



## CLIQUE REGIMENTO: SISTEMATIZAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS LEGISLATIVOS DA CÂMARA DOS DEPUTADOS E SEU POTENCIAL DE INOVAÇÃO

**Bruna de Almeida Leite, Alessandra Nardoni Watanabe \***

**Palavras-chaves:** Regimento Interno. Aplicativo na *web*. Sistematização de legislação.

### RESUMO

O Clique Regimento é um aplicativo na web para consulta dos principais procedimentos legislativos do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (BRASIL, 1989). Lançado em janeiro de 2019, ele foi desenvolvido pela Coordenação de Educação a Distância (COEAD) do Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento (Cefor) da Câmara e tem como objetivo ser um guia básico para a atuação dos novos deputados e assessores da Legislatura 2019-2022.

Tendo em vista a renovação de 47,3% do quadro de parlamentares na Câmara em 2018, em que 243 políticos cumprem seu primeiro mandato de deputado federal, e que 27,2% deles nunca exerceram nenhuma função pública, era essencial buscar uma solução de aprendizagem simples e acessível para que esses novos políticos e seus assessores pudessem aprender a atuar no âmbito do poder Legislativo. O aplicativo Clique Regimento busca descomplicar o entendimento do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, pois transforma os conteúdos principais e básicos do texto legislativo – com artigos, parágrafos, alíneas, remissões – em conhecimento sistematizado, com linguagem fácil e consulta rápida por meio do celular e de outros dispositivos móveis.

Inicialmente, buscou-se definir um conceito do produto educativo. O desenho dessa solução de aprendizagem se baseou na abordagem do *Microlearning*, em que os conteúdos essenciais para o usuário são apresentados em formatos pequenos, com linguagem simplificada e direta. Os conteúdos foram levantados por meio de perguntas relacionadas à atuação parlamentar e divididos em três partes que se transformaram em menus do aplicativo: como apresentar uma proposição, fase de Comissões e fase de Plenário. Abaixo, apresenta-se um quadro com as questões que serviram de orientação do trabalho:

#### Quadro 1: Perguntas que orientaram a criação dos conteúdos do Clique Regimento.

<b>1. Como apresentar uma proposição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Iniciativa</b> - Quem pode apresentar uma proposição?</li> <li>▪ <b>Proposições</b> - Quais são os principais tipos de proposição?</li> <li>▪ <b>Apresentação</b> - Onde é apresentada a proposição?</li> <li>▪ <b>Recebimento</b> - Como a proposição é recebida?</li> </ul>
--	---

\* Câmara dos Deputados. E-mails: bruna.almeida82@gmail.com; alessandra.nw@gmail.com



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Distribuição</b> - Quais as regras básicas de tramitação?</li> </ul>
<b>2. Fase de Comissões</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Comissões</b> - Quais os tipos de Comissão e o que fazem?</li> <li>▪ <b>Recebimento pela Comissão</b> - O que a Comissão faz ao receber uma proposição?</li> <li>▪ <b>Reunião</b> - Como são as reuniões de Comissão?</li> <li>▪ <b>Deliberação</b> - Como ocorrem a discussão e a votação em Comissão?</li> <li>▪ <b>Encaminhamentos</b> - Qual o destino da proposição após a deliberação?</li> </ul>
<b>3. Fase de Plenário</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sessão</b> - Como ocorrem as sessões do Plenário?</li> <li>▪ <b>Recebimento pelo Plenário</b> - Quando uma proposição está pronta para pauta?</li> <li>▪ <b>Deliberação</b> - Como ocorrem a discussão e a votação no Plenário?</li> <li>▪ <b>Encaminhamentos Finais</b> - Qual o destino da proposição após a deliberação?</li> </ul>

Fonte: Elaborado pelas autoras.

As respostas às perguntas foram organizadas em *cards* digitais em uma sequência que partia de conhecimentos gerais para conhecimentos específicos, com textos curtos e referências a dispositivos do Regimento Interno. O objetivo foi apresentar um aplicativo com uma navegação intuitiva, que funcionasse na medida da necessidade e curiosidade do usuário.

Por meio do software de mapas mentais *X-Mind*, criou-se uma árvore de conteúdos com todos os *cards*. Isso permitiu à equipe visualizar todo o trabalho que estava sendo desenvolvido e agir rapidamente na correção de desvios. Também possibilitou organizar o sistema de banco de dados para inserção de todas as informações e o menu do aplicativo que o usuário acessaria para buscar a informação que desejasse.

A elaboração dos textos foi realizada na ferramenta do *Google Slides*, que permitiu interação em tempo real entre a equipe pedagógica da COEAD do Cefor e a equipe de servidores da CCJC encarregada dos conteúdos. A equipe pedagógica era responsável por tornar a linguagem técnica em uma linguagem descomplicada, clara e direta, e recebia *feedbacks* instantâneos dos responsáveis pelo conteúdo, de forma que a simplificação da informação não gerasse incorreções. Além disso, coordenava a articulação dos conteúdos do aplicativo, as conexões entre os *cards* e todos os ajustes para o alcance dos objetivos pedagógicos.

A concepção do produto e de sua estrutura informacional, o *layout*, a programação, a criação do sistema de banco de dados e das medidas de segurança do aplicativo da web foram executados e coordenados totalmente pela equipe da Seção de Tecnologias Educacionais da COEAD do Cefor. Todo o processo foi realizado em dois meses e não demandou gastos adicionais para os cofres públicos. A equipe utilizou a abordagem do



*Design Thinking*, que propõe a construção de um protótipo e a implementação imediata do produto, com iterações sequenciais, o que possibilitou agilidade na entrega da solução.

Desde o lançamento em 14 de janeiro até 6 de junho de 2019, 7.282 pessoas já acessaram o aplicativo, sendo que 2.665 são usuários recorrentes. (GOOGLE ANALYTICS, 2019)

Para além de um produto educativo voltado aos novos parlamentares, o Clique Regimento pode ser usado por qualquer cidadão ou agente que precise entender os trâmites legislativos e atuar junto à Câmara dos Deputados. Nesse sentido, é oportuno destacar as funções educativa e informativa do Parlamento. São de responsabilidade das escolas do Legislativo a capacitação e a instrumentalização de todos os atores sociais que participam do processo de representação e do jogo democrático. Também é seu papel a redução da assimetria de informações entre o Legislativo e a sociedade, de forma que não haja obstáculos à efetiva interação entre eles.

Assim, em uma segunda etapa, o aplicativo poderia sistematizar todo o Regimento Interno da Câmara dos Deputados, incluindo questões de ordem e as práticas rotineiras da Casa, transformando o conhecimento tácito, que vem da experiência dos servidores que trabalham no processo legislativo, em conhecimento acessível a todos. Sua estrutura de organização da informação permite a atualização rápida e a correlação/conexão com outras legislações.

É fundamental a discussão das possibilidades de ação da educação legislativa realizada pela Câmara dos Deputados. A experiência com o Clique Regimento demonstrou a viabilidade de organização e tradução das normas que o Legislativo produz para gerar maior participação, entendimento claro de direitos e deveres, e uma efetiva fiscalização da ação estatal pela sociedade. Descortina-se uma oportunidade inovadora e de grande valia no fortalecimento do papel do Parlamento como guardião da Democracia: a sistematização de leis essenciais para o exercício da cidadania, em linguagem descomplicada e ao alcance de qualquer cidadão.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Regimento interno da Câmara dos Deputados**, aprovado pela Resolução n. 17 de 1989 e alterado até a Resolução n. 6, de 2019. Brasília: Câmara dos Deputados, 2019. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/legislacao/regimento-interno-da-camara-dos-deputados/arquivos-1/RICD%20atualizado%20ate%20RCD%206-2019.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2019.

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Clique Regimento**. Brasília, 2019. Disponível em: [https://educacaoadistancia.camara.leg.br/cliقة\\_regimento](https://educacaoadistancia.camara.leg.br/cliقة_regimento). Acesso em: 06 jun. 2019.

FUNG, A; WRIGHT, E. O. Deepening Democracy: Innovations in Empowered Participatory Governance. **Politics & Society**, n. 1, p. 5-41, Mar. 2001. Disponível em:



[https://www.researchgate.net/publication/237768034\\_Deepening\\_Democracy\\_Innovations\\_in\\_Empowered\\_Participatory\\_Governance/download](https://www.researchgate.net/publication/237768034_Deepening_Democracy_Innovations_in_Empowered_Participatory_Governance/download). Acesso em: 6 jun. 2019.

GOOGLE ANALYTICS. Clique Regimento: **Visão geral do público-alvo**. Disponível em: [https://analytics.google.com/analytics/web/#/report/visitors-overview/a132346685w192036287p187846122/\\_u.date00=20190114&\\_u.date01=20190606](https://analytics.google.com/analytics/web/#/report/visitors-overview/a132346685w192036287p187846122/_u.date00=20190114&_u.date01=20190606). Acesso em: 06 jun. 2019.

MARQUES Jr., Alaor. Educação Legislativa: as Escolas do Legislativo e a Função Educativa do parlamento. **E-legis**, n. 3, p. 73-86, 2. sem. 2009. Disponível em: <http://e-legis.camara.leg.br/cefor/index.php/e-legis/article/view/23/19>. Acesso em: 05 jun. 2019.

VIANNA, Mauricio et al. **Design Thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Recurso digital (164 p.). ISBN 978-85-65424-03-5. Disponível em: <http://www.livrodesignthinking.com.br>. Acesso em: 6 jun. 2019.