



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

PARECER Nº , DE 2024

Da COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E DIREITO DIGITAL, sobre o Projeto de Lei nº 5.106, de 2023, do Senador Carlos Viana, que *altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para prever o incentivo à adoção de jogos eletrônicos educativos na prática pedagógica.*

Relator: Senador **RODRIGO CUNHA**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Comunicação e Direito Digital (CCDD) o Projeto de Lei (PL) nº 5.106, de 2023, do Senador Carlos Viana, que *altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para prever o incentivo à adoção de jogos eletrônicos educativos na prática pedagógica.*

A proposição compõe-se de dois artigos. O art. 1º acrescenta um § 2º ao art. 4º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), para incentivar a adoção de jogos eletrônicos educativos na prática pedagógica. O art. 2º prevê a entrada em vigor da lei na data de sua publicação.

A justificação do projeto destaca a importância de adaptar métodos educacionais à sociedade digital moderna, em que os jogos eletrônicos têm uma função relevante ao engajar e motivar os estudantes. Segundo o autor da matéria, esses jogos proporcionam um ambiente de aprendizagem adaptável e seguro, permitindo aos alunos experimentar e aprender com seus erros, o que é fundamental para o desenvolvimento de habilidades cognitivas como raciocínio lógico e resolução de problemas.





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

A matéria foi distribuída para análise da CCDD e da Comissão de Educação e Cultura (CE), que se manifestará terminativamente sobre o tema.

Não foram apresentadas emendas à proposição.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 104-G do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CCDD opinar sobre proposições relativas à inovação e desenvolvimento científico e tecnológico das comunicações e assuntos correlatos, caso do projeto em análise.

Como a matéria irá à CE após a manifestação deste colegiado, deixaremos a cargo daquela comissão a análise dos requisitos de constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade da matéria.

No mérito, somos favoráveis à proposição.

Sob a ótica da CCDD, o PL nº 5.106, de 2023, representa uma evolução significativa na integração da tecnologia na educação. Ao promover a inserção de jogos eletrônicos educativos nas práticas pedagógicas, o projeto alinha-se com as tendências globais de inovação e desenvolvimento tecnológico, endossando as diretrizes para uma política nacional de comunicação mais inclusiva e adaptada às novas realidades digitais.

Além disso, percebe-se um esforço consciente para moldar um regime jurídico de comunicações que reconheça e integre as potencialidades dos meios digitais na formação educacional. A utilização de jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizado vai ao encontro dos princípios de inovação, incentivando um ambiente educacional engajador e propício ao desenvolvimento de habilidades essenciais na era digital, como o raciocínio rápido, a solução de problemas e a capacidade de tomada de decisões estratégicas.

Por fim, é inegável que o projeto fomenta um diálogo construtivo sobre o direito digital e os meios de comunicação social, expandindo o





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

entendimento de que a tecnologia, quando bem aplicada, pode ser uma força transformadora na educação.

III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 5.106, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

