação e mantido o respectivo detalhamento por esfera orçamentária, subtítulo, modalidade de aplicação, fonte de recursos, identificadores de uso e de resultado primário e por grupos de despesas;

II – praticar os atos e adotar as medidas que se fizerem necessárias ao cumprimento do disposto nesta Lei.

*Parágrafo único.* Até que se efetive a transferência autorizada no inciso I deste artigo, as despesas de pessoal e encargos, custeio e capital necessários ao funcionamento da UNIFRON correrão à conta dos recursos destinados ao *campus* de Oiapoque da UNIFAP, constantes do Orçamento da União.

**Art. 9º** Para o funcionamento da UNIFRON, fica o Poder Executivo autorizado a criar:

I – Os cargos de Reitor e Vice-Reitor;

II – 37 (trinta e sete) Cargos de Direção (CD) e 130 (cento e trinta) Funções Gratificadas (FG), dispostos da seguinte forma: a) 01 (um) CD-1; b) 01 (um) CD-2; c) 15 (quinze) CD-3; d) 20 (vinte) CD-4; e) 40 (quarenta) FG-1; f) 30 (trinta) FG-2; g) 30 (trinta) FG-3; e h) 30 (trinta) FG-4;

III – 80 (oitenta) cargos de professor da carreira do Magistério Superior;



IV – 40 (quarenta) cargos técnico-administrativos de nível superior;

V – 60 (sessenta) cargos técnico-administrativos de nível intermediário.

§ 1º Os códigos dos Cargos de Direção (CD) e das Funções Gratificadas (FG) que, na data de publicação desta Lei, estiverem alocados no *campus* de Oiapoque serão disponibilizados para a UNIFAP;

§ 2º Os servidores da UNIFAP lotados no *campus* Oiapoque serão redistribuídos para a sede ou outros *campi* da UNIFAP.

§ 3º Os servidores da UNIFAP lotados no *campus* Oiapoque poderão optar de forma expressa pela remoção à UNIFRON, devendo o código de vaga desta universidade ser repassado à UNIFAP.

**Art. 10.** Os cargos de Reitor e de Vice-Reitor, bem como de diretores, serão providos *pro tempore* por ato do Ministro de Estado da Educação, até que a UNIFRON seja implantada na forma de seu estatuto.

**Art. 11.** A UNIFRON submeterá à aprovação do Ministro de Estado da Educação proposta de estatuto no prazo de 180 (cento e oitenta) dias, contados da publicação desta Lei.

**Art. 12.** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

## JUSTIFICATIVA

Historicamente, a criação de novas instituições públicas de educação superior tem representado um marco de suma importância na promoção do desenvolvimento de regiões e Estados brasileiros. Não foi diferente com o ocorrido no Estado do Amapá.

A Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) tem origem em 1970 no Núcleo Avançado de Ensino, vinculado à Universidade Federal do Pará (UFPA), com a oferta de cursos voltados para a formação de professores. Oficialmente criada pela Lei nº 7.530, de 29 de agosto de 1986, e instituída por decreto em 1990, a Unifap, em suas mais de três décadas de existência, tem proporcionado acesso a cursos de graduação, pós-graduação e extensão a milhares de estudantes. A instituição tem desenvolvido ainda, de modo associado ao ensino, inúmeras pesquisas em diversas áreas do conhecimento, com destaque para sua atuação em prol do desenvolvimento sustentável, do



meio ambiente e do bem-estar da população do Estado, principalmente por meio da formação de profissionais de saúde e de educação básica.

Consciente da sua missão social para a formação de mão de obra qualificada e para o desenvolvimento do Amapá, em 1996 a Unifap começou a discutir com o governo estadual e com os Municípios o processo de interiorização de suas atividades. Foi essa a origem do *campus* Norte, que veio a se transformar no *campus* Binacional – Oiapoque. Assim, atualmente, as atividades na Unifap se desenvolvem também nos *campi* Marco Zero, Santana e Mazagão.

Acreditamos ter chegado o momento de transformar o *campus* de Oiapoque em instituição autônoma, para que possam ocorrer avanços ainda mais significativos na expansão da educação superior no Estado do Amapá, assim como a promoção de novas atividades acadêmicas que contribuam para o desenvolvimento da região e favoreçam o processo de cooperação binacional com o departamento ultramarino francês da Guiana.

Nesse sentido, este projeto de lei autoriza a criação da Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON), com natureza jurídica de autarquia, sede e foro no Município de Oiapoque, vinculada ao Ministério da Educação, por transformação do *campus* de Oiapoque da Unifap. Nos termos do art. 2º da presente proposição, a Unifron terá por objetivo oferecer ensino superior de graduação e pós-graduação, desenvolver pesquisas, extensão e cultura, bem como promover a inovação e o desenvolvimento regional.

O projeto ainda prevê uma série de providências sobre patrimônio, recursos, administração, cargos e estatuto da universidade cuja criação busca autorizar.

Além do impacto benéfico que poderá trazer para o Estado do Amapá, especialmente de sua região norte, a medida proposta se coaduna com os esforços para aumentar, de modo geral, o acesso à educação superior no País. Vai ao encontro, por conseguinte, da Meta 12 do Plano Nacional de Educação (PNE) vigente, que busca ampliar até 2024 as taxas bruta e líquida de matrículas nesse nível de ensino em relação à população de 18 a 24 anos, para 50% e 30%, respectivamente.

Diante dos argumentos expostos, esperamos contar com o apoio necessário para a aprovação do presente projeto de lei.



Sala das Sessões,

Senador RANDOLFE RODRIGUES



Assinado eletronicamente por Sen. Randolfe Rodrigues

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/4416755802>

---

## LEGISLAÇÃO CITADA

- Lei nº 7.530, de 29 de Agosto de 1986 - LEI-7530-1986-08-29 - 7530/86  
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1986;7530>
- Lei nº 9.192, de 21 de Dezembro de 1995 - LEI-9192-1995-12-21 - 9192/95  
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1995;9192>

## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, sobre o Projeto de Lei nº 3.455, de 2023, do Senador Randolfe Rodrigues, que *dispõe sobre a transformação do campus de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá em Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON)*.

Relator: Senador **FABIANO CONTARATO**

### I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei (PL) nº 3.455, de 2023, de autoria do Senador Randolfe Rodrigues, que *dispõe sobre a transformação do campus de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá em Universidade Federal da Fronteira Norte (UNIFRON)*.

Assim, o projeto de lei autoriza a criação da Unifron, com natureza jurídica de autarquia, sede e foro no Município de Oiapoque, vinculada ao Ministério da Educação, por transformação do *campus* de Oiapoque da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP).

Conforme o art. 2º da presente proposição, a Unifron terá por objetivo oferecer ensino superior de graduação e pós-graduação, desenvolver pesquisas, extensão e cultura, bem como promover a inovação e o desenvolvimento regional.

Já nos termos do art. 3º, a Unifron observará o princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão e organizará sua estrutura e funcionamento nos termos da lei proposta, de seu estatuto, de seu regimento interno e das normas legais pertinentes.

O art. 4º, por sua vez, determina que passarão a integrar a Unifron, sem solução de continuidade e independentemente de qualquer formalidade, as

unidades de ensino que, na data de publicação da lei sugerida, compuserem o *campus* de Oiapoque da Unifap, assim como os cursos, de todos os níveis, que o referido *campus* estiver ministrando na mesma data. Os alunos matriculados regularmente nos cursos transferidos à Unifron passarão a integrar seu corpo discente, independentemente de adaptação ou do cumprimento de qualquer outra exigência formal.

O art. 5º do projeto dispõe sobre a administração superior da nova universidade. O art. 6º trata de seu patrimônio, e o art. 7º lista a origem dos recursos que financiarão o estabelecimento.

Os arts. 8º e 9º autorizam o Poder Executivo a, respectivamente, tomar outras medidas referentes ao financiamento da Unifron e criar cargos necessários ao funcionamento da nova universidade.

O art. 10 trata do provimento *pro tempore* dos cargos de Reitor e de Vice-Reitor e o art. 11 prevê prazo para que a proposta de estatuto da Unifron seja submetida ao Ministro da Educação

O art. 12 estabelece vigência imediata para a lei resultante.

Na justificação, o autor argumenta haver chegado o momento de transformar o *campus* de Oiapoque em instituição autônoma, para que possam ocorrer avanços ainda mais significativos na expansão da educação superior no Amapá, no desenvolvimento regional e no processo de cooperação binacional com o departamento ultramarino francês da Guiana.

Após a oitiva da CE, a matéria será apreciada, em caráter terminativo, pela Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ).

Não foram apresentadas emendas à proposição.

## II – ANÁLISE

De acordo com o art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CE opinar sobre matérias que versem sobre *instituições educativas*, como é o caso do PL em apreço.

Com efeito, as universidades federais desempenham missão de relevo na promoção do desenvolvimento regional, além de contribuir

expressivamente na produção científica e tecnológica do País e na expansão do acesso à educação superior.

Nesse último aspecto, cumpre registrar que, segundo o Censo da Educação Superior de 2022, as matrículas na rede federal de educação superior atingiram mais de 1,3 milhão em cursos de graduação e sequenciais de formação específica, com participação cada vez mais consistente de segmentos populacionais de baixa renda e historicamente desfavorecidos.

Assim, a rede federal tem dado importante contribuição ao esforço para cumprir a Meta 12 do Plano Nacional de Educação (PNE) vigente, que busca ampliar até 2024 as taxas bruta e líquida de matrículas nesse nível de ensino em relação à população de 18 a 24 anos, para 50% e 30%, respectivamente.

No caso de que trata o PL em análise, a justificção apontou com propriedade o significativo papel exercido pela Universidade Federal do Amapá no desenvolvimento estadual. Já o desmembramento de seu *campus* de Oiapoque para a criação da nova universidade constitui evolução natural do processo de expansão da rede federal de educação superior e das demandas educacionais e de desenvolvimento da região.

Ademais, a cooperação entre o Brasil e a Guiana Francesa de fato tende a galgar novos patamares em decorrência da criação da nova universidade no lado brasileiro dessa fronteira viva, cujo potencial de desenvolvimento é bastante expressivo.

Desse modo, ressalvados os aspectos de constitucionalidade e de juridicidade do projeto, a serem analisados pela CCJ, nossa manifestação é favorável ao acolhimento da matéria pela CE.

### III – VOTO

Em razão do exposto, votamos pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 3.455, de 2023.

Sala da Comissão,



, Presidente

, Relator

5



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 5574, DE 2023

Altera a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que fixa critério para instituição de datas comemorativas, para melhor definição dos critérios fixados.

**AUTORIA:** Senadora Tereza Cristina (PP/MS)



[Página da matéria](#)



**SENADO FEDERAL**  
Gabinete da Senadora **TEREZA CRISTINA**

**PROJETO DE LEI Nº                   , DE 2023**

Altera a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que *fixa critério para instituição de datas comemorativas*, para melhor definição dos critérios fixados.

**Art. 1º** Os arts. 1º, 2º e 4º da Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, passam a vigorar com a seguinte redação:

**“Art. 1º** A instituição de datas comemorativas obedecerá ao critério da alta significação para a sociedade ou para segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que a compõem.

§ 1º Para efeitos desta Lei, serão consideradas datas comemorativas a instituição de dia, semana, mês, ano ou similares, destinados à celebração ou à promoção de temas específicos.

§ 2º É vedada a inclusão nos currículos escolares das datas comemorativas propostas nos termos desta Lei, em conformidade com o disposto no art. 26, § 10, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.” (NR)

**“Art. 2º** A definição do critério de alta significação da efeméride será dada:

I – no caso de representar interesses específicos, por meio de consulta ou de audiência públicas, devidamente documentadas, com organizações e associações legalmente reconhecidas e vinculadas aos respectivos segmentos;

II – no caso de representar interesses de toda a sociedade, por meio de consulta ou de audiência públicas, devidamente documentadas, com profissionais, estudiosos ou especialistas no tema sobre o qual ela se refere.” (NR)



“**Art. 4º** A proposição de data comemorativa será objeto de projeto de lei, acompanhado de comprovação da realização prévia de consulta ou audiência públicas a amplos setores da população, conforme estabelecido no art. 2º desta Lei.” (NR)

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

## JUSTIFICAÇÃO

A edição da Lei nº 12.345, de 2010, que *fixa critério para instituição de datas comemorativas*, justificou-se em razão da necessidade, reconhecida pelo Parlamento, de disciplinar a instituição de efemérides, no sentido de evitar as impropriedades e conter os abusos no uso desse instituto. Para se ter uma ideia, no período correspondente à legislatura anterior à entrada em vigor dessa lei (2007–2010), 51,41% das leis que tiveram início em uma das Casas do Congresso Nacional tinham por escopo a instituição de alguma homenagem.

Desde a aprovação da Lei, diversas matérias que tramitaram no Congresso foram rejeitadas, arquivadas ou devolvidas ao autor em decorrência do não cumprimento das determinações da norma legal. A adoção dessas medidas passou a evitar o uso abusivo das proposições destinadas a homenagens que congestionam a atividade legislativa e distorcem a atuação e o papel precípuos do Parlamento.

Contudo, ao longo dos seus mais de doze anos de vigência, foram ocorrendo problemas que fragilizaram a eficácia da Lei e, conseqüentemente, distorceram o propósito para o qual ela foi criada. Tais problemas evidenciaram a necessidade de um aprimoramento do texto legal no sentido de dificultar a tramitação dos projetos de lei que tenham sido apresentados sem terem cumprido as exigências contidas na Lei que regulamenta a matéria e, por conseguinte, agilizar a tramitação das proposições que foram apresentadas de acordo com os termos dispostos na legislação.

Nesse sentido, verificou-se a necessidade de incluir o termo “prévia” no texto do art. 4º da Lei para evidenciar a exigência de que a audiência ou a consulta pública devem ser realizadas previamente à apresentação da proposição, e que a comprovação da



sua realização deve necessariamente acompanhar a proposição, no momento de sua apresentação ao Congresso Nacional.

Sobre esse aspecto, vale destacar o que orientou a Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania do Senado Federal, no Parecer nº 219, de 2012, no qual foram determinados os procedimentos a serem adotados no sentido de cumprir as exigências contidas na Lei nº 12.345, de 2010.

Primeiramente, observa-se que, logo no início do Parecer, a CCJ já declara que “a Lei nº 12.345, publicada em 9 de dezembro de 2010, determina providências a serem adotadas **antes da deliberação das referidas proposições**”.

Em seguida, a CCJ explicita o entendimento de que as audiências ou consultas públicas devem ser realizadas previamente à apresentação da proposição:

(...) o art. 4º estabelece condição de procedibilidade para a apresentação de projeto de lei para a instituição de data comemorativa, na medida em que somente será aceito se acompanhado da comprovação da realização de consultas e/ou audiências públicas a amplos setores da população.

Vale dizer, não será admitido projeto de lei apresentado isoladamente, desacompanhado dos comprovantes dos instrumentos de consulta à população, previstos na Lei em comento.

A justificação para a edição da Lei que determinou a necessidade do atendimento de exigências, previamente à apresentação da proposição que institua datas comemorativas, também foi reiterada no Parecer.

Foi exatamente para instituir um mínimo de racionalidade no processo legislativo e tendo em vista a profusão de normas geradas instituindo datas comemorativas, que o Congresso Nacional aprovou o Projeto de Lei da Câmara nº 13, de 2009 (Projeto de Lei nº 6.244, de 2005, na Câmara dos Deputados), posteriormente transformado na Lei nº 12.345, de 2010.

Em conclusão, determina a CCJ:



Para que seja admitido e para que tramite normalmente no Senado Federal, o projeto de lei deve vir acompanhado de comprovação idônea da realização de consultas e/ou audiências públicas a amplos setores da população, conforme estabelecido nos arts. 2º e 4º da Lei nº 12.345, de 2010.

Assim, projeto de lei de Senador ou Senadora que proponha a instituição de data comemorativa, sem que tenha demonstrado o adimplemento dos requisitos postos na Lei nº 12.345, de 2010, não deverá ser sequer admitido a tramitar. Admitida, por hipótese, a tramitação, o projeto de lei deverá ser rejeitado.

Ademais, também se julgou necessário incluir no texto original da Lei nº 12.345, de 2010, a definição de que, para efeitos da Lei, são consideradas datas comemorativas a instituição de dia, semana, mês, ano ou similares. Tal alteração decorreu da percepção de que a Lei, por não deixar definido de forma explícita o que são datas comemorativas, tem possibilitado a adoção do entendimento de que as exigências nela contidas aplicam-se apenas a instituição de dia nacional.

Ora, não seria razoável supor que, na fixação de dia nacional em homenagem aos indígenas brasileiros, por exemplo, seja necessária realização prévia de audiência ou consultas públicas junto aos setores envolvidos, como determina a Lei nº 12.345, de 2010, e que, na fixação de semana, mês, ano ou similares, destinados a promover campanhas de conscientização para a saúde dos brasileiros, as determinações da Lei não devam ser cumpridas. Avilta o princípio isonômico e a razoabilidade do processo legislativo tal conclusão. Lógico é, pois, concluir que as determinações da Lei nº 12.345, de 2010, se aplicam tanto a instituição de dia nacional como de semana, mês, ano ou similares.

Além disso, se prevalecer o entendimento de que a Lei nº 12.345, de 2010, aplica-se apenas para a instituição de dia nacional, os parlamentares poderão se ver incentivados a propor, em lugar de dia nacional, a instituição de um período mais longo, para assim escapar das exigências da Lei. Isso, corresponderia, na prática, à extinção da Lei nº 12.345, de 2010, e, por conseguinte, do seu propósito de frear os abusos na apresentação de proposições que instituem datas comemorativas, que tanto oneram o processo legislativo no Parlamento.



Dessa forma, com as alterações ora propostas, a Lei nº 12.345, de 2010, poderá cumprir mais efetivamente o propósito para o qual foi criada, ou seja, permitir que sua aplicação contribua para conter os abusos, evitando a banalização da apresentação de proposições para instituição de datas comemorativas.

Por essas razões, espero contar com o apoio dos nobres Pares a esta iniciativa que ora apresento no sentido de desonerar o processo legislativo, de forma a possibilitar ao Parlamento melhores condições para exercer o seu papel precípua de formular leis que atendam aos interesses e necessidades da sociedade brasileira.

Sala das Sessões,

Senadora **TEREZA CRISTINA**  
(PP-MS)





---

## LEGISLAÇÃO CITADA

- 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>
  - art26\_par10
- urn:lex:br:federal:lei:2005;6244  
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2005;6244>
- Lei nº 12.345, de 9 de Dezembro de 2010 - LEI-12345-2010-12-09 - 12345/10  
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2010;12345>
  - art1
  - art2
  - art4



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

## **PARECER Nº       , DE 2023**

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,  
em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº  
5.574, de 2023, da Senadora Tereza Cristina, que  
*altera a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que  
fixa critério para instituição de datas  
comemorativas, para melhor definição dos  
critérios fixados.*

Relator: Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

### **I – RELATÓRIO**

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE), para decisão terminativa, o Projeto de Lei (PL) nº 5.574, de 2023, da Senadora Tereza Cristina, que *altera a Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010, que fixa critério para instituição de datas comemorativas, para melhor definição dos critérios fixados.*

A proposição contém dois artigos. Enquanto o art. 1º promove as alterações nos arts. 1º, 2º e 4º da Lei nº 12.345, de 2010, o art. 2º prevê a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

Na justificção, a autora explicita a ocorrência de problemas que fragilizaram a eficácia da referida Lei e acabaram por distorcer o propósito para o qual ela foi criada. Assim aponta para a necessidade de incluir o termo “prévia” no texto do art. 4º da Lei para evidenciar a exigência de que a audiência ou a consulta pública devem ser realizadas previamente à apresentação da proposição, e que a comprovação da sua realização deve



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

necessariamente acompanhar a proposição, no momento de sua apresentação ao Congresso Nacional. Destaca a orientação da Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania do Senado Federal (CCJ), no Parecer nº 219, de 2012, no qual foram determinados os procedimentos a serem adotados no sentido de cumprir as exigências contidas na Lei. Ressalta, por fim, a importância de incluir no texto legal a definição de que, para os efeitos da Lei, são consideradas datas comemorativas a instituição de dia, semana, mês, ano ou similares.

A proposta, que até o momento não recebeu emendas, foi distribuída para análise exclusiva e terminativa da CE.

## II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso II, do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE opinar em proposições que versem sobre a instituição de datas comemorativas.

Nesse sentido, a esta Comissão compete decidir terminativamente sobre a matéria quanto ao mérito. Ademais, em razão do caráter exclusivo da apreciação, cabe à CE pronunciar-se também em relação à constitucionalidade, à juridicidade, à técnica legislativa, e à regimentalidade.

No que tange à constitucionalidade, a matéria insere-se no campo da competência concorrente da União para legislar sobre cultura, nos termos do art. 24, inciso IX, da Carta Magna. Ainda, é legítima a iniciativa parlamentar, visto não se tratar de matéria de iniciativa privativa do Presidente da República. Igualmente legítimo é o tratamento da matéria por meio de lei ordinária, uma vez que a Constituição não reserva o tema à esfera de lei complementar.

Com relação à juridicidade, a proposição está em consonância com o ordenamento jurídico nacional, tendo sido o projeto redigido de acordo com a boa técnica legislativa, em conformidade com o que determina



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

a Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que *dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis*.

Com relação ao mérito, igualmente, a matéria merece acolhida.

É inegável a valorosa contribuição que a edição da Lei nº 12.345, de 2010, trouxe ao ordenamento jurídico brasileiro no que tange ao processo legislativo de instituição de datas comemorativas. Como bem assentado na justificação do presente PL, a adoção das medidas constantes na Lei reduziu consideravelmente o índice de projetos que tinham por escopo a instituição de homenagens de forma desarrazoada.

Não obstante, é notória a quantidade de projetos que tramitam e são até mesmo aprovados sem o preenchimento dos requisitos fixados na Lei, notadamente quanto à observância do critério de alta significação, o qual é evidenciado a partir da realização de consultas ou audiências públicas previamente à formalização da respectiva proposição.

Dessa forma, vem o presente PL aperfeiçoar o texto legal, para deixar mais explícita a necessidade de realização prévia da audiência ou consulta pública com os atores envolvidos com a temática abordada.

Nesse sentido, não é demasiado destacar o contido no Parecer nº 219, de 2012, elaborado pela CCJ em atendimento a requerimento da CE. No referido parecer, a CCJ firmou os seguintes entendimentos:

a) os projetos de lei apresentados antes ou depois da publicação da Lei nº 12.345, de 2010, em 10/12/2010, ainda pendentes de apreciação pela CE ou pelo Plenário, e que descumpram o critério de alta significação estabelecido no art. 1º da referida Lei deverão ser rejeitados por injuridicidade;

b) os projetos de lei que instituem datas comemorativas apresentados desde a publicação da Lei nº 12.345, de 2010, devem atender aos requisitos procedimentais nela estabelecidos (arts. 2º a 4º) para que tramitem regularmente;



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

c) caso, por alguma circunstância, seja admitida a tramitação de projeto de lei apresentado após a publicação da Lei nº 12.345, de 2010, sem que estejam atendidos os requisitos nela estabelecidos, deverá ser ele rejeitado quando de sua deliberação pela CE, ou eventualmente pelo Plenário;

d) os projetos de lei cuja tramitação se iniciou, na Câmara dos Deputados ou no Senado Federal, antes da publicação da Lei nº 12.345, de 2010, devem ser considerados válidos, pois foram apresentados na forma da legislação então vigente, e submetidos à apreciação da Comissão Educação, Cultura e Esporte, atendido o critério previsto no art. 1º da Lei (conforme o item “a”, acima);

e) no caso dos projetos descritos no item “d”, a Comissão de Educação, Cultura e Esporte, se assim entender necessário para formação de seu juízo, poderá realizar as consultas e audiências públicas de que tratam os arts. 2º e 3º da Lei nº 12.345, de 2010, com fundamento também no art. 93 do Regimento Interno do Senado Federal. (Grifo nosso.)

Ademais, é igualmente meritória a definição das datas comemorativas, abarcando, para os efeitos da Lei, a instituição de dia, semana, mês, ano ou similares. Colho, no ponto, as acertadas considerações da autora em sua justificação:

Tal alteração decorreu da percepção de que a Lei, por não deixar definido de forma explícita o que são datas comemorativas, tem possibilitado a adoção do entendimento de que as exigências nela contidas aplicam-se apenas a instituição de dia nacional.

Ora, não seria razoável supor que, na fixação de dia nacional em homenagem aos indígenas brasileiros, por exemplo, seja necessário realização prévia de audiência ou consultas públicas junto aos setores envolvidos, como determina a Lei nº 12.345, de 2010, e que, na fixação de semana, mês, ano ou similares, destinados a promover campanhas de conscientização para a saúde dos brasileiros, as determinações da Lei não devam ser cumpridas. Avilta o princípio isonômico e a razoabilidade do processo legislativo tal conclusão. Lógico é, pois, concluir que as determinações da Lei nº 12.345, de 2010, se aplicam tanto a instituição de dia nacional como de semana, mês, ano ou similares.



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador **ESPERIDIÃO AMIN**

Portanto, o presente PL revela-se, além de meritório e relevante, especialmente pertinente e oportuno, na medida em que vem corrigir distorção atual e nos reaproximar da adequada e estrita observância dos parâmetros legalmente estabelecidos na Lei nº 12.345, de 2010.

### III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade e, no mérito, pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 5.574, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

6



**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**



SF/19899.98311-62



# 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

7





# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 2475, DE 2021

Reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.

**AUTORIA:** Câmara dos Deputados

**DOCUMENTOS:**

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

- [Projeto original](#)

[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=2040308&filename=PL-2475-2021](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2040308&filename=PL-2475-2021)



[Página da matéria](#)



Reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica reconhecida a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.

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 487/2023/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 2.475, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional”.

Atenciosamente,

LUCIANO BIVAR  
Primeiro-Secretário



## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 2.475, de 2021, do Deputado Geninho Zuliani, que *reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.*

Relator: Senador **ASTRONAUTA MARCOS PONTES**

### I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação e Cultura (CE), em decisão terminativa, o Projeto de Lei (PL) nº 2.475, de 2021, de autoria do Deputado Geninho Zuliani, que *reconhece a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no Município de São Paulo, no Estado de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.*

Para tanto, o art. 1º da proposição institui a homenagem a que se propõe, 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 da proposição, o autor discorre sobre a tradição das festividades em homenagem à Nossa Senhora Achiropita: iniciadas de modo humilde, tiveram uma grande recepção popular na cidade de São Paulo como meio de celebração da cultura italiana, de arrecadação de recursos para as obras de caridade sob a responsabilidade das associações religiosas, de celebração da gastronomia italiana e de homenagem à união entre Brasil e Itália.

O PL nº 2.475, de 2021, não recebeu emendas e foi distribuído à CE, em decisão exclusiva e terminativa.

## II – ANÁLISE

Nos termos do disposto pelos incisos I e II do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal, compete a este colegiado opinar sobre proposições que versem, entre outros temas, acerca de normas gerais sobre cultura, diversão e espetáculos públicos e homenagens cívicas, temas presentes no projeto em análise.

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 em relação à constitucionalidade, à juridicidade, em especial no que diz respeito à técnica legislativa, e à regimentalidade 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, parecem 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, inclusive no que concerne à técnica legislativa, tendo em vista 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 diz respeito ao mérito, reconhecemos a importância ímpar do projeto.

De acordo com a tradição católica, na cidade italiana de Rossano, região da Calábria, por volta do século VII, de forma milagrosa, a Virgem Maria foi retratada em uma igreja. O nome *achiropita* significa que não foi feito por mãos humanas, mas sim por meio de intervenção divina.

Por ter recebido uma grande leva de imigrantes italianos no final do século XIX e início do século XX, o Brasil herdou diversas tradições oriundas da Itália, entre as quais a devoção à Nossa Senhora Achiropita.

Na cidade de São Paulo, fixaram moradia vários italianos provenientes do Sul da Itália, região que inclui a Calábria. Em 1908, com o propósito de arrecadar fundos para a construção de uma igreja em homenagem a Nossa Senhora Achiropita, os imigrantes realizaram pela primeira vez uma festa em homenagem à Santa. Numa rua de terra batida, sobre um altar de madeira, uma imagem da Virgem foi exposta e, com a celebração de missas, foram iniciadas as festividades de Nossa Senhora Achiropita.

Mesmo com esse começo simples, as homenagens a Nossa Senhora Achiropita foram entusiasticamente recepcionadas na cidade de São Paulo, como meio de celebração da cultura italiana, de arrecadação de recursos para as obras de caridade sob a responsabilidade das associações religiosas, de celebração da gastronomia italiana e de homenagem à união entre Brasil e Itália.

Atualmente, durante o mês de agosto, participam da festividade mais de duzentos mil visitantes, vindos de todo o Brasil, o que faz com que a comemoração brasileira seja maior que a italiana. Assim, consideramos mais que justo que se reconheça a Festa de Nossa Senhora Achiropita, realizada no município de São Paulo, como manifestação da cultura nacional.

### III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2.475, de 2021.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

8



Denomina Agência Benjamin Manoel a  
agência do Instituto Nacional do  
Seguro Social (INSS) no Município de  
Arujá, Estado de São Paulo.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica denominada Agência Benjamin Manoel a  
agência do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) no  
Município de Arujá, Estado de São Paulo.

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

CÂMARA DOS DEPUTADOS,                      de dezembro de 2019.

RODRIGO MAIA  
Presidente



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 6563, DE 2019

(nº 10.308/2018, na Câmara dos Deputados)

Denomina Agência Benjamin Manoel a agência do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) no Município de Arujá, Estado de São Paulo.

**AUTORIA:** Câmara dos Deputados

**DOCUMENTOS:**

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

[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1663090&filename=PL-10308-2018](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1663090&filename=PL-10308-2018)



[Página da matéria](#)

## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, sobre o Projeto de Lei nº 6.563, de 2019 (PL nº 10.308, de 2018), do Deputado Marcio Alvino, que *denomina Agência Benjamin Manoel a agência do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) no Município de Arujá, Estado de São Paulo.*

Relator: Senador **ASTRONAUTA MARCOS PONTES**

### I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE), o Projeto de Lei (PL) nº 6.563, de 2019 (Projeto de Lei nº 10.308, de 2018, na origem), de autoria do Deputado Marcio Alvino, que *denomina Agência Benjamin Manoel a agência do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) no Município de Arujá, Estado de São Paulo.*

A proposição contém dois artigos. O primeiro institui a referida homenagem, enquanto o segundo estabelece a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

Na justificação, o autor discorre sobre as qualidades do homenageado, ilustre cidadão do município de Arujá, tendo se destacado tanto na vida privada quanto em sua trajetória política.

A proposição não recebeu emendas e foi distribuída para análise exclusiva da CE, de onde deverá seguir para deliberação do Plenário.

### II – ANÁLISE

Nos termos do inciso II do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE opinar em proposições que versem sobre homenagens cívicas, caso do projeto em análise.

Ademais, por ser a única comissão a se pronunciar sobre a matéria, cabe à CE, ainda, manifestar-se acerca dos requisitos de constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade da proposição.

A proposição trata de matéria cuja competência legislativa é concorrente da União (CF, art. 24, IX). A iniciativa parlamentar é legítima, uma vez que não se trata de assunto cuja iniciativa esteja reservada a outro Poder (CF, art. 61, *caput*).

Igualmente, atende ao disposto na Lei nº 6.454, de 24 de outubro de 1977, que proíbe a atribuição do nome de pessoa viva ou que tenha se notabilizado pela defesa ou exploração de mão de obra escrava, em qualquer modalidade, a bem público pertencente à União ou às pessoas jurídicas da administração indireta.

Da mesma forma, a técnica legislativa é adequada, estando a proposição em consonância com o disposto na 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 mérito, o projeto também merece acolhida. Benjamin Manoel, desde jovem, destacava-se na comunidade arujaense. Em 1960, foi eleito vereador e primeiro presidente da Câmara Municipal de Arujá, após a emancipação do município. Mais tarde, foi eleito prefeito em duas oportunidades, adotando postura firme com relação à disciplina dos servidores e à economia dos gastos públicos.

Como chefe do Executivo local, realizou inúmeras obras de infraestrutura, em parceria com o governo estadual, onde sempre teve prestígio.

Após deixar a vida pública, trabalhou na iniciativa privada como gerente executivo de uma empresa de transporte de passageiros, sendo admirado por seus empregadores e subordinados por sua conceituada visão administrativa.

Por fim, importa registrar que a homenagem conta com a concordância da população de Arujá, como demonstra a moção de apoio enviada pela Câmara Municipal, aprovada unanimemente.

### III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 6.563, de 2019.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

9

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](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 unânimes 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

10

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](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  
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

11



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



[Página da matéria](#)

**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

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

12



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 3483, DE 2023

Inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.

**AUTORIA:** Senador Astronauta Marcos Pontes (PL/SP)



[Página da matéria](#)

## PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** Fica incluído, no Calendário Oficial da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.

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

### JUSTIFICAÇÃO

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) compilados no Censo de 2010, havia naquele ano quase 110 mil judeus no Brasil, a segunda maior comunidade judaica da América Latina (menor apenas que a da Argentina) e a 11ª no mundo.

Para os judeus, Rosh Hashaná e Yom Kipur são as Grandes Festas, uma delicada mistura de júbilo e solenidade, festejos e jejum, prece e inspiração.

Rosh Hashaná é a “cabeça do ano”, o início do Ano Novo judaico. O feriado de dois dias é celebrado com orações, refeições festivas e alegres toques do shofar, uma trompa cujo som se acredita ser um chamado ao arrependimento do pecado. Neste ano de 2023, o Ano Novo judaico de 5784 se iniciará ao por do sol do dia 15 de setembro, sexta-feira, e seguirá



até o anoitecer do domingo, 17 de setembro, em observância ao calendário hebreu lunissolar.

Rosh Hashaná é uma chance não apenas de celebrar e olhar para frente, mas de considerar o passado e rever o relacionamento com Deus. Também marca o primeiro dia de um período conhecido como os Dez Dias de Temor, ou Dias de Arrependimento, durante o qual as ações de uma pessoa são consideradas capazes de influenciar tanto o julgamento de Deus quanto o plano de Deus para essa pessoa.

Esse período sagrado culmina com Yom Kipur, dez dias depois, um tempo de expiação, de perdão, considerado o dia mais sagrado do ano. Por quase 26 horas – neste ano, do crepúsculo do dia 24 de setembro, domingo, até o por do sol do dia 26, terça-feira –, o último dos dias sagrados judaicos do ano oferece oportunidade para se mudar o destino por meio da oração, arrependimento e caridade.

Em outra toada, embora a presença do Islã no Brasil, segundo alguns autores, date do descobrimento do País, evidências mais consistentes surgiram apenas a partir das imigrações sírias e libanesas e, em menor número, de imigrantes vindos da Palestina, Paquistão e alguns países africanos, entre outros.

Segundo o Censo de 2010, o número total de muçulmanos no Brasil era de pouco mais de 35 mil pessoas, perfazendo um percentual de 0,02% do total da população residente no País. Apesar de ainda representar um número pouco significativo, a comunidade cresceu 29,1% entre os anos 2000 e 2010, enquanto o crescimento da população brasileira, no mesmo período, foi de 12,3%.

Ramadã é o mês mais sagrado na cultura islâmica. Todos os anos, muçulmanos do mundo inteiro esperam pelo avistamento da lua crescente, que estabelece o primeiro dia oficial do Ramadã, o nono mês do calendário islâmico, e marca o início desse momento de piedade e autorreflexão para os muçulmanos.

O início do Ramadã varia a cada ano porque o calendário lunar islâmico segue as fases da lua. O início e o fim do Ramadã são definidos por uma comissão de avistamentos lunares na Arábia Saudita. O mês sagrado começa no dia seguinte ao avistamento da lua crescente, que nem sempre está acessível, pois sua aparição é bem sutil e dura apenas cerca de 20



minutos. Se a lua não fica visível a olho nu devido à neblina ou às nuvens, são realizados cálculos lunares para prever se ela está no céu.

Durante o Ramadã, os muçulmanos têm como objetivo crescer espiritualmente e fortalecer a comunhão com Alá. Para isso, ao longo do mês, os fiéis jejuam, praticam oração e recitação do Alcorão, ações conscientes e altruístas e renunciam a qualquer tipo de difamações, mentiras e discórdias.

Após o último dia do Ramadã, os muçulmanos celebram seu fim com o Eid al-Fitr, a “celebração do fim do jejum”, que começa com orações comunitárias ao amanhecer. Ao longo dos três dias de festa, os participantes se reúnem para orar, comer, trocar presentes e prestar homenagem aos parentes falecidos. No ano corrente, espera-se que o Eid al-Fitr seja celebrado na sexta-feira, 21, ou no sábado, 22 de abril.

Assim, em reconhecimento à importância mundial das comemorações de Rosh Hashaná, Yom Kipur e Eid al-Fitr, de alta significação para suas comunidades, as quais tiveram inquestionável participação no processo civilizatório nacional, espero contar com o apoio dos ilustres pares para a aprovação deste projeto de lei, a fim de incluí-las no calendário oficial de eventos nacionais.

Sala das Sessões,

Senador ASTRONAUTA MARCOS  
PONTES



SENADO FEDERAL  
Gabinete Senador Carlos Portinho

## PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 3.483, de 2023, do Senador Astronauta Marcos Pontes, que *inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.*

Relator: Senador **CARLOS PORTINHO**

### I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE), para decisão terminativa, o Projeto de Lei (PL) nº 3.483, de 2023, do Senador Astronauta Marcos Pontes, que *inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, a ser comemorado anualmente na data definida pelo calendário islâmico.*

A proposição contém dois artigos. Enquanto o art. 1º inclui no calendário oficial as mencionadas datas, tal qual descrito na ementa, o art. 2º prevê a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

Na justificção, o autor ressalta a relevância do Rosh Hashaná e do Yom Kipur para a comunidade judaica, bem como do Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, para a população muçulmana.

A proposta, que até o momento não recebeu emendas, foi distribuída para análise exclusiva e terminativa da CE.



SENADO FEDERAL  
Gabinete Senador Carlos Portinho

## II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso II, do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE opinar em proposições que versem sobre a instituição de datas comemorativas.

Nesse sentido, a esta Comissão compete decidir terminativamente sobre a matéria quanto ao mérito. Ademais, em razão do caráter exclusivo da apreciação, cabe à CE pronunciar-se também em relação à constitucionalidade, à juridicidade, à técnica legislativa, e à regimentalidade.

No que tange à constitucionalidade, a matéria insere-se no campo da competência concorrente da União para legislar sobre cultura, nos termos do art. 24, inciso IX, da Carta Magna. Ainda, é legítima a iniciativa parlamentar, visto não se tratar de matéria de iniciativa privativa do Presidente da República. Igualmente legítimo é o tratamento da matéria por meio de lei ordinária, uma vez que a Constituição não reserva o tema à esfera de lei complementar.

No que tange à juridicidade, a proposição 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 a referida norma, a apresentação de proposição legislativa que vise a instituir data comemorativa deve vir acompanhada de comprovação da realização de consultas ou audiências públicas que atestem sua 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 CE, no dia 17 de novembro de 2023, da qual participaram representantes israelitas e muçulmanos. Na ocasião, o Rabino David Weitman, da Sinagoga Beit Yaacov Paulista, elogiou a proposta e ressaltou que as comunidades vão participar mais das festas. No mesmo sentido, o Sheikh Mohamed Al Bukai, da Mesquita Brasil, destacou que, com a aprovação do projeto, os fiéis se sentirão mais seguros. O Sheikh solicitou que fosse também incluída no projeto a Festa do Sacrifício.

No que tange à regimentalidade, também não se vislumbram óbices, estando ainda o projeto redigido de acordo com a boa técnica legislativa, em conformidade com o que determina a Lei Complementar nº 95,



SENADO FEDERAL  
Gabinete Senador Carlos Portinho

de 26 de fevereiro de 1998, que *dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis*.

Com relação ao mérito, igualmente, a matéria merece acolhida. Apenas propomos emenda para incluir também a celebração do Eid al-Adha, conhecido como a Festa do Sacrifício, comemorada por muçulmanos. A inclusão confere isonomia de tratamento ao projeto, ao estabelecer a celebração de duas datas da religião judaica e duas efemérides islâmicas.

Dessa forma, a celebração de quatro datas significativas – Rosh Hashaná, Yom Kipur, Eid al-Fitr e Eid al-Adha – representa uma oportunidade única para promover a compreensão e a união entre diferentes culturas e religiões.

Rosh Hashaná, o Ano Novo judaico, marca o início de um período reflexivo e de renovação espiritual. Yom Kipur, o Dia do Perdão, oferece a oportunidade de refletir sobre as ações passadas e buscar reconciliação. Ambas as festividades judaicas são momentos de introspecção e perdão, valores universais que transcendem fronteiras culturais.

Da mesma forma, as festividades muçulmanas Eid al-Fitr e Eid al-Adha são ocasiões de alegria e solidariedade. Eid al-Fitr, que marca o fim do mês sagrado do Ramadã, celebra a generosidade, a partilha e a compaixão. Eid al-Adha, por sua vez, destaca a disposição do sacrifício em nome da fé e da comunidade.

Ao reconhecer e respeitar as tradições uns dos outros, construímos pontes que promovem a compreensão mútua. Essas celebrações podem servir como catalisadores para diálogos interculturais e inter-religiosos, fomentando um senso de comunidade global que transcende barreiras geográficas e ideológicas.

Neste mundo diversificado, a celebração dessas datas não apenas enriquece nossas vidas espirituais, mas também destaca a necessidade premente de construir sociedades inclusivas. Ao unir-nos na celebração dessas festividades, demonstramos que, apesar das nossas diferenças, compartilhamos valores fundamentais de paz, compaixão e solidariedade, ainda mais fundamentais nos tempos atuais.



SENADO FEDERAL  
Gabinete Senador Carlos Portinho

### III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 3.483, de 2023, com as emendas a seguir:

#### EMENDA Nº -CE

Dê-se à ementa do Projeto de Lei nº 3.483, de 2023, a seguinte redação:

“Inclui, no calendário oficial de datas comemorativas da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, e Eid al-Adha, a Festa do Sacrifício, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário islâmico.”

#### EMENDA Nº -CE

Dê-se ao art. 1º do Projeto de Lei nº 3.483, de 2023, a seguinte redação:

“**Art. 1º** Fica incluído, no Calendário Oficial da República Federativa do Brasil, Rosh Hashaná, o primeiro dia do Ano Novo, e Yom Kipur, o Dia do Perdão, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário judaico, e Eid al-Fitr, o fim do Ramadã, e Eid al-Adha, a Festa do Sacrifício, a serem comemorados anualmente na data definida pelo calendário islâmico.”

Sala da Comissão,

**Senado CARLOS PORTINHO**  
**PL/RJ**

13

**REQUERIMENTO Nº DE - CE**

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de discutir a educação midiática no Brasil: desafios e perspectivas.

Proponho para a audiência a presença dos seguintes convidados:

- a Senhora Patrícia Blanco, Presidente do Instituto Palavra Aberta / Educamídia;
- o Senhor João Brant, Secretário de Políticas Digitais - SECOM / PR;
- o Senhor João Alegria, Secretário-Geral da Fundação Roberto Marinho;
- o Senhor Ismar Soares, Presidente da ABPEducom;
- o Senhor Alexandre Le Voci Sayad, Jornalista e Educador / Ex-coordenador da Unesco MIL Alliance;
- o Senhor Marlova J. Noletto, Representante da Unesco no Brasil.

Sala da Comissão, 12 de dezembro de 2023.

**Senador Flávio Arns**  
**(PSB - PR)**



**14**





SENADO FEDERAL  
Gabinete da Senadora Professora Dorinha Seabra

**REQUERIMENTO Nº DE - CAE**

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 130/2023 - CE, seja incluído o representante da Associação Brasileira de Mantenedoras de Escolas Técnicas - ABMET.

**JUSTIFICAÇÃO**

Com o presente requerimento venho sugerir que na audiência pública para debater o PL 3358/2023, de autoria do nobre Senador Jayme Campos - UNIÃO/TO, que "Altera a Lei nº 10.260, de 12 de julho de 2001, que dispõe sobre o Fundo de Financiamento ao estudante do Ensino Superior e dá outras providências, para incluir a educação profissional, técnica e tecnológica no rol dos cursos a serem financiados, de modo prioritário, pelo referido Fundo.", seja incluída a Associação Brasileira de Mantenedoras de Escolas Técnicas - ABMET.

A participação da ABMET, que atua como uma das principais interlocutoras das escolas técnicas no Brasil, será de grande importância para o debate sobre a utilização do FIES para o ensino técnico.



Diante da importância do tema e das contribuições de todos os convidados já aprovados anteriormente, peço o apoio das senadoras e senadores membros desta Comissão para aprovação deste requerimento.

Sala da Comissão, 14 de dezembro de 2023.

**Senadora Professora Dorinha Seabra  
(UNIÃO - TO)**



15



SENADO FEDERAL

**REQUERIMENTO Nº DE - CE**

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PL 1572/2021, que “institui o Dia Nacional do Motociclista Profissional”.

Proponho para a audiência a presença dos seguintes convidados:

- o Senhor Alessandro da Conceição Calado, Presidente da AMAE/DF;
- o Senhor Carlos Eduardo Couto De Souza, Secretário da AMAE/DF;
- o Doutor Fabrício dos Reis Brandão, Advogado.

Sala da Comissão, 7 de fevereiro de 2024.

**Senador Zequinha Marinho**  
**(PODEMOS - PA)**



16



SENADO FEDERAL

**REQUERIMENTO Nº DE - CE**

Senhor Presidente,

Requeremos, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PL 1063/2022, que “dispõe sobre a instituição da Campanha "ABRIL VERDE", em âmbito nacional, no mês de abril de cada ano, dedicada à prevenção aos acidentes do trabalho e doenças ocupacionais, e dá outras providências”.

**JUSTIFICAÇÃO**

A presente proposição resulta de sugestão do Presidente do Sindicato dos Técnicos de Segurança do Trabalho do Distrito Federal, apresentada a esta Casa em Sessão de Debates realizada no Plenário em 13 de abril de 2022, para inclusão de uma lei federal sobre o “Abril Verde”.

Na justificativa do texto que apresentei, coloco a preocupação no foco da Prevenção, onde a ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO – OIT, em 2003, adotou o 28 de abril, como o dia oficial da segurança e saúde nos locais de trabalho, pois em todo o mundo, anualmente, cerca de dois milhões de trabalhadores perdem suas vidas no trabalho.

Cumprindo o requisito imposto pela Lei 12.345/2010 de realização de Audiência Pública para instituir datas comemorativas, apresentamos este requerimento junto esta Comissão.



Os convidados serão informados posteriormente.

Sala da Comissão, de de .

**Senador Paulo Paim**  
(PT - RS)

**Senador Laércio Oliveira**  
(PP - SE)



Assinado eletronicamente, por Sen. Paulo Paim

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/5747877638>

**17**





SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Laércio Oliveira

**REQUERIMENTO Nº DE - CE**

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 7º da Instrução Normativa da Secretaria-Geral da Mesa nº 16, de 2023, a adição de minha assinatura ao REQ 2/2024 - CE, de autoria do Senador Paulo Paim.

Sala da Comissão, 9 de fevereiro de 2024.

**Senador Laércio Oliveira**  
**(PP - SE)**



18



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

## REQUERIMENTO Nº DE - CE

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos dos arts. 50, *caput*, e 58, § 2º, III, da Constituição Federal e dos arts. 90, III, 397, § 1º e 400-A do Regimento Interno do Senado Federal, a convocação do Exmo. Sr. Camilo Sobreira de Santana, Ministro da Educação, para que compareça a esta Comissão, a fim de prestar esclarecimentos sobre os problemas ocorridos no processo de divulgação dos resultados do Sistema de Seleção Unificado.

### JUSTIFICAÇÃO

O Sistema de Seleção Unificado (SISU) é uma plataforma utilizada no Brasil para o ingresso de estudantes em instituições públicas de Ensino Superior. Gerenciado pelo Ministério da Educação (MEC), o SISU utiliza a nota do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) como critério de seleção para a alocação das vagas entre os candidatos. O próprio sistema realiza a alocação de vagas com base nas notas obtidas. Essa abordagem visa proporcionar uma forma mais democrática e transparente de acesso ao Ensino Superior, eliminando a necessidade de múltiplos vestibulares e permitindo que os estudantes concorram a vagas em diversas instituições de maneira simplificada.

Dada a importância do SISU para o Ensino Superior no Brasil (pois contribui para um acesso mais equitativo, democrático e meritocrático à Educação Superior, para a otimização da ocupação de vagas, com redução da ociosidade e uma distribuição mais eficiente dos recursos educacionais), é essencial que ele funcione da forma mais transparente e justa possível. Intercorrências na operacionalização



do sistema vêm prejudicando o resultado desta política ao longo dos anos. O MEC é o órgão central responsável pela gestão e coordenação do SISU, incluindo a definição das regras, divulgação de resultados e suporte aos participantes. Na figura de sua maior autoridade, o Ministro da Educação, cabe ao MEC prestar esclarecimentos à sociedade sobre qualquer dúvida que paira sobre o processo de distribuição das vagas das Universidades Federais.

Neste ano, mais uma vez, os candidatos foram acometidos por intercorrências no sistema do MEC no resultado do SISU, programado para o dia 30 de janeiro. Alguns candidatos conseguiram visualizar seus resultados, outros não conseguiam acessar o sistema e a instabilidade permaneceu durante todo o dia, sem maiores explicações, tendo o Ministério da Educação se pronunciado oficialmente, apenas, no início da noite, em nota genérica que pouco esclarecia a comunidade estudantil, causando apreensão. As sucessivas instabilidades na operacionalização dos sistemas eletrônicos do MEC afetam o planejamento dos estudantes.

Com os atrasos, os calendários dos processos seletivos deixam de coincidir; eventuais prorrogações de prazo provocam descoordenação com os calendários escolares das universidades; a incerteza dos resultados interfere na programação dos candidatos que não têm conhecimento prévio de qual localidade e instituição se matricularão e, por fim, quando logram acesso às vagas, em muitos casos, são prejudicados pelo semestre letivo já iniciado e pela perda de conteúdos que impedem a obtenção de aproveitamento acadêmico.

Nessa esteira, além dos problemas operacionais rotineiros, o atraso na comunicação oficial e a falta de clareza sobre as causas e as providências a serem adotadas pelo Ministério da Educação em relação aos efeitos desta instabilidade, sobretudo com relação ao calendário dos demais programas, demanda o comparecimento do Ministro de Estado da Educação, para que esclareça como o MEC está solucionando os impactos causados pela instabilidade havida no



resultado do SISU de 2024 e como está atuando para que os frequentes problemas sistêmicos notados nos processos seletivos do SISU, PROUNI e FIES sejam evitados.

Sala da Comissão, 1º de fevereiro de 2024.

**Senador Alessandro Vieira**  
**(MDB - SE)**  
**Senador**



19



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

## REQUERIMENTO Nº DE - CE

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, V, da Constituição Federal, que seja convidada a Senhora Denise Pires de Carvalho, Ex-Secretária de Ensino Superior do Ministério da Educação, a comparecer a esta Comissão, a fim de prestar esclarecimentos sobre os problemas ocorridos no processo de divulgação dos resultados do Sistema de Seleção Unificado de 2024.

### JUSTIFICAÇÃO

O Sistema de Seleção Unificado (SISU) é uma plataforma utilizada no Brasil para o ingresso de estudantes em instituições públicas de Ensino Superior. Gerenciado pelo Ministério da Educação (MEC), o SISU utiliza a nota do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) como critério de seleção para a alocação das vagas entre os candidatos. O próprio sistema realiza a alocação de vagas com base nas notas obtidas. Essa abordagem visa proporcionar uma forma mais democrática e transparente de acesso ao Ensino Superior, eliminando a necessidade de múltiplos vestibulares e permitindo que os estudantes concorram a vagas em diversas instituições de maneira simplificada.

Dada a importância do SISU para o Ensino Superior no Brasil (pois contribui para um acesso mais equitativo, democrático e meritocrático à Educação Superior, para a otimização da ocupação de vagas, com redução da ociosidade e uma distribuição mais eficiente dos recursos educacionais), é essencial que ele funcione da forma mais transparente e justa possível. Intercorrências na operacionalização do sistema vêm prejudicando o resultado desta política ao



longo dos anos. Neste ano, mais uma vez, os candidatos foram acometidos por intercorrências no sistema do MEC no resultado do SISU, programado para o dia 30 de janeiro. Alguns candidatos conseguiram visualizar seus resultados, outros não conseguiam acessar o sistema e a instabilidade permaneceu durante todo o dia, sem maiores explicações, tendo o Ministério da Educação se pronunciado oficialmente, apenas, no início da noite, em nota genérica que pouco esclarecia a comunidade estudantil, causando apreensão. As sucessivas instabilidades na operacionalização dos sistemas eletrônicos do MEC afetam o planejamento dos estudantes.

Com os atrasos, os calendários dos processos seletivos deixam de coincidir; eventuais prorrogações de prazo provocam descoordenação com os calendários escolares das universidades; a incerteza dos resultados interfere na programação dos candidatos que não têm conhecimento prévio de qual localidade e instituição se matricularão e, por fim, quando logram acesso às vagas, em muitos casos, são prejudicados pelo semestre letivo já iniciado e pela perda de conteúdos que impedem a obtenção de aproveitamento acadêmico.

O MEC, por meio da Secretaria de Educação Superior (SESu), é o órgão central responsável pela gestão e coordenação do SISU. A SESu desempenha um papel central na gestão do Sistema de Seleção Unificada (SISU), sendo responsável por formular políticas e diretrizes, estabelecer critérios de seleção, coordenar o processo seletivo em colaboração com o INEP e articular com as instituições de ensino superior. Suas atribuições abrangem desde a definição das regras até a divulgação de resultados, visando assegurar a eficiência, equidade e transparência no acesso ao Ensino Superior no Brasil.

Nessa esteira, além dos problemas operacionais rotineiros, o atraso na comunicação oficial e a falta de clareza sobre as causas e as providências a serem adotadas pelo Ministério da Educação em relação aos efeitos desta instabilidade, sobretudo com relação ao calendário dos demais programas, cabe ao MEC, na figura da responsável pelo SISU, a Secretária de Educação Superior, prestar esclarecimentos à sociedade sobre qualquer dúvida que paira sobre o processo de distribuição das vagas das Universidades Federais. Assim, demanda-se





o comparecimento da então Secretária de Educação Superior, para que esclareça os eventos ocorridos na divulgação dos resultados do SISU de 2024 e como atuou para evitar os frequentes problemas sistêmicos notados nos processos seletivos do SISU, PROUNI e FIES.

Sala da Comissão, 15 de fevereiro de 2024.

**Senador Alessandro Vieira**  
**(MDB - SE)**  
**Senador**

