



NUCLEO SOCIAL

FLS. 11RUB. 0**COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO**PARECER Nº **0383/2021**O. S. Nº **0328/2021**EMENTA Referente ao **Projeto de Lei (PL) nº 473/2021**, que “Institui a Política Estadual de Educação 5.0 nas Escolas e dá outras providências”.

AUTOR: Deputado WILSON SANTOS.

RELATOR(A): DEPUTADO(A) Fausto**I – RELATÓRIO:**

A presente iniciativa foi recebida e registrada pela Secretaria de Serviços Legislativos, por meio do Processo nº 729/2021, Protocolo nº 5780/2021, lido na 29ª Sessão Ordinária (09/06/2021).

Submete-se a esta Comissão o Projeto de Lei (PL) n.º 473/2021, de autoria do Deputado Wilson Santos, que institui a Política Estadual de Educação 5.0 nas Escolas e dá outras providências, conforme descrito abaixo:

Art. 1º Fica instituída a Política Estadual de Educação 5.0 nas Escolas, com o objetivo de desenvolver uma Prática Educacional inovadora, ativa e que utilize os recursos tecnológicos em prol de uma aprendizagem de excelência para a formação de cidadãos autônomos, proativos e preparados para a vida em sociedade.

Art. 2º A Política Estadual de Educação 5.0, em consonância com a Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, tem os seguintes objetivos:

I - fomentar a inovação social, tecnológica e pedagógica no ambiente escolar;

II - desenvolver soluções para a educação mesclada por meio de conteúdos digitais e recursos midiáticos modernos que facilitem o aprendizado multimídia e o estímulo do processo tecnológico, visando o desenvolvimento de habilidades e competências para a busca por soluções;

III - possibilitar o desenvolvimento de competências cognitivas, atitudinais, procedimentais e operacionais dos estudantes para que estes sejam capazes de identificar e resolver problemas buscando soluções e gerando valores;



NUCLEO SOCIAL

FLS. 12RUB. 6

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

IV - orientar as Unidades de Ensino na elaboração de projeto escolar inovador, interativo e de excelência, que prime pela contextualização, a problematização, a interação e a socialização;

V - articular e promover a integração entre estudantes, educadores, gestores e a comunidade escolar;

VI - inspirar a participação de todos no processo cognitivo por meio de um aprendizado ativo e dinâmico, que vise à construção de uma postura consciente e autônoma e do discente;

VII - incentivar a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade e o convívio social para a construção do conhecimento, através de práticas que estimulem a gestão da comunicação, colaboração e conhecimento;

VIII - estimular no educando o desenvolvimento das competências socioemocionais e das habilidades cognitivas;

IX - promover a especialização em plataformas, mídias, objetos de aprendizagem e aplicações digitais para melhorar a empregabilidade no futuro;

X - capacitar o aluno com conhecimentos de que precisa para fazer parte de um mercado de trabalho que depende fortemente de habilidades e competências digitais.

Art. 3º A implementação da Política referida no artigo 1º obedecerá ao Plano Estadual de Educação, que contará com as seguintes ações, nos termos a serem definidos em regulamento:

I - formação de estudantes aptos a se tornarem profissionais engajados na sociedade, com competências digitais necessárias para se destacarem em suas futuras carreiras profissionais;

II - formação de professores para o desenvolvimento de atividades lúdicas, interativas e inovadoras em sua prática de ensino;

III - implantação de ambientes ciberarquitetônicos que integrem mídias digitais e analógicas, incluindo as ciberfísicas, para que exista uma educação digital de qualidade no âmbito da unidade escolar;

IV - inclusão de inovações digitais nos processos de ensino-aprendizagem, de forma integrada, confiável e sustentável em plataformas digitais de para gestão da aprendizagem, com perfis abrangentes;

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

V - promoção e divulgação da disciplina da matéria de robótica, do letramento digital, educação mesclada, intercâmbio educacional;

VI - construção e fomento da cultura maker no âmbito escolar.

Art. 4º A Política Estadual de Educação 5.0 será implementada a partir da adesão das Instituições Escolares Públicas e Privadas de Educação Básica, nos termos a serem definidos em regulamento.

Art. 5º Para concepção desta Política Educacional poderão ser firmados contratos, convênios, acordos de cooperação técnica e científica ou outros instrumentos congêneres com instituições públicas e privadas, a fim de planejar e desenvolver as atividades relacionadas ao disposto nesta Lei.

Art. 6º Esta Lei define o mínimo de especificações e funcionalidades da Política, de forma que o Poder Executivo regulamentará a presente lei e estabelecerá os critérios para sua implementação.

Art. 7º As despesas decorrentes da execução do disposto nesta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 8º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Os autos foram tramitados pela Secretaria de Serviços Legislativos, com a **FICHA TÉCNICA**, expedida em 15/06/2021, citando que não foram encontradas ocorrências que impeçam o seguimento da análise, nos moldes preceituados pelo Regimento Interno desta Casa de Leis.

Em 23/06/2021, os autos foram enviados ao Núcleo Social, conforme artigo 360, inciso III, alínea “a” do Regimento Interno, para a Comissão de Educação, Ciência, Tecnologia, Cultura e Desporto, para a emissão de parecer quanto ao mérito da iniciativa.

É o relatório.

II – PARECER:

Cabe a esta Comissão, de acordo com o Art. 369, inciso III, do Regimento Interno, manifestar-se quanto ao mérito de todas as proposições oferecidas à deliberação da Casa e assuntos concernentes a educação e instrução

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

pública ou particular a tudo que disser respeito ao desenvolvimento educacional, artístico e desportivo.

No que diz respeito à tramitação e abordagem do tema, o Regimento Interno prevê dois casos: no primeiro, verifica-se a existência de lei que trate especificamente do tema abordado, se confirmada o projeto será arquivado. No segundo, a existência de projetos semelhantes tramitando, se houver, a proposição deverá ser pensada.

Sob o enfoque da análise por mérito, a proposição pode ser avaliada mediante três aspectos: oportunidade, conveniência e relevância social.

A proposição em análise tem como objetivo de instituir a Política Estadual de Educação 5.0 nas Escolas e dar outras providências.

O autor apresentou sua justificativa, onde traz, dentre outras, as seguintes argumentações:

O presente Projeto de Lei tem como objetivo proporcionar uma educação de excelência baseada no processo de Inovação do Ensino nas Escolas da Educação Básica nas 03 (três) etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II, e Ensino Médio no âmbito do Estado de Mato Grosso.

O propósito dessa iniciativa é preparar os alunos para o mercado do futuro, onde serão cada vez mais utilizados plataformas, mídias e dispositivos digitais como Robótica, BlockChain, Realidades Virtuais e Aumentada, Big Data e Inteligência Artificial, entre outras.

Essa nova forma de aprendizagem irá tornar o ambiente de sala de aula mais interativo, convidativo, enriquecido e propiciador de oferecer suporte ao desenvolvimento de competências, valores, conhecimento teórico integrado ao prático, habilidades e atitudes.

Com efeito, a proposição dedica-se a encorajar os estudantes ao fazer com que a escola se apresente, de fato, como um ambiente diferenciado da produção de cultura e do conhecimento, no amplo sentido dos termos, buscando equilibrar educação de qualidade e valores humanos, estimulando e inovando o compromisso de transformar a vida das crianças, adolescentes e jovens.

O tradicional modelo de aprendizagem em salas de aula com lousa, giz e papel já não é suficiente para atender às necessidades das novas gerações de alunos; e nem para acompanhar as evoluções do mundo atual.

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

Para entender o que é o Conceito de Educação 5.0, precisamos, antes de mais nada, falar sobre o termo anterior, a Educação 4.0.

A ideia surgiu tendo em vista as mudanças provocadas pelos recentes avanços tecnológicos que deram origem à Economia 4.0 ou à 4ª (Quarta) Revolução Industrial. Esses termos definem a Era Atual, em que a inovação tecnológica revoluciona completamente a forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos, com a popularização de artificios como: a inteligência artificial, a robótica, a internet das coisas, a realidade aumentada, a impressão 3D, a nanotecnologia (manipulação de átomos e moléculas) e a biotecnologia (tecnologia que manipula DNA).

A proposta da Educação 4.0 se baseia em 04 (quatro) pilares referenciais que buscam um processo de ensino continuado, que permite que os interesses dos alunos sejam considerados e abordados no processo de aprendizagem. Cada um tem um objetivo específico para atingir esse fim:

Modelo sistêmico de educação: avaliar o contexto atual e estabelecer estratégias para construir um plano de inovação efetivo.

Mudança do senso comum: utilizar referenciais teóricos que abordem a educação de um ponto de vista científico e tecnológico, permitindo uma base sólida e confiável para promover autoria, mediação e avaliação dos processos de ensino-aprendizagem.

Engenharia e gestão do conhecimento: analisar as competências e habilidades dos alunos, compreender como se dá o desenvolvimento humano através da produção de conhecimento tácito e conhecimento explícito; construir linguagens digitais que se harmonizem com as características da cultura (mídias para o conhecimento) e revisar o conceito fundamental de tecnologia entendendo-o como processo de gestão da inteligência plena humana e não unicamente como dispositivos digitais, já que estes são mídias por se dedicarem à gestão da informação (tecnologia não se usa, mas se cria).

Cibercultura: preparar o ambiente de aprendizagem, seja ele presencial, remoto ou mesclado, para oferecer de forma eficaz o novo modelo de educação, contemplando espaços que integrem diferentes dispositivos de mídia, analógica, digital ou ciberfísica.

Além disso, na Educação 4.0 se acredita no learning by doing (aprender fazendo). Isso significa que os alunos ao aprender estarão integrando prática e teoria simultaneamente. O ambiente escolar se torna mais colaborativo e dinâmico, a partir desta perspectiva cientificamente validada.



NUCLEO SOCIAL
FLS <u>16</u>
RUB <u>8</u>

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

Um ponto muito importante, tido como um dos grandes pilares da Educação 4.0, é o Letramento Digital. Ele é tido como base para toda a compreensão tecnológica, uma espécie de alfabetização desse novo mundo para os estudantes, preparando-os de forma completa para o mercado de trabalho e o empreendedorismo do século XXI.

Uma das ferramentas que vêm sendo usadas com sucesso na Educação 4.0 é a Cultura Maker, também conhecida como a cultura do “faça você mesmo”. As aulas em espaços makers aparecem entre algumas das práticas mais inovadoras para a educação. Ela foca no aluno como agente de seu próprio aprendizado e protagonista da sua jornada educacional.

Assim, a Educação 4.0 contribui para a formação de cidadãos capazes de inovar e solucionar desafios que se traduzem em problemas, em qualquer campo de conhecimento, preparando os futuros profissionais para profissões que ainda estão surgindo.

No que diz respeito à Educação 5.0, podemos pensar como uma evolução do conceito da Educação 4.0 que, ao contar com os quatro pilares anteriormente referidos, passa a sustentar de forma sistêmica modelos de Educação e Ensino-Aprendizagem voltados para a promoção do pleno desenvolvimento humano e da sociedade (sociedade 5.0).

O conceito de Sociedade 5.0 surgiu no Japão em 2016, e seu principal objetivo é utilizar o valor criativo tecnológico humano para melhorar a qualidade de vida das pessoas, a partir da identificação de novos desafios e necessidades.

A proposta é de que recursos ciberfísicos, como robótica e inteligência artificial, por exemplo, possam ser integrados às áreas mais humanas, como gestão de pessoas e inúmeras outras aplicações que vão das áreas técnicas específicas à medicina e saúde, passando pelas engenharias, humanidades e artes.

A propósito, é preciso saber que a Educação 5.0 não elimina a 4.0. O que ela faz é se sustentar na modelagem científica e academicamente validada da Educação 4.0 para ampliar as possibilidades do pleno desenvolvimento humano e social, ofertar, portanto, uma evolução sobre esse olhar e conceito.

A promoção da Educação 5.0 nas escolas passa por todos os pilares da Educação 4.0 e vai além. Por isso, a inserção de soluções e mídias educacionais, analógicas, digitais e ciberfísicas; o aprendizado ativo e colaborativo; o estudante no papel de protagonista e o docente no de autor, mediador e promotor de inovação continuada dos processos

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

educativos, e o pensamento empreendedor, que são elementos que precisam estar presentes na cultura escolar.

Embora o conceito ainda esteja em desenvolvimento e em debate por especialistas da educação, já é possível entender como a Educação 5.0 tem forte relação com a cultura empreendedora.

A ideia de escolas inseridas em um contexto colaborativo e do processo de aprendizagem com foco na resolução de problemas, acima do simples domínio das plataformas e dispositivos, sejam eles analógicos ou digitais, tem tudo a ver com a mentalidade empreendedora.

Esse contexto apresenta desafios à educação na incorporação dessa nova realidade social, que demanda inovação nos currículos escolares, com o disposto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

(LDB/1996) e no Plano Nacional de Educação (Lei Federal nº 13.005/2014 - PNE), tudo em conformidade com a Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, em seu artigo 1º, parágrafo 2º diz que "a educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social" (grifo nosso).

Quanto ao aspecto da juridicidade, não há dúvida ser dever do Estado em garantir o exercício do direito à educação.

Trata-se de um direito social e se encontra inserido dentre os direitos e garantias fundamentais (Capítulo II do Título II da Constituição Federal), senão vejamos:

"Artigo 60 - São direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição."

O Direito à Educação, por se tratar de questão de grande relevância social, deve ser amplamente tutelado pelos entes federativos. Assim sendo, a competência para tratar da matéria é concorrente entre a União, Estados e Distrito Federal, sendo que, no âmbito da legislação concorrente, a competência da União limitar-se-á a estabelecer normas gerais.

Tal competência encontra-se manifesta no art. 24, inciso IX, da Constituição Federal:



NUCLEO SOCIAL

FLS 16

RUB 6

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

"Artigo 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:

(...)

IX - educação, cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;" (grifo nosso).

Um dos aspectos da autonomia dos Estados é a possibilidade de elaborar leis para disciplinar as questões de seu interesse, desde que a matéria esteja incluída dentre as suas competências, isto é, não podem ser invadidas as áreas de competência da União.

A proposta da Educação 5.0 atende a todas as necessidades da sociedade atual, pois a inovação que oferece permite usufruir dos recursos de forma a facilitar a educação de modo geral.

Para que o escopo amplo e complexo das expectativas constantes possa ser atendido faz-se necessário e de fundamental importância à promoção de programas de gestão da inovação, contemplando a criação de planos estratégicos e tático-operacionais pelos gestores da educação, considerando a importância de se levar em conta que cada unidade escolar apresenta suas próprias peculiaridades.

Além disso, é entendido como uma ação imperativa e indispensável à criação de programas de educação e formação continuada de docentes, alinhados aos planos tático-operacionais e estratégicos definidos pela rede estadual de educação e entendidos em suas nuances por cada escola, de modo que a inovação em cada escola se dê a partir de um processo no qual desde a alta gestão até docentes, discentes e famílias, passando pela média gestão, estejam inteiramente integrados ao compromisso de inovação institucional o que se saber ter início, meio e não ter fim (inovação como princípio de desenvolvimento autorregulado e contínuo).

As bases científicas, academicamente validadas, são encontradas na referente Educação 5.0.

O resultado destes programas é a formação de um estudante mais autônomo, com pensamento crítico e muito mais preparado para enfrentar os desafios da chamada sociedade 5.0.

Por fim, concluímos que o sucesso para implantação da Política Estadual de Educação 5.0 só terá bons resultados institucionais e efetivos se o Poder Executivo promover um programa de inovação e formação continuada para gestores e docentes, de modo a alcançar as escolas e a comunidade escolar para estarem aptas a desenvolverem projetos educacionais mais amplos e com metodologias lúdicas e



NUCLEO SOCIAL
FLS. 19
RUB. 0

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

inovadoras, envolvendo inclusive o pensamento digital/computacional que estimula o processo de ensino-aprendizagem sócio-colaborativa de crianças, adolescentes e jovens.

Fica claro que é preciso e indispensável educar crianças, adolescentes e jovens para se tornarem protagonistas de sua trajetória humana, competentes para conceberem e executarem seus próprios projetos de vida, capazes de unir às suas criações tecnológicas à dimensão das inteligências emocional e social, criando soluções impactantes para a sociedade como um todo ou as comunidades em que estão inseridos.

Este é precisamente o objetivo da Educação 5.0, tornando-a essencial para a criação, sustentação e desenvolvimento da sociedade 5.0.

A primeira coisa que precisa claro é que a Educação 5.0 não elimina a 4.0. O que ela faz é dar uma continuidade, uma evolução sobre esse olhar. Na Educação 4.0 temos a tecnologia em papel de destaque dentro da sala de aula. Há um entendimento de que o aluno precisa ser preparado para atividades que uma máquina não é capaz de fazer. O foco está em conhecimentos digitais, matemáticos e lógicos, empreendedorismo. o aprendizado é colaborativo, sendo o aluno o protagonista.

Na Educação 5.0, todos esses elementos se mantêm, mas outros entram em cena também. As competências socioemocionais surgem como um importante pilar a ser trabalhado em conjunto com os outros. A ideia de colaboração ganha uma dimensão mais elevada, indo além do aprendizado colaborativo entre colegas e se estendendo também para o aprendizado com foco na colaboração com a comunidade e com a sociedade de uma forma geral.

O objetivo não é apenas adquirir habilidades para conseguir se inserir no mercado de trabalho do futuro, mas também ser capaz de fazer coisas realmente relevantes, que ofereçam soluções para melhorar a vida das pessoas e trazer bem-estar social. O pensamento então não é só “sobreviver”, mas agregar, contribuir, deixar o mundo melhor do que encontrou.

As mudanças na educação são sempre uma resposta aos anseios da sociedade. Assim foi com a Educação 4.0, que estava em sintonia com os conceitos de Indústria 4.0 ou 4ª Revolução Industrial. Da mesma forma, a Educação 5.0 está alinhada com a Sociedade 5.0.

O conceito de Sociedade 5.0 surgiu no Japão em 2016, e seu principal objetivo é utilizar a tecnologia para melhorar a qualidade de vida das pessoas. A proposta é de que recursos como robótica e inteligência artificial possam ser integrados à áreas mais humanas, como gestão de pessoas, por exemplo.



COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

Nesse cenário, temos o digital convivendo de forma harmônica com o físico. Os recursos visam então tornar a vida das pessoas mais fácil, menos estressante, mais segura, mais saudável e menos danosa ao meio ambiente. Em suma, a tecnologia visa ajudar as pessoas a serem mais felizes.

Um exemplo prático da aplicação da tecnologia em prol do bem-estar social são as cidades inteligentes. Elas usam a tecnologia para aumentar a qualidade, desempenho e interatividade dos serviços urbanos. Nessas cidades, tudo está mais conectado e o poder público pode identificar problemas com mais velocidade. O cidadão também pode ter papel ativo, contribuindo com informações para o enfrentamento do problema. Uma outra característica dessas cidades é o uso da tecnologia para promover o desenvolvimento sustentável.

A promoção da Educação 5.0 nas escolas passa por todos os pilares da Educação 4.0 e vai além. Por isso, a inserção de tecnologias educacionais; o aprendizado ativo e colaborativo; o aluno no papel de protagonista e o professor no de mediador; e o pensamento empreendedor são elementos que precisam estar presentes na cultura escolar.

Assim, entendemos que a “Educação 5.0” permite o estímulo à busca de soluções para problemas reais das pessoas e o desenvolvimento de soft skills, como por exemplo: Colaboração, Comunicação, Criatividade, Adaptabilidade, Persuasão, Inteligência Emocional, Empatia, Resiliência, Relacionamento interpessoal e Gerenciamento de conflitos.

Desse modo, quanto à análise do mérito (conveniência e oportunidade), opina-se **FAVORÁVEL À APROVAÇÃO** do presente **PROJETO DE LEI (PL) Nº 473/2021**, de Autoria do Deputado Wilson Santos, lido na 29ª Sessão Ordinária (09/06/2021), na forma apresentada.

É o parecer.



NUCLEO SOCIAL
FLS <u>21</u>
RUB <u>8</u>

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

III – VOTO DO RELATOR:

PROPOSIÇÃO Nº	PARECER Nº	O.S. Nº
PL 473/2021	0383/2021	0328/2021
Referente ao Projeto de Lei (PL) nº 473/2021 , que “Institui a Política Estadual de Educação 5.0 nas Escolas e dá outras providências”.		


A tecnologia está em todos os lugares e faz parte das nossas vidas. Ela influencia na forma como nos relacionamos, como compramos ou pagamos e, principalmente, como aprendemos algo novo. E quando pensamos nas novas gerações ela se faz ainda mais presente. Nesse contexto, um dos maiores desafios na área educacional é utilizar esses avanços tecnológicos em benefício do ambiente escolar. Estar aberto a esses novos formatos de aprender e ensinar é um ponto fundamental nesse processo de mudanças traz muitos benefícios. Tudo começa com a adaptação do planejamento escolar para suprir a necessidade de inserir os novos formatos de aprendizado e tecnologia na sala de aula. Alguns exemplos de benefícios que a tecnologia permite:

- Tecnologia ajuda os professores a prepararem os alunos para o ambiente do mundo real;
- Novos formatos para trabalhar conteúdos melhoram a didática utilizada em sala;
- O ambiente da sala de aula melhora;

Pelas razões expostas, quanto ao mérito, voto **FAVORÁVEL À APROVAÇÃO** do presente **Projeto de Lei (PL) nº 473/2021**, de Autoria do Deputado Wilson Santos, lido na 29ª Sessão Ordinária (09/06/2021), na forma apresentada.

VOTO RELATOR: FAVORÁVEL.
 REJEIÇÃO.
 PREJUDICIDADE/ARQUIVO
(CAPÍTULO VIII, ARTIGO 194, § ÚNICO E/OU ARTIGO 195, § 2º).

SPMD/NUS/CECTCD/ALMT, em 16 de Agosto de 2021.


Francisco Xavier da Cunha Filho
Consultor Legislativo / Núcleo Social

ASSINATURA DO RELATOR: 



Secretaria Parlamentar da Mesa Diretora

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA, CULTURA E DESPORTO

IV - FOLHA DE VOTAÇÃO - SISTEMA DE DELIBERAÇÃO REMOTA:

NUCLEO SOCIAL

FLS 22

RUB 2

REUNIÃO:	<input checked="" type="checkbox"/> 2ª ORDINÁRIA	<input type="checkbox"/> 7ª EXTRAORDINÁRIA	DATA/HORÁRIO:	10/08/2021 - 10H00.
PROPOSIÇÃO:	PL Nº 473/2021.			
AUTORIA:	Deputado WILSON SANTOS.			
ANEXOS:				

VOTO DO RELATOR: FAVORÁVEL REJEIÇÃO PREJUDICIDADE/ARQUIVO
(CAPÍTULO VIII, ARTIGO 194, § ÚNICO E/OU ARTIGO 195, § 2º).

SISTEMA ELETRÔNICO DE DELIBERAÇÃO REMOTA (VIDEOCONFERÊNCIA)

MEMBROS TITULARES	ASSINATURAS	RELATOR	VOTAÇÃO	
WILSON SANTOS Presidente		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input checked="" type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
THIAGO SILVA Vice-Presidente		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
DR. JOÃO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
FAISSAL		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input checked="" type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
VALDIR BARRANCO		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input checked="" type="checkbox"/> REMOTO

MEMBROS SUPLENTE	ASSINATURAS	RELATOR	VOTAÇÃO	
EDUARDO BOTELHO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
DR. GIMENEZ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
PAULO ARAÚJO		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
GILBERTO CATTANI		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO
ALLAN KARDEC		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> COM O RELATOR (SIM).	<input type="checkbox"/> PRESENCIAL
			<input type="checkbox"/> CONTRÁRIO AO RELATOR (NÃO).	<input type="checkbox"/> REMOTO

OBSERVAÇÃO: Aprovado c/ 03 votos

Certifico que foi designado o Deputado Faissal para relatar a presente matéria.

DEPUTADO WILSON SANTOS
Presidente da Comissão

Encaminha-se à SPMD:

Sendo o RESULTADO FINAL da proposição: APROVADO REJEITADO

FRANCISCO XAVIER DA CUNHA FILHO
Consultor de Comissão Permanente

DANIELE TONDO FAVRETO
Secretária da Comissão