



CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DO DEPUTADO LUIZ CARLOS MOTTA (PL/SP)

PROJETO DE Nº DE 2023.
(Do Sr. Luiz Carlos Motta)

Reconhece a Robótica como esporte de competição e de relevância educacional, na forma que especifica.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica reconhecida a Robótica como esporte de competição e de relevância educacional.

Parágrafo Único: Os Ministérios da Educação e do Esporte promoverão ações, em conjunto ou separadamente, visando a ampliação de conhecimentos educacionais e esportivos no campo da Robótica.

Art. 2º O Poder Executivo deverá incluir a Robótica como matéria extracurricular e optativa em toda a rede de ensino, público e privada, no território nacional.

§1º Define-se Robótica Educacional como uma atividade prática que tem como principal objetivo auxiliar o aluno para que ele construa o próprio conhecimento através de uma ação por ele desenvolvida (ou em grupo), a partir de um raciocínio lógico.

§2º Os principais objetivos do ensino da Robótica Educacional são:

a) estímulo ao raciocínio lógico: faz o aluno estruturar o seu pensamento;





CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DO DEPUTADO LUIZ CARLOS MOTTA (PL/SP)

Apresentação: 14/03/2023 11:46:48.263 - MESA

PL n.1106/2023

b) promove a cooperação e o companheirismo: é imprescindível que os alunos aprendam a interagir uns com os outros, pois muitas tarefas podem ser desenvolvidas em equipe;

c) maior desempenho escolar: vez que promovem uma interdisciplinaridade do aprendizado; há a familiarização com novas palavras e isso influi na facilitação do aprendizado de novos conceitos das diferentes áreas do conhecimento;

d) fomenta-se a criatividade e a busca de soluções para resolução dos diferentes problemas. Isso amplia a sua necessidade de aprender a comunicar-se, ser flexível e adaptar-se às mudanças;

e) amplia a capacidade de organização: no desenvolvimento de um projeto é necessário o planejamento e, com isso, aprendem a administrar o tempo e a traçar métricas para sua execução, etc.

§3º A matéria instituída no *caput* deste artigo deverá ser ministrada exclusivamente por docentes devidamente capacitados.

Art. 3º O Poder Executivo deverá adotar medidas para que a Robótica passe a constar como modalidade de esporte de competição e, sobretudo, ações sejam adotadas objetivando sua implementação.

Art. 4º As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, podendo, inclusive, serem estabelecidas parcerias público-privadas.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.





JUSTIFICAÇÃO

Inicialmente cumpre destacar que a educação é um direito de todos que deve ser ofertado com igualdade de oportunidades, conforme disposto na Constituição Federal, em seu art. 6º.

Certo é que no mundo globalizado onde a cada dia ocorrem avanços tecnológicos e, a robótica e a inteligência artificial são realidades atuais, necessário se faz acompanhar esse processo, implementando recursos de aprendizagem que acompanhem todas essas mudanças, de forma que beneficie todos os estudantes da rede de ensino. Logo, precisamos ofertar aos nossos alunos todas as possibilidades disponíveis para o seu melhor desenvolvimento.

Cumpre destacar que corroborando essa necessidade foi promulgada a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, onde se institui a Política Nacional de Educação Digital (PNDE).

Dispõe:

Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de **robótica e de outras competências digitais**, englobando:

I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento;

II - mundo digital, que envolve a aprendizagem sobre hardware, como computadores, celulares e tablets, e sobre o ambiente digital baseado na internet, como sua arquitetura e aplicações;





CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DO DEPUTADO LUIZ CARLOS MOTTA (PL/SP)

Apresentação: 14/03/2023 11:46:48.263 - MESA

PL n.1106/2023

III - cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados;

IV - direitos digitais, que envolve a conscientização a respeito dos direitos sobre o uso e o tratamento de dados pessoais, nos termos da [Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018](#) (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), a promoção da conectividade segura e a proteção dos dados da população mais vulnerável, em especial crianças e adolescentes;

V - tecnologia assistiva, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem, com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida (grifo nosso).

Portanto, a promulgação da Lei supra aludida vem coroar a relevância da Robótica no processo educacional. Nesta seara de raciocínio, visando fortalecer e fomentar seu cumprimento apresentamos o presente projeto de lei.

Ademais, cumpre esclarecer que se caracteriza a Robótica Educacional como uma atividade prática que apresenta como meta auxiliar o aluno a construir o próprio conhecimento, desenvolvendo a capacidade de criar, raciocinar e achar soluções para os desafios existentes. Além disso, ela estimula o trabalho em equipe, a autonomia e a resiliência.

Diante disso, sem medo de errar, podemos concluir que ela se apresenta muito mais além do que a programação de robôs e construção de projetos.

No tocante ao esporte, insta salientar que se trata de um direito social capaz de gerar transformações e impactar positivamente vidas.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DO DEPUTADO LUIZ CARLOS MOTTA (PL/SP)

Apresentação: 14/03/2023 11:46:48.263 - MESA

PL n.1106/2023

Assim sendo, é oportuno afirmar que ele ostenta caráter educativo, participativo, cooperativo, socializador e inclusivo.

Seguindo nesta linha de pensamento, em decorrência da importância do esporte na vida em sociedade e, do quanto a Robótica promove mudanças de paradigmas, entendemos que é preciso um olhar além das lentes.

Por essa razão, acompanhando a evolução que norteia o mundo, é chegada a hora de suplantarmos a Robótica como esporte de competição, visando dar a ela a relevância que ostenta.

Certo é que se caracteriza um esporte como sendo de competição quando ele tem regras fixas, existe subordinação de sua prática a algum órgão oficial, alberga uma natureza competitiva e o atleta sempre está em busca de algum tipo de recompensa.

Diante do exposto, esse projeto vem acompanhar a evolução mundial, reconhecendo a relevância da Robótica, suplantando-a como modalidade de esporte de competição, bem como incentivando seu ingresso na rede educacional como matéria extracurricular e optativa.

Pelas razões expostas, como medida de justiça, pedimos apoio aos nobres pares para aprovação do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, em de março de 2023.

Deputado LUIZ CARLOS MOTTA



* C D 2 3 6 0 7 7 4 4 5 1 0 0 *