

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 1.106, DE 2023

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

Autor: Deputado LUIZ CARLOS MOTTA

Relatora: Deputada NELY AQUINO

I - RELATÓRIO

Este Projeto de Lei (PL), de autoria do Sr. Luiz Carlos Motta, *“reconhece a Robótica como esporte de competição e de relevância educacional, na forma que especifica”*.

O art. 1º do PL reconhece “a Robótica como esporte de competição e de relevância educacional” e determina aos Ministérios da Educação e do Esporte a promoção de ações, em conjunto ou separadamente, visando à ampliação de conhecimentos educacionais e esportivos no campo da Robótica.

O art. 2º obriga o Poder Executivo a incluir a Robótica como matéria extracurricular e optativa em toda a rede de ensino, público e privada, no território nacional. Os seguintes parágrafos complementam o **caput** do art. 2º:

“§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;

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.”

A Mesa Diretora distribuiu a proposição às Comissões do Esporte; de Educação; para apreciação conclusiva de mérito; e Constituição e Justiça e de Cidadania, para parecer terminativo de constitucionalidade e juridicidade da matéria. A proposição tramita sob regime ordinário.

Na Comissão do Esporte, transcorrido o prazo regimental, não foram apresentadas emendas. Cabe-nos nesta oportunidade, por designação da Presidência, apreciar o mérito esportivo.

É o Relatório.

II - VOTO DA RELATORA

O Projeto de Lei em análise define robótica como esporte de competição e de relevância educacional, obrigando o Ministério do Esporte e o da Educação a promover eventos que ampliem os conhecimentos educacionais e esportivos no campo da robótica. Além disso, determina que a robótica



educacional seja ministrada como componente extracurricular e optativo em toda a rede pública e privada de ensino.

No âmbito da competência desta Comissão, analisamos a parte do PL que reconhece a robótica como esporte de competição. Com relação ao texto que define robótica como matéria de relevância educacional, a ser ministrada como componente extracurricular e optativo em toda a rede pública e privada de ensino, por docentes devidamente capacitados, o deixaremos para ser apreciado, no mérito, pela Comissão de Educação.

O avanço tecnológico e a transformação digital em andamento têm levado o estudo da robótica para as instituições de educação básica, disseminando seu desenvolvimento e acabando por impulsionar a prática por meio de competições escolares e universitárias. No Brasil, há torneios como a Olimpíada Brasileira de Robótica, o Torneio Juvenil de Robótica, a RoboCup Brasil, o Torneio Brasil de Robótica e o IronCup. Nessas competições, há modalidades como corrida de obstáculos, futebol e batalhas de robôs. As equipes montam, programam e comandam os robôs, que são os que fazem as atividades de corrida, salvamento, dentre outras. Há também modalidades teóricas, onde são testados os conhecimentos conceituais e abstratos em robótica.

Os esportes digitais e eletrônicos, bem como as competições de robótica, são uma realidade que precisa ser reconhecida pelo Estado brasileiro, de forma que sejam superadas dicotomias como esporte físico e esporte eletrônico, esporte físico e esporte intelectual ou da mente. Todos eles convergem para a incansável busca de superação do ser humano em suas capacidades físicas e mentais.

Diante do exposto, nosso voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 1.106, de 2023, de autoria do Sr. Luiz Carlos Motta.

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputada NELY AQUINO



2023-9491

Relatora

4

Apresentação: 04/07/2023 13:21:27.263 - CESPO
PRL 1 CESPO => PL 1106/2023

PRL n.1



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Nely Aquino

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD236361145800>

