

# PARECER DE PLENÁRIO PELA COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA AO PROJETO DE LEI Nº 1.106, DE 2023

## 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

**Relator:** Deputado SAULO PEDROSO

### I - RELATÓRIO

O projeto de lei em epígrafe, de autoria do Deputado Luiz Carlos Motta, reconhece a Robótica como esporte de competição e de relevância educacional, e dá outras providências. O art. 1º da proposição determina, ainda, em seu parágrafo único, que os Ministérios da Educação e do Esporte promovam ações voltadas à ampliação de conhecimentos educacionais e esportivos no campo da robótica.

O art. 2º estabelece que o Poder Executivo deverá incluir a robótica como matéria extracurricular e optativa em toda a rede de ensino, pública e privada, no território nacional, definindo, em seus parágrafos, o conceito de robótica educacional e seus objetivos pedagógicos, além de exigir que a matéria seja ministrada por docentes capacitados.

O art. 3º determina que o Poder Executivo adote medidas para que a robótica passe a constar como modalidade de esporte de competição, enquanto o art. 4º trata das despesas decorrentes da execução da lei, e o art. 5º dispõe sobre sua vigência.



Na justificação, o autor sustenta que a robótica constitui ferramenta relevante no processo educacional contemporâneo, especialmente diante dos avanços tecnológicos, destacando que a Lei nº 14.533/2023 instituiu a Política Nacional de Educação Digital, a qual já contempla a robótica como componente da educação digital. Argumenta, ainda, que o reconhecimento da robótica como esporte de competição contribuiria para sua valorização e expansão no país.

A proposição tramitava, originalmente, em regime ordinário, sujeita à apreciação conclusiva pelas comissões (arts. 24, II, e 151, III, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados), e foi distribuída às Comissões do Esporte e de Educação para análise do mérito, e a esta Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania para exame da constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa.

No âmbito da Comissão do Esporte, o parecer foi pela aprovação da matéria. A relatora destacou que as competições de robótica já são realidade no Brasil e no mundo e que seu reconhecimento como modalidade esportiva contribuiria para o desenvolvimento do setor.

A Comissão de Educação, igualmente, opinou pela aprovação do projeto, com emenda. O relator reconheceu a relevância pedagógica da robótica educacional, mas ponderou que a inclusão de conteúdos curriculares deve observar o disposto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, propondo, por essa razão, a substituição do caráter impositivo do art. 2º por redação facultativa, de modo a prever que o Poder Executivo “poderá incluir” a robótica como matéria extracurricular, em observância ao disposto no art. 26, § 10, da Lei nº 9.394, de 1996.

Em 07/04/2026, foi aprovado o Requerimento de Urgência nº 1.587/2026 (art. 155, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados), estando a matéria pronta para apreciação em Plenário, pendente o parecer da Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, a ser proferido por meio deste documento.

É o relatório.



## II - VOTO DO RELATOR

Em substituição à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, compete-nos a análise do Projeto de Lei nº 1.106, de 2023, e da emenda da Comissão de Educação, quanto à sua constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa, nos termos dos arts. 54, I, 139, II, “c”, e 155 do Regimento Interno.

No que se refere à **constitucionalidade formal**, a matéria insere-se no âmbito da competência legislativa concorrente da União para legislar sobre educação e desporto, nos termos do art. 24, IX, da Constituição Federal. A iniciativa parlamentar é legítima, nos termos do art. 61, caput, da Constituição Federal, ressalvados os pontos a seguir examinados em detalhe, sendo adequada a veiculação da matéria por meio de lei ordinária.

Foram identificados vícios pontuais relacionados ao princípio da separação dos Poderes. O parágrafo único do art. 1º, ao determinar que Ministérios promovam ações concretas, e o art. 3º, ao impor a adoção de medidas administrativas pelo Poder Executivo, configuram ingerência indevida em atribuições típicas da Administração Pública. De igual modo, o art. 2º, em sua redação original, ao impor a inclusão da robótica como matéria extracurricular em toda a rede de ensino, invade a esfera de formulação e execução de políticas públicas educacionais, cuja condução compete ao Poder Executivo.

Tais vícios, entretanto, são sanáveis mediante ajustes redacionais que convertam comandos impositivos em normas de caráter programático ou autorizativo. Nesse sentido, o substitutivo apresentado em anexo promove a substituição de expressões como “deverá” por “poderá”, afastando a imposição direta de obrigações administrativas e compatibilizando o texto com o princípio da separação dos Poderes.

Sob o prisma da **constitucionalidade material**, a proposição, em seu núcleo, revela-se compatível com os arts. 205 e 217 da Constituição Federal, que tratam do direito à educação e do fomento ao desporto,



observadas as ressalvas feitas quanto à invasão da esfera de atuação do Poder Executivo.

No tocante à **juridicidade**, observamos mais um ponto relevante, em relação ao art. 2º da proposição, que não se harmoniza com o ordenamento jurídico vigente, conforme assinalado pela Comissão de Educação.

Com efeito, a disciplina de conteúdos curriculares da educação básica encontra-se juridicamente estruturada na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), cujo art. 26, § 10, com redação dada pela Lei nº 13.415, de 2017, estabelece que a inclusão de novos componentes curriculares de caráter obrigatório na Base Nacional Comum Curricular depende de aprovação do Conselho Nacional de Educação e de homologação pelo Ministro de Estado da Educação. Tal modelagem normativa evidencia que a definição e a incorporação de conteúdos curriculares constituem matéria de natureza técnico-administrativa, submetida a instâncias especializadas do Poder Executivo, não se revelando adequada sua imposição direta por meio de lei de iniciativa parlamentar.

A impropriedade, contudo, mostra-se superável mediante ajustes de redação que afastam o caráter impositivo do dispositivo e o alinham ao modelo jurídico vigente, como se promove no substitutivo apresentado, que converte a obrigação em faculdade do Poder Executivo, ao incorporar a emenda da Comissão de Educação, preservando a coerência do sistema educacional e a juridicidade da proposição.

Por fim, quanto à **técnica legislativa**, verificamos pontos que precisam ser adequados, para conformar a redação do projeto ao disposto na Lei Complementar nº 95, de 1998, que trata das normas de elaboração, redação, alteração e consolidação das leis.

A excessiva descrição pedagógica dos objetivos da robótica faz com que o texto assuma caráter didático-explicativo, incompatível com a abstração e generalidade próprias da norma jurídica. O substitutivo corrige essa inadequação ao suprimir trechos explicativos e manter apenas



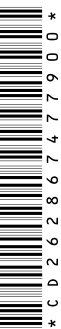
enunciados normativos objetivos nas alíneas, além de promover ajustes de redação e padronização terminológica.

Ante o exposto, votamos pela **constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 1.106, de 2023, e da emenda da Comissão de Educação, na forma do Substitutivo em anexo, que corrige os vícios de constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa apontados no corpo deste parecer.**

Sala das Sessões, em        de        de 2026.

Deputado SAULO PEDROSO  
Relator

2026-6384



## PLENÁRIO

### SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 1.106, DE 2023

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. O Poder Executivo poderá promover ações visando à ampliação de conhecimentos educacionais e esportivos no campo da Robótica.

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

§ 1º Define-se Robótica Educacional como atividade prática destinada a auxiliar o aluno na construção do conhecimento por meio do desenvolvimento de raciocínio lógico.

§ 2º São objetivos do ensino da Robótica Educacional:

- I – estímulo ao raciocínio lógico;
- II – promoção da cooperação e do companheirismo;
- III – melhoria do desempenho escolar;
- IV – fomento à criatividade e à busca de soluções para resolução de problemas;
- V – ampliação da capacidade de organização.



§ 3º A matéria prevista no caput deverá ser ministrada por docentes devidamente capacitados.

Art. 3º O Poder Executivo poderá adotar medidas para que a Robótica passe a constar como modalidade de esporte de competição, bem como promover ações voltadas à sua implementação.

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

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

