



## PODER LEGISLATIVO

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

|   |  |          |  |
|---|--|----------|--|
| CÂMARA MUNICIPAL DE<br>CRUZ DAS ALMAS   |  |          |  |
| PROTOCOLO   |  |          |  |
| NÚMERO  |  | DATA     |  |
| 764   |  | 28/03/23 |  |
|  |  |          |  |
| 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. consagrar 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  
 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

JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES

Data: 27/03/2023 10:32:46-0300

Verifique em <https://validar.iti.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

JOSENIR DE ANDRADE RODRIGUES

Data: 27/03/2023 10:32:46-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>