



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
(Casa de Félix Araújo)
Gabinete da Vereadora Fabiana Gomes - UNIÃO BRASIL

REQUERIMENTO		
ETIQUETA	ADIADO ____/____/2025	<div style="text-align: center;">DESPACHO</div> Aprovado em ____/____/2025
		<div style="display: flex; justify-content: space-between;">Presidente1º Secretário</div>
<p>EMENTA: Requerimento ao Excelentíssimo Senhor VENEZIANO VITAL DO RÊGO SEGUNDO NETO (MDB - PB), Senador Federal, Brasília - DF, solicitando Emendas Parlamentares à adoção de providências necessárias para a viabilização de recursos direcionados a criação de modalidade de robótica como esporte eletrônico e estabelecer diretrizes para sua promoção, regulamentação e incentivo, no âmbito do Município de Campina Grande/PB.</p>		
<p>Senhor Presidente,</p> <p>REQUEIRO à Mesa Diretora desta Douta Casa Legislativa, nos termos do Art. 176 do regimento interno, depois de ouvido o Plenário e cumpridos os preceitos regimentais, que se faça incluir na Ata dos trabalhos desta Casa, para que seja encaminhado ao Excelentíssimo Senhor VENEZIANO VITAL DO RÊGO SEGUNDO NETO (MDB - PB), Senador Federal, Brasília - DF, solicitando Emendas Parlamentares à adoção de providências necessárias para a viabilização de recursos direcionados a criação de modalidade de robótica como esporte eletrônico e estabelecer diretrizes para sua promoção, regulamentação e incentivo, no âmbito do Município de Campina Grande/PB. Consideram-se modalidades de robótica aquelas que envolvam criação, programação ou operação de robôs em que se valorizam habilidades cognitivas, técnicas e de trabalho individual ou em equipe. São objetivos da robótica como esporte eletrônico: I - incentivar o desenvolvimento de práticas esportivas inovadoras e inclusivas, promovendo o aprendizado em ciência, tecnologia, engenharia e matemática (CTEM); II - estimular o interesse da juventude e da comunidade em geral pelas áreas de tecnologia e engenharia, especialmente no contexto educacional; III - desenvolver habilidades como raciocínio lógico, criatividade, cooperação resolução de problemas e inteligência emocional; IV - fortalecer a indústria criativa e tecnológica local, gerando oportunidades de inovação, capacitação técnica e inclusão digital; e V - integrar as modalidades de robótica ao sistema educacional, promovendo o aprendizado interdisciplinar e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e técnicas. O Poder Executivo, através da Secretaria Municipal de Educação – SEDUC, em parceria com a Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia – SECTI, por meio de seus órgãos competentes: I - desenvolver e apoiar eventos em robótica, tais como campeonatos, feiras e torneios públicos, incluindo atividades voltadas ao público escolar; II - estabelecer parcerias com instituições educacionais, organizações do setor privado e entidades especializadas para oferecer formação e desenvolvimento na área de robótica e tecnologia aplicada; III - integrar atividades de robótica nas escolas municipais, mediante programas e oficinas voltadas para o ensino fundamental e médio, com o objetivo de aprimorar o aprendizado prático e interdisciplinar; IV - promover programas de inclusão digital e tecnológica, direcionados especialmente para estudantes de comunidades vulneráveis, ampliando o acesso às modalidades de robótica e ao aprendizado técnico; e V - instituir premiações e reconhecimento municipal para atletas, equipes de robótica e instituições de ensino participantes, incentivando a prática esportiva e o avanço dos conhecimentos aplicados.</p> <p style="text-align: center;">Sala das Sessões da Câmara Municipal de Campina Grande "Casa de Félix Araújo".</p> <p style="text-align: right;">Campina Grande, 28 de janeiro de 2025.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><hr style="width: 60%; margin: 0 auto;"/>Fabiana Gomes (Vereadora/UNIÃO BRASIL)</div>		



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
(Casa de Félix Araújo)
Gabinete da Vereadora Fabiana Gomes - UNIÃO BRASIL

ANEXOS

A participação em competições de robótica envolvendo professores(as) e estudantes representa uma oportunidade significativa para o desenvolvimento de habilidades avançadas em programação, como processamento de imagens, controle de motores e criação de soluções inovadoras. Além de trabalhar com conceitos técnicos de alto nível, essas competições também favorecem o desenvolvimento do pensamento computacional, promovendo a decomposição de problemas, o reconhecimento de padrões e a formulação de soluções eficientes.

Dessa forma, os participantes não apenas aprimoram competências tecnológicas, mas também expandem sua capacidade de análise crítica e resolução de problemas. Essas atividades destacam ainda a importância do raciocínio lógico, essencial para a elaboração de estratégias e a tomada de decisões durante os desafios. Paralelamente, o trabalho em equipe, pilar fundamental nesse contexto, pois estimula o trabalho colaborativo e o compartilhamento de ideias entre professores(as) e estudantes.

Essa interação fortalece o senso de protagonismo dos estudantes, que assumem um espaço holístico no desenvolvimento dos projetos, e promove a integração entre diferentes áreas do conhecimento. O que possibilita um ambiente dinâmico e criativo, onde tornam-se agentes de transformação, o que pode proporcionar um aprendizado mais prático e significativo.

Cabe ao Poder Executivo, através da Secretaria Municipal de Educação – SEDUC, em parceria com a Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia – SECTI, por meio de seus órgãos competentes:

- I - desenvolver e apoiar eventos em robótica, tais como campeonatos, feiras e torneios públicos, incluindo atividades voltadas ao público escolar;
- II - estabelecer parcerias com instituições educacionais, organizações do setor privado e entidades especializadas para oferecer formação e desenvolvimento na área de robótica e tecnologia aplicada;
- III - integrar atividades de robótica nas escolas municipais, mediante programas e oficinas voltadas para o ensino fundamental e médio, com o objetivo de aprimorar o aprendizado prático e interdisciplinar;
- IV - promover programas de inclusão digital e tecnológica, direcionados especialmente para estudantes de comunidades vulneráveis, ampliando o acesso às modalidades de robótica e ao aprendizado técnico; e



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE
(Casa de Félix Araújo)
Gabinete da Vereadora Fabiana Gomes - UNIÃO BRASIL

V - instituir premiações e reconhecimento municipal para atletas, equipes de robótica e instituições de ensino participantes, incentivando a prática esportiva e o avanço dos conhecimentos aplicados.

O Poder Executivo poderá estabelecer, mediante regulamento, programas específicos de incentivo à robótica no ambiente escolar. Os programas referidos no caput deverão estimular o aprendizado para jovens e adolescentes por meio da promoção de:

- I - oficinas;
- II- cursos; e
- III - atividades extracurriculares.

Além disso, a robótica desempenha um papel social significativo. Ao envolver os jovens em projetos educativos e competições, aumenta-se o tempo dos estudantes em sala de aula e promove-se a admiração por exemplos positivos, como colegas que se destacam nessas competições, em vez de referências menos construtivas. Essa mudança de perspectiva contribui para o desenvolvimento de cidadãos engajados e com perspectivas de futuro mais amplas.

O reconhecimento da robótica como esporte no Recife não apenas eleva o status educacional e tecnológico da cidade, mas também gera benefícios tangíveis como a redução da evasão escolar, a capacitação de mão de obra especializada e o fortalecimento de uma cultura de inovação.

A longo prazo, esses avanços criam um ambiente propício para o surgimento de startups, projetos sociais e empresas tecnológicas que podem transformar o município de Campina Grande/PB em um modelo de cidade inteligente e conectada.



Estado da Paraíba
Câmara Municipal de Campina Grande - Casa de Félix Araújo
(Casa de Félix Araújo)
Gabinete da Vereadora Fabiana Gomes – UNIÃO BRASIL

Que a decisão desta casa seja enviada, na íntegra, aos abaixo relacionados:

- 1. Secretarias Municipais de Campina Grande/PB;**
- 2. Sociedades de Amigos de Bairros de Campina Grande - SAB's;**
- 3. Universidade Estadual da Paraíba – UEPB;**
- 4. Universidade Federal de Campina Grande – UFCG;**
- 5. Faculdades Particulares de Campina Grande/PB;**
 - a) UNESC;
 - b) FACISA/FCM;
 - c) UNOPAR;
 - d) PITÁGORAS;
 - e) FACULDADE REBOLÇAS;
 - f) FACULDADE ESTÁCIO;
 - g) CESREI FALCULDADE;
 - h) UNIFIL;
 - i) UniFatecie;
 - j) UNICESUMAR;
 - k) UNISUL;
 - l) UCB – UNIVERSIADE CATÓLICA DE BRASÍLIA;
 - m) UNIASSELVI;
 - n) UNINORTE;
- 6. Associação dos Aposentados, pensionistas e idosos de Campina Grande;**
Rua Cap. João de Lira, Nº 152, Bairro a Prata. CEP. 58.101-280;
- 7. Sindicato dos Trabalhadores Públicos Municipais do Agreste e Borborema;**
R. Tavares Cavalcante, 172 - Centro, Campina Grande - PB, 58400-150
- 8. Diocese de Campina Grande - Mitra Diocesana;**
R. Afonso Campos, 251 - Centro, Campina Grande - PB, 58400-235

Rua Santa Clara, s/n - São José, - CEP 58400-540 – Campina Grande/PB (083) 3315-6319
gab.fabianagomes@campinagrande.pb.leg.br – <https://www.camaracg.pb.gov.br>