



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
Casa de Félix Araújo

Gabinete do Vereador Pr. Luciano Breno

PROJETO DE LEI Nº _____/2021

EMENTA: AUTORIZA O PODER EXECUTIVO A CRIAR E INSTITUIR O PROGRAMA EDUCAÇÃO 5.0 NAS ESCOLAS DE ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE DE ENSINO MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE E O CENTRO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS.

Art. 1º Fica o Poder Executivo autorizado a criar e instituir o Programa Educação 5.0 nas Escolas de Ensino Fundamental da Rede de Ensino Municipal de Campina Grande.

Art. 2º O Programa Educação 5.0 terá como objetivos:

- I - consolidar a transformação digital na Rede de Ensino Municipal;
- II - proporcionar acesso as novas tecnologias da informação e comunicação para os educadores e alunos da Rede de Ensino Municipal;
- III - implantar novos modelos de educação, por meio dos quais o aluno ocupa o centro do processo de ensino e aprendizagem, tais como as metodologias ativas, o ensino híbrido, o intercâmbio educacional por meios digitais, gamificação e robótica;
- IV - utilizar a tecnologia para favorecer a aproximação e estreitar as relações como base para transformar a educação, e garantir melhores resultados no ensino e na gestão;
- V - inserir na Rede de Ensino Municipal o uso de ambientes virtuais de aprendizagem para desenvolver aprendizagens colaborativas e facilitar a participação da família na vida escolar;
- VI - inserir na Rede de Ensino Municipal ambientes experimentais, criativos e colaborativos - cultura maker;
- VII - integrar as tecnologias educacionais ao processo de desenvolvimento das competências socioemocionais dos alunos da rede de Ensino Municipal;



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
Casa de Félix Araújo

Gabinete do Vereador Pr. Luciano Breno

VIII - inserir na Rede de Ensino Municipal a metodologia STEAM - modelo educacional que utiliza a tecnologia para integrar diferentes áreas do conhecimento por meio de projetos e resolução de problemas.

Parágrafo único. Para o cumprimento dos objetivos do programa, o Poder Executivo poderá ceder equipamentos e recursos de acesso as tecnologias aos educadores e alunos da Rede de Ensino Municipal.

Art. 3º A Secretaria de Educação e Cidadania regulamentará o programa mediante Portaria.

Art. 4º Fica criado no Centro de Formação do Educador - CEFE - o Centro de Inovação e Tecnologias Educacionais.

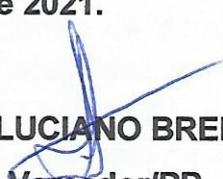
Art. 5º As despesas decorrentes desta Lei ocorrerão por conta das dotações orçamentárias próprias, consignadas no orçamento, suplementadas se necessário.

Art. 6º O programa Educação 5.0 utilizará a logomarca específica, a ser criada pelo Poder Executivo, sem prejuízo de uso dos símbolos e brasões oficiais do município.

Art. 7º Para concepção do programa poderão ser firmados convênios, parcerias e acordos de cooperação técnica com instituições públicas e privadas e contratação de serviços especializados para a execução do programa.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Campina Grande “Casa de Félix Araújo”, em 30 de abril de 2021.


Pr. LUCIANO BRENO
Vereador/PP



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
Casa de Félix Araújo

Gabinete do Vereador Pr. Luciano Breno

JUSTIFICATIVA:

**Senhoras Vereadoras,
Senhores Vereadores,**

O presente Projeto de Lei tem por objetivo criar e instituir o Programa Educação 5.0 nas Escolas de Ensino Fundamental da Rede de Ensino Municipal de Campina Grande e o Centro de Inovação e Tecnologias Educacionais.

O avanço da tecnologia implica a inclusão de novas metodologias de aprendizagem, principalmente a aplicação de linguagens modernas e diferenciadas que possam despertar maior interesse no aluno, caminhando, assim, em direção à educação de qualidade e atendendo aos anseios da sociedade contemporânea no tocante à modernização e eficiência da gestão e dos serviços públicos oferecidos aos munícipes.

A preocupação com a inclusão digital se dá ao fato de que, na sociedade atual, a tecnologia não é mais uma opção e sim uma necessidade, não bastando somente a educação regular para inserção de uma criança na sociedade.

Com isso, a educação tecnológica se tornou essencial para o processo de aprendizagem e inclusão social da criança. O completo desconhecimento da tecnologia é causa de exclusão social e, atualmente, já é conceituado como analfabetismo tecnológico. A tecnologia integra o direito básico à educação, conforme o disposto nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Fundamental.

Não se pode deixar de mencionar que a tecnologia é uma metodologia educacional aplicada em diversos países, havendo estudos que comprovam o sucesso desta metodologia.

Os resultados positivos da tecnologia tanto para alunos quanto para professores demandam ações da Secretaria de Educação e Cidadania com o propósito de aplicar essa nova forma de educação na sua rede pública de ensino, pois esta promove a inclusão digital e a inovação em sala de aula, e o desenvolvimento de competências e habilidade nos alunos e professores, em consonância com os objetivos educacionais do setor público e privado no Brasil e no mundo.

Nesse contexto, a produtividade acaba exigindo habilidades comportamentais, para nossa sobrevivência nesse mundo tão dinâmico. Os



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
Casa de Félix Araújo

Gabinete do Vereador Pr. Luciano Breno

alunos precisam ser estimulados a adquirirem competências diversas, que nem sempre estão descritas nos materiais didáticos.

Isso quer dizer que a preparação dos jovens para o futuro não envolve somente o domínio de assuntos teóricos e o conhecimento tecnológico. O grande valor desse novo conceito de Educação 5.0 é justamente entender que as necessidades vão além disso, para formar pessoas ainda mais capacitadas, produtivas e conscientes. Contudo, não há como negar que a tecnologia é um fator essencial em todo esse contexto.

O conceito de Sociedade 5.0 se originou no Japão por volta de 2016 e tem como objetivo aumentar a qualidade de vida das pessoas com o uso das tecnologias (robótica, internet das coisas, inteligência artificial, etc), integrando o conhecimento humano em áreas mais subjetivas (gestão de pessoas, negócios e comunicação, por exemplo). A educação entra nesse cenário convergindo as ciências sociais e tecnológicas em prol da justiça, liberdade e felicidade, que são pilares da Sociedade 5.0.

Foi-se o tempo em que bastava o quadro-negro e o professor para ensinar um aluno. Hoje, há o entendimento de que existem vários tipos de alunos. O auditivo aprende mais ouvindo, o visual precisa de mais leitura, visualização do conteúdo, além dos tipos sinestésico e digital. É preciso que o profissional de educação entenda que é necessário desenvolver habilidades, competências no aluno e não simplesmente passar o conteúdo de forma bruta.

Hoje a tecnologia permite uma cultura colaborativa e um entendimento mais amplo da realidade dos alunos.

Dessa forma, o Programa de Educação 5.0 é para inserir nas escolas municipais em um contexto colaborativo de aprendizagem com foco na resolução de problemas, para promover o desenvolvimento socioemocional dos alunos e a sua integração com o vasto mundo da tecnologia.

Pela relevância do tema para a população e por objetivar o interesse público geral, espero a acolhida de todos os meus pares que juntos fazemos esta casa.


Pr. LUCIANO BRENO
Vereador/PP