



SENADO FEDERAL

REQUERIMENTO N° 808, DE 2023

Requer a oitiva da Comissão de Educação e Cultura sobre o PL 2796/2021.

AUTORIA: Senador Flávio Arns (PSB/PR)



[Página da matéria](#)

REQUERIMENTO N° DE

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 255, II, “c”, 12, do Regimento Interno do Senado Federal, que sobre o PL 2796/2021, que “cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”, além do constante do despacho inicial de distribuição, seja ouvida, também, a Comissão de Educação e Cultura.

JUSTIFICAÇÃO

A necessidade de oitiva da Comissão de Educação e Cultura (CE) no que concerne ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021, dá-se por três vertentes temáticas principais atinentes à competência daquela Comissão, cada uma das quais detalhadas abaixo: **1)** impactos do uso excessivo de jogos eletrônicos sobre o processo de ensino-aprendizagem dos nossos estudantes; **2)** crescimento da estratégia de *gamificação* como instrumento pedagógico e educacional; e **3)** inserção dos jogos eletrônicos no contexto da Cultura brasileira, e seus efeitos transformadores das práticas culturais nacionais.

1) Impactos do uso excessivo de jogos eletrônicos sobre a Educação.

A moderação é um princípio básico da vida: tudo em excesso pode causar males, e com a tecnologia não é diferente. Temos toda uma nova geração de crianças e adolescentes que já nasceram imersos no mundo virtual, com grande inclinação ao uso de videogames e jogos eletrônicos em detrimento de esportes e jogos físicos.



Assinado eletronicamente por Sen. Flávio Arns

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/3006979544>

As crianças não conseguem controlar bem seus próprios impulsos e desejos, e seu cérebro está ainda em fase de desenvolvimento. O estabelecimento de limites e precauções quanto ao uso dos jogos eletrônicos – os quais se multiplicam cada vez mais velozmente na indústria digital – é uma preocupação crescente na sociedade.

Levantamento feito em 2019 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil aponta que 89% da população de 9 a 17 anos está conectada ao mundo virtual, o que representa 24,3 milhões de crianças e adolescentes. Desses, 95% (ou 23 milhões) usam o celular como o principal dispositivo para acessar jogos online, sites e aplicativos.

Nessa nova era tecnológica em que vivemos, a evolução acelerada no uso de jogos virtuais pode gerar estímulos diversos, inclusive se tornar causa de diminuição do rendimento escolar e também gatilho para comportamentos agressivos no ambiente educacional. A elevação de índices de violência e de agressividade entre crianças e jovens no meio escolar tem sido objeto de vários estudos científicos.

Entre eles, destacamos pesquisa que sugere efeitos negativos dos jogos online sobre os sentimentos, atitudes e comportamentos dos estudantes, cujos resultados revelam a existência de potenciais problemas de vício ou dependências gerados pelos jogos virtuais, que muitas vezes podem atrapalhar e dificultar o processo de ensino-aprendizagem, além de despertar atitudes agressivas de alunos dentro da escola (Luciana Alves et al., 2009).

Por outro lado, as habilidades sociais, cada vez menos desenvolvidas, são substituídas por interações entre as crianças e os jovens no espaço virtual. Pesquisas revelam o aumento na frequência de comportamentos agressivos e *bullying* em estudantes que permanecem muitas horas consumindo conteúdos de plataformas digitais (Fernandes et al.; 2017).

Estudos também apontam a crescente ocorrência de *cyberbullying* entre estudantes, muitas vezes praticada dentro de ambientes virtuais de interação dos jogos eletrônicos (chats de bate papo), como um dos principais



fatores indutores de depressão e ansiedade no meio discente e, em casos extremos, ataques contra escolas e suicídio (Silva; Graças, 2021).

Portanto, o uso excessivo de jogos eletrônicos, ao gerar diversos problemas como falta de concentração em aulas, sedentarismo, transtornos mentais etc., pode impactar negativamente no processo de aprendizagem e nos resultados educacionais, o que precisa ser melhor discutido e examinado pela CE, dentro de sua competência regimental na esfera da Educação.

2) Crescimento da *gamificação* como estratégia educacional.

Os jogos eletrônicos vêm sendo cada vez mais desenvolvidos com a finalidade de, não somente de proporcionar lazer e recreação, mas também como instrumentos educacionais dentro do processo ensino-aprendizagem nas escolas e faculdades.

Pesquisas científicas sugerem que, a depender da configuração e dos objetivos que permeiam a criação de determinado jogo eletrônico, ele pode apresentar bom potencial de aprendizagem ativa pelos discentes (Silva et al.; 2019).

A adoção dos jogos eletrônicos no ambiente educacional, desde que sua aplicação seja voltada para os alunos e para a aprendizagem, pode contribuir com o desenvolvimento de habilidades como concentração, coordenação motora, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras.

Assim, os jogos eletrônicos, para serem aplicados no ambiente de ensino, devem ser adequados e alinhados às estratégias pedagógicas preestabelecidas pela instituição educacional, em que o professor pode assistir, jogar videogame, falar sobre o jogo e personagens, brincar com os alunos, constituindo atividade lúdica infantil que deve ser abordada de forma crítica e reflexiva, alinhada aos objetivos de aprendizagem (Antunes et al.; 2020; Costa; Betti, 2006).

O uso parcimonioso de jogos eletrônicos para desenvolvimento de habilidades cognitivas e sensoriais dos alunos é possível. Contudo, trata-se apenas de uma estratégia complementar, acessória, jamais podendo substituir as



experiências físicas, as interações físicas, as relações humanas e os conhecimentos adquiridos por meio de interações sociais.

Diante disso, faz-se necessário que a CE discuta e analise os limites e possibilidades do uso de jogos eletrônicos como estratégia suplementar dentro do processo de ensino-aprendizagem.

3) Inserção dos jogos eletrônicos no contexto da Cultura brasileira, notadamente na cultura pop nacional.

Os jogos eletrônicos são parte integrante da cultura brasileira há décadas. Desde os primeiros fliperamas dos anos 1980 até os jogos online modernos, os games têm sido uma forma popular de entretenimento para pessoas de todas as idades e origens. Uma pesquisa realizada em 2023 pelo Instituto Brasileiro de Games (IGB) revelou que 74,5% da população brasileira joga jogos eletrônicos, o que representa um aumento de 2,1 pontos percentuais em relação ao ano anterior. Isso significa que mais de 150 milhões de brasileiros jogam games regularmente.

Os jogos eletrônicos são uma forma de expressão cultural que reflete a diversidade do Brasil, possuindo a capacidade de ocasionar mudanças culturais de modo mais abrupto, intenso e acelerado do que os jogos tradicionais faziam no passado. A forma como a cultura brasileira tem mudado rapidamente nas últimas décadas deve-se, em grande medida, a alterações de hábitos e comportamentos advindas do uso crescente de jogos eletrônicos pelas novas gerações (Antunes et al.; 2020; Silva; Homrich, 2010; Leão Junior, 2013).

Ante o exposto, a oitiva da CE é necessária para o estudo do uso excessivo de jogos eletrônicos por crianças e jovens e seus impactos sobre a Educação brasileira; a tendência recente de adoção de *games* como estratégia pedagógica em ambientes de ensino; e como os jogos eletrônicos inserem-



Assinado eletronicamente por Sen. Flávio Arns

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/3006979544>

se na Cultura nacional, e em que medida contribuem para as mudanças dos comportamentos e das práticas culturais do nosso povo.

Sala das Sessões, 14 de setembro de 2023.

Senador Flávio Arns
(PSB - PR)

