



ESTADO DA PARAÍBA  
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA  
Casa Epiácio Pessoa  
GABINETE DO DEPUTADO CABO GILBERTO SILVA

---

INDICAÇÃO Nº 1.117 / 2022

**AUTORIA: Dep. Cabo Gilberto Silva.**

Senhor Presidente,

**INDICO**, nos termos do artigo 111, inciso I, da Resolução 1.578/2012 (Regimento Interno da Casa), ao Excelentíssimo Senhor Governador do Estado da Paraíba, João Azevêdo Lins Filho, a fim de que adote a iniciativa de Projeto de Lei que **institui o Programa Game na Escola na rede estadual de ensino do Estado da Paraíba**, em face da impossibilidade de iniciativa parlamentar, haja vista tratar-se de matéria de relevante e inegável interesse público.

Segue, em anexo, o Projeto de Lei Indicado ao Poder Executivo, bem como a justificativa que embasa a presente indicação.

Sala das Sessões, 03 de junho de 2022.

  
CABO GILBERTO SILVA  
Deputado Estadual



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**ASSEMBLEIA LEGISLATIVA**  
*Casa Epitácio Pessoa*  
**GABINETE DO DEPUTADO CABO GILBERTO SILVA**

---

**ANEXO**

**PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_\_ / 2022.**

**INSTITUI O PROGRAMA GAME NA ESCOLA NA REDE ESTADUAL DE ENSINO DO ESTADO DA PARAÍBA.**

**A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DA PARAÍBA DECRETA:**

Artigo 1º - Fica instituído na Rede Estadual de Ensino o programa “GAME NA ESCOLA” com o objetivo de aproximar alunos e professores utilizando recursos tecnológicos para trabalhar conteúdos das disciplinas de forma prática e interativa.

Parágrafo Único - Para cumprimento dos objetivos do Programa “Game na Escola” estabelecido nesta Lei, o Poder Executivo realizará ações que visem a economia no consumo, dentre elas:

- I - Disponibilidade de equipamento eletrônico (console, computador, etc) com jogos antigos;
- II - Espaço para utilizar jogos de tabuleiro, RPG, Card Games.
- III - Espaço para oficina de produção de conteúdo voltado para internet e redes sociais.

Artigo 2º - As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Artigo 3º - Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala das Sessões, 03 de junho de 2022.

  
**CABO GILBERTO SILVA**  
**Deputado Estadual**



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**ASSEMBLEIA LEGISLATIVA**  
*Casa Epiácio Pessoa*  
**GABINETE DO DEPUTADO CABO GILBERTO SILVA**

---

**JUSTIFICATIVA**

O objetivo desta proposta é aproximar os alunos e os professores dos jogos e demais recursos tecnológicos, estimulá-los a fazer bom uso deles e, através dessas tecnologias, trabalhar os conteúdos das disciplinas de forma interativa e prática, sempre tendo como ponto focal a ideia de que o local onde o aluno melhor pode desempenhar seu papel é na escola.

Como objetivos específicos, temos dinamizar o ensino, buscando inserir os jogos no contexto de aprendizagem no ambiente escolar, introduzir e estimular o uso das ferramentas digitais na vida escolar das crianças e de seus professores, estimular o aprendizado dos alunos e dos professores; transformar as aulas em momentos mais criativos e dinâmicos, oportunizar ao professor diferentes formas e recursos de melhorar o ensino, de atrair o aluno para a escola e de potencializar as suas qualidades no trato com os recursos digitais no espaço escolar, aumentar a qualidade do ensino e, conseqüentemente, a aprendizagem e estimular o espírito de competição saudável, o senso de descoberta e domínio sobre os recursos tecnológicos do século XXI.

Não só os jogos, mas todo um vasto guarda-roupas pedagógico digital fora favorecido pelo trabalho docente durante a pandemia, sendo a criatividade a principal matéria-prima deste trabalho. Muito se questiona sob o quanto isso pode vir a contribuir para o processo pedagógico de ensino-aprendizagem não só com os mais jovens, mas na sociedade como um todo. Números recentes revelados pela PBG (Pesquisa Game Brasil) mostram que não só o número de jogadores cresceu, como as plataformas em que estas atividades se deram também cresceu muito ao longo dos últimos 2 anos.

Se os jovens gostam e podem jogar, por que não o fazê-lo com sentido pedagógico e dentro do espaço escolar? É notório que a grande maioria dos nossos alunos é cativada pelo espírito que as competições trazem, logo enxergamos nesta iniciativa uma potencial ferramenta para atrair aqueles que ainda não retornaram ao ambiente escolar para fazê-lo e para dar às nossas unidades a oportunidade de fazer dos seus jovens os grandes protagonistas deste processo. Na busca pelo retorno à escola toda ferramenta é válida, especialmente aquela que melhor dialoga com o aluno e que permite ao professor observar e conjecturar sobre as melhores estratégias de ensino para o presente e futuro do seu ofício.



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**ASSEMBLEIA LEGISLATIVA**  
*Casa Epitácio Pessoa*  
**GABINETE DO DEPUTADO CABO GILBERTO SILVA**

---

Acreditamos que o Programa Game na Escola será uma excelente oportunidade para falarmos de termos que ainda de forma tímida vêm se consolidando no vocabulário docente como cultura colaborativa, experiência maker e muito mais. Para além de todos estes conceitos, o que realmente desejamos atingir é a promoção do desejo de protagonismo e alegria em aprender destes alunos em cada uma das nossas unidades.

Em face do exposto, contamos com o apoio dos nobres parlamentares para a aprovação deste Projeto de Indicação.

Sala das Sessões, 03 de junho de 2022.

  
**CABO GILBERTO SILVA**  
**Deputado Estadual**