PROJETO DE LEI Nº ____/2025

DISPÕE SOBRE A INSTITUIÇÃO DA POLÍTICA MUNICIPAL DE INCENTIVO À ROBÓTICA EDUCACIONAL E TECNOLÓGICA NO MUNICÍPIO DE SOROCABA E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A Câmara Municipal de Sorocaba decreta:

Art. 1º. Fica instituída, no âmbito do Município de Sorocaba, a **Política Municipal de Incentivo à Robótica Educacional e Tecnológica**, reconhecendo a robótica como ferramenta de relevância educacional, científica, tecnológica e como modalidade de competição.

Parágrafo único. A Política Municipal de que trata esta Lei tem como objetivos:

I – Promover o desenvolvimento da cultura científica e tecnológica nas escolas municipais;

II – Fomentar o ensino de robótica como ferramenta pedagógica interdisciplinar;

III – Estimular a participação de estudantes em feiras, torneios e olimpíadas de robótica;

IV – Incentivar a criação de polos de desenvolvimento tecnológico e de inovação;

V – Apoiar projetos sociais, comunitários e educacionais voltados à robótica.

Art. 2º. O Poder Executivo, por meio das secretarias competentes, poderá:

I - Incluir a robótica como atividade extracurricular ou disciplina optativa nas unidades da rede pública municipal de ensino;

Autenticar documento em https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade
com o identificador 3300300036003300370033003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

II - Promover capacitação e formação continuada de professores e educadores para atuação com robótica educacional;

III - Adquirir kits de robótica e demais materiais necessários para sua implementação nas escolas;

IV - Firmar parcerias com universidades, instituições de pesquisa, organizações da sociedade civil, empresas privadas e demais entes federativos para a promoção da política de que trata esta Lei;

§ 1º Para os efeitos desta Lei, considera-se **Robótica Educacional** o conjunto de atividades pedagógicas que envolvem a montagem, programação e operação de sistemas robotizados, integrando conhecimentos das áreas de ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM).

§ 2º A implementação da robótica deverá respeitar os princípios da inclusão, da equidade e da valorização das competências locais, priorizando o atendimento às escolas situadas em áreas de maior vulnerabilidade social.

Art. 3º. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de até 90 (noventa) dias a contar da data de sua publicação.

Art. 4º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

S/S., 24 de abril de 2025.

FABIO SIMOA

Vereador

Autenticar documento em https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade
com o identificador 3300300036003300370033003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei tem como finalidade instituir, no Município de Sorocaba, uma política pública voltada ao incentivo e à implementação da Robótica Educacional e Tecnológica como instrumento de transformação social, educacional e de desenvolvimento econômico.

A robótica, cada vez mais presente na vida cotidiana, representa um campo estratégico de conhecimento, capaz de integrar diversas áreas do saber e fomentar competências essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a criatividade, o trabalho em equipe e a alfabetização digital.

Em Sorocaba, o **Parque Tecnológico já desenvolve projetos de robótica em algumas escolas da rede municipal**, com resultados bastante positivos. A experiência tem se mostrado extremamente enriquecedora tanto para os alunos quanto para os professores envolvidos, despertando o interesse dos estudantes por temas ligados à ciência e tecnologia, além de contribuir diretamente para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas.

Ao reconhecer a robótica como ferramenta de relevância educacional e como modalidade de competição, este projeto busca abrir espaço para a formação de jovens mais preparados para os desafios do mundo contemporâneo, além de incentivar vocações nas áreas da ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM).

A inclusão da robótica no ambiente escolar como atividade extracurricular ou disciplina optativa permitirá que os estudantes da rede pública tenham acesso a práticas pedagógicas inovadoras e conectadas com as demandas da sociedade moderna. Além disso, a formação de professores e a estruturação de espaços e equipamentos apropriados são fundamentais para garantir a efetividade da proposta.

O projeto também abre caminho para parcerias com universidades, empresas e organizações da sociedade civil, ampliando o alcance da iniciativa e potencializando o surgimento de polos de inovação e tecnologia em Sorocaba.

Autenticar documento em https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade
com o identificador 3300300036003300370033003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

Trata-se, portanto, de uma proposta alinhada com os princípios da educação integral e do desenvolvimento sustentável, que visa fortalecer a qualidade do ensino público municipal e criar oportunidades reais para crianças e adolescentes.

Por todo o exposto, conto com o apoio dos(as) nobres vereadores(as) para a aprovação deste Projeto de Lei, certos de que ele contribuirá significativamente para o futuro de nossa cidade e de nossas gerações.

S/S., 24 de abril de 2025.

FABIO SIMOA

Vereador

Autenticar documento em https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade
com o identificador 3300300036003300370033003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade utilizando o identificador 330030003600330037003300 3A005000

Assinado eletronicamente por **Fábio Simoa Mendes Do Carmo Leite** em **24/04/2025 11:06**
Checksum: **789DE7AA27EF37C076CE102EFFE8564E563229D8537FC622055BCB6149DF04E1**