



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI

Nº 5106, DE 2023

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.

AUTORIA: Senador Carlos Viana (PODEMOS/MG)



[Página da matéria](#)

PROJETO DE LEI N° DE 2023

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.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º O art. 4º da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte § 2º, com renumeração do parágrafo único como § 1º:

“Art. 4º

.....
§ 2º A educação digital de que trata o inciso XII será efetivada mediante o incentivo à adoção de jogos eletrônicos educativos na prática pedagógica. (NR)”

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

JUSTIFICAÇÃO

Vivemos em uma sociedade digital que exige que se criem processos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educativa, até porque o desejo e a vontade de saber e conhecer mais são os alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos têm se mostrado uma ferramenta poderosa no processo educativo. Altamente envolventes e motivadores, os jogos ajudam os estudantes a se sentirem mais engajados e entusiasmados em aprender, o que pode aumentar a sua dedicação e interesse



Assinado eletronicamente por Sen. Carlos Viana

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/5324072757>

nas atividades educativas e, assim, contribuir para melhores resultados de aprendizagem.

Além disso, os jogos eletrônicos podem ser adaptados para diferentes níveis de complexidade e dificuldade, permitindo que sejam utilizados em diferentes faixas etárias e níveis de aprendizagem. Proporcionam um ambiente de aprendizado seguro e livre de julgamentos, em que os estudantes podem cometer erros e experimentar diferentes estratégias sem medo de reprovação, o que encoraja a tentativa e o erro, também fundamentais para o processo de aprendizagem.

Ainda, os jogos eletrônicos podem ser uma ótima maneira de desenvolver habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, tomada de decisão e resolução de problemas. Muitos exigem que os jogadores pensem de forma estratégica e tomem decisões rápidas, o que pode ajudar no desenvolvimento dessas habilidades.

Por fim, os jogos eletrônicos também podem fornecer *feedback* imediato aos estudantes, permitindo que eles saibam se estão progredindo ou se precisam melhorar em determinadas áreas. Esse *feedback* instantâneo pode ser muito útil para o processo de aprendizagem, pois ajuda os estudantes a identificar suas áreas de melhoria e a ajustar suas estratégias de estudo.

Em resumo, a chamada *gamificação* do processo educativo traz uma série de vantagens, como maior engajamento dos estudantes, adaptabilidade aos diferentes níveis de aprendizagem, ambiente seguro de aprendizado, desenvolvimento de habilidades cognitivas e *feedback* imediato, mostrando-se, assim, uma ferramenta valiosa para enriquecer a experiência educativa.

Considerando o mérito educacional da proposição, solicitamos aos Pares a aprovação da matéria.

Sala das Sessões,

Senador CARLOS VIANA



Assinado eletronicamente por Sen. Carlos Viana

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/5324072757>

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>

- art4