



PODER LEGISLATIVO

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS - BA

MANDATO DO VEREADOR JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES - DEM

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS		PROTOCOLO
NÚMERO	DATA	
764	28	03/23
Setor da		
SECRETARIA		

PROJETO DE LEI Nº. 060/2023

“Institui a Política Municipal de Gamificação da Educação (PMGE), com objetivo de estabelecer o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente e aprimorar o processo de aprendizagem na rede de educação básica”, no Âmbito do Município de Cruz das Almas e dá outras providências.

Art. 1º Art. 1º Esta Lei institui a Política Municipal de Gamificação da Educação (PMGE) com objetivo de estabelecer o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica docente e aprimorar o processo de aprendizagem na rede de educação básica brasileira no âmbito do Município de Cruz das Almas.

Parágrafo único. É pressuposto básico da PMGE garantir que os sistemas educacionais brasileiros incorporem os jogos eletrônicos nas práticas escolares com vistas a:

- I. consagrando o direito constitucional à educação, com garantia do pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, incluindo sua capacitação para lidar com novas tecnologias;
- II. implantar modelo de ensino baseado na constante capacitação e conscientização de alunos e professores para as transformações da sociedade digital;
- III. viabilizar a constante inovação dos processos de capacitação de alunos e professores;

RECEBIDO

Em 27/03/23
Setor da [Signature] 10:40



PODER LEGISLATIVO

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS - BA
MANDATO DO VEREADOR JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES - DEM

- IV. incentivar o uso de técnicas motivadoras no aprendizado municipal;
- V. promover equidade de condições entre as escolas, com maior unificação do aprendizado e redução das desigualdades educacionais dos estudantes;
- VI. promover o acesso à inovação e à integração digital em escolas situadas em regiões de maior vulnerabilidade socioeconômica e baixo desempenho em indicadores educacionais;
- VII. desenvolver estratégias de monitoramento, remoto e local, acompanhamento e avaliação do uso de jogos eletrônicos na educação, bem como promoção de estudos a respeito da temática;
- VIII. estimular a cooperação e a implementação de ações, programas e outras iniciativas destinadas ao uso das tecnologias digitais na educação nos sistemas de ensino;
- IX. garantir que a ausência de conectividade não seja empecilho ao acesso a novas tecnologias nas escolas, incluindo o uso de jogos que funcionem com ou sem conectividade;
- X. - promover o processo de Gamificação do ensino por meio de tecnologias analógicas e digitais, provendo jogos que funcionem com ou sem conectividade;
- XI. atualizar permanentemente o aprendizado do aluno;
- XII. combater a evasão escolar, inclusive por meio do uso de tecnologias que fazem parte do dia a dia e do interesse dos alunos.

Art. 2º Considera-se Gamificação o uso da dinâmica de jogos eletrônicos em qualquer atividade, seja analógico, digitais, remotos, locais, conectados ou não à internet ou a qualquer outra rede.

§1º Incluem-se entre os jogos eletrônicos dispositivos, aplicações de internet, programas de computador e plataformas conectadas ou não à internet, contendo jogos utilizáveis em receptor de televisão, monitor, mini consoles ou outra tela ou superfície externa, seja ou não incorporada, fixa ou portátil.

Art. 3º A Secretaria Municipal de Educação, definirá medidas para implementação



PODER LEGISLATIVO

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS - BA
MANDATO DO VEREADOR JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES - DEM

desta Lei e para desenvolvimento das habilidades educacionais necessárias ao uso dos jogos eletrônicos no ensino municipal, incluindo a classificação indicativa para cada tipo de jogo eletrônico a ser utilizado no sistema de ensino municipal.

§1º A PMGE será implementada a partir da adesão das redes e das escolas, conforme critérios definidos em regulamento do Ministério da Educação.

§2º A PMGE poderá ser utilizada como um dos instrumentos para atendimento dos princípios, diretrizes, estratégias e metas do Plano Municipal de Educação (PME).

§3º As escolas municipais que desenvolva iniciativas próprias de gamificação nas poderão aderir à PMGE em caráter complementar às ações que desenvolvam.

§4º A PMGE é complementar em relação a outras políticas nacionais, estaduais, distritais ou municipais de expansão do uso de tecnologia em escolas, e não implica seu encerramento ou substituição.

Art. 4º A PMGE visa a conjugar esforços entre todas as unidades de ensino, do município, setor empresarial e sociedade civil para garantir o cumprimento de seus princípios e diretrizes.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Sala das Sessões, 27 de março de 2023.

Documento assinado digitalmente

gov.br

JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES
Data: 27/03/2023 10:32:46-0300
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>



PODER LEGISLATIVO

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS - BA
MANDATO DO VEREADOR JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES - DEM

JUSTIFICATIVA

Gamificar é o mais sofisticado modo de educar.

O século XXI trouxe uma série de mudanças e dinamismo ao dia a dia de professores, alunos e suas famílias. Tal realidade exige um esforço de adaptação de todas as partes. 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 aprender são os alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano.

Tais mudanças têm causado grande impacto na educação, pois é comum ouvirmos relatos sobre alunos que passam horas jogando no computador ou no videogame, mas não querem passar um só minuto fazendo as lições da escola. Para Tori (2010) “***o sonho de todo educador é ter de seus alunos, em aula, uma fração da atenção, motivação e produtividade que esses mesmos jovens apresentam quando engajados no ato de jogar seus games preferidos.***”

De acordo com a pesquisa realizada pela Microsoft em 2015, no Canadá, que monitorou atividade cerebral de 2 mil participantes e estudou a atividade cerebral de mais 112 pessoas através do eletroencefalograma, desde o ano 2000, quando a chamada “revolução móvel” começou, o tempo médio de atenção das pessoas caiu de 12 para 8 segundos, o que explica porque os estudantes nativos digitais simplesmente não conseguem prestar atenção a aulas expositivas.

Neste contexto, a utilização da Gamificação na Educação Básica proporciona um ambiente de aprendizagem motivador e desafiador, capaz de estimular o intelecto, possibilitando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Trata-se de ferramenta muito poderosa para a motivação, atenção e engajamento dos estudantes dentro do processo de ensino-aprendizagem, que inclusive viabiliza o protagonismo dos estudantes, alinhando-se à “pedagogia renovada”, proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs. As vantagens são evidentes, quer no plano da motivação dos alunos, quer no plano de eficácia como, por exemplo,



PODER LEGISLATIVO

CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZ DAS ALMAS - BA
MANDATO DO VEREADOR JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES - DEM

sendo um meio de estímulo das inteligências linguísticas, lógico-matemáticas, sonora, interpessoal e até mesmo a inteligência espacial, que está ligada à criatividade e à concepção.

Vale ressaltar que a gamificação na Educação Básica tem a função de auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem, sendo indiscutivelmente necessária a intervenção do docente no processo de construção do conhecimento. Além disso, o processo de gamificação nas escolas não requer o uso de equipamentos caros e sofisticados, possibilitando que todo e qualquer estabelecimento de ensino se valha dessa metodologia, já que é possível gamificar com jogos analógicos.

O Clube da Leitura, o Desenvolvimento de Jogos e o Ranking de Aprendizagem, são alguns exemplos. Trata-se de medida de baixo custo, que pode ser implementada por meio de modelos tanto online quanto offline, que pode auxiliar na garantia de maior isonomia no acesso à educação dos alunos brasileiros.

A gamificação significa união, interação e atualização permanente do aprendizado. Desse modo, ante a importância do tema e de seu grande potencial de colaboração para o desenvolvimento da sociedade brasileira, é que requeiro o apoio dos nobres pares a esta iniciativa.

É conhecendo a sensibilidade desta Casa que proponho o presente Projeto de Lei, contando com o apoio dos nobres pares para a sua aprovação estudantes nativos digitais simplesmente não conseguem prestar atenção a aulas expositivas.

Sala das Sessões, 23 de janeiro de 2023.

Documento assinado digitalmente

gov.br

JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES
Data: 27/03/2023 10:32:46-0300
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>