

| | | |
|---|---|---|
|  | <p>Estado de Mato Grosso Assembleia Legislativa</p> |  |
| <p>Despacho</p> | <p>NP: 9w1taht4 SECRETARIA DE SERVIÇOS LEGISLATIVOS 17/04/2024 Projeto de lei nº 767/2024 Protocolo nº 3551/2024 Processo nº 1172/2024</p> | |
| <p>Autor: Dep. Valdir Barranco</p> | | |

Dispõe sobre o reconhecimento da robótica como esporte de competição e de relevância educacional, e dá outras providências no âmbito do Estado de Mato Grosso.

A **ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MATO GROSSO**, tendo em vista o que dispõe o Art. 42 da Constituição Estadual, aprova e o Governador do Estado sanciona a seguinte lei:

Art. 1º Fica reconhecida a robótica como esporte de competição e de relevância educacional no Estado de Mato Grosso.

Art. 2º Entende-se por robótica, para os efeitos desta Lei, as atividades que envolvem o design, a construção, a operação e a aplicação de robôs, assim como os sistemas de computação para seu controle, feedback sensorial e processamento de informações, praticadas tanto de maneira individual quanto coletiva, com fins competitivos, educativos e de desenvolvimento tecnológico.

Art. 3º O reconhecimento da robótica como esporte de competição tem por objetivo:

I – fomentar a prática da robótica como meio de aprendizagem interdisciplinar, promovendo o desenvolvimento de habilidades em áreas como matemática, física, programação, engenharia e tecnologia da informação;

II – incentivar a participação em competições locais, nacionais e internacionais de robótica, proporcionando aos participantes a oportunidade de desenvolver suas habilidades técnicas, criatividade, trabalho em equipe e capacidade de solucionar problemas;

III – estimular a inclusão social por meio do acesso à tecnologia e à educação científica, contribuindo para a formação de cidadãos capacitados e conscientes de seu papel na sociedade;

IV – promover a inovação e o empreendedorismo por meio da experimentação e do desenvolvimento tecnológico.

Art. 4º A relevância educacional da robótica reconhecida por esta Lei fundamenta-se na sua capacidade de:



I – integrar conhecimentos de diversas áreas do saber, promovendo uma educação multidisciplinar e aplicada;

II – desenvolver o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de inovação dos estudantes;

III – preparar os estudantes para os desafios do século XXI, dotando-os de habilidades e competências essenciais para o mercado de trabalho futuro, especialmente nas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática;

IV – fomentar o interesse pela pesquisa científica e pelo desenvolvimento tecnológico desde a educação básica.

Art. 5º O Poder Executivo estadual, de acordo com a conveniência e oportunidade, outrossim por intermédio de seus órgãos competentes, poderá:

I – apoiar a criação e o desenvolvimento de programas de robótica nas escolas públicas e privadas do Estado de Mato Grosso;

II – incentivar a realização de eventos, competições e feiras de robótica, bem como a participação de estudantes e professores em eventos similares em outras unidades da Federação e no exterior;

III – estabelecer parcerias com instituições de ensino superior, centros de pesquisa, empresas e organizações não governamentais para o fomento da robótica educacional e competitiva;

IV – promover a formação e capacitação de professores e técnicos para a implantação e o desenvolvimento de programas educacionais voltados para a robótica;

V – estimular a criação de bolsas de estudo, prêmios e outras formas de reconhecimento aos estudantes e professores que se destacarem nas atividades de robótica.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A presente proposta de lei visa o reconhecimento da robótica como esporte de competição e sua relevância educacional no Estado de Mato Grosso, fundamentada na crescente importância da tecnologia e inovação no cenário global e na necessidade de preparar os jovens para os desafios do futuro. A robótica, ao integrar conceitos de matemática, física, programação, engenharia e tecnologia da informação, emerge como uma ferramenta educacional multidisciplinar capaz de desenvolver habilidades críticas e promover o pensamento inovador entre estudantes.

No Estado de Mato Grosso, a adoção da robótica nas escolas e como um esporte de competição representa uma oportunidade significativa para estimular o interesse dos jovens pelas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática, setores essenciais para o desenvolvimento econômico e tecnológico do estado e do país.

Mato Grosso, com sua economia diversificada e um setor agroindustrial forte, pode se beneficiar enormemente da inovação tecnológica e do desenvolvimento de talentos nas áreas, garantindo assim sua competitividade e sustentabilidade a longo prazo. A robótica educacional promove não apenas a aquisição



de conhecimento técnico, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, liderança, resiliência e capacidade de resolver problemas complexos de forma criativa.

Estas são competências cada vez mais valorizadas no mercado de trabalho globalizado. Ao reconhecer a robótica como esporte de competição, o Estado de Mato Grosso incentiva a participação em competições nacionais e internacionais, proporcionando aos jovens a oportunidade de representar seu estado, trocar conhecimentos com participantes de outras regiões e países, e aplicar na prática os conceitos aprendidos em sala de aula.

Além disso, a robótica como ferramenta educacional pode desempenhar um papel crucial na redução das disparidades educacionais, oferecendo acesso equitativo à tecnologia e promovendo a inclusão social. Em um estado tão diverso quanto Mato Grosso, é fundamental garantir que todos os estudantes, independentemente de seu background socioeconômico, tenham a oportunidade de desenvolver as habilidades necessárias para prosperar na economia digital.

Este projeto de lei também reconhece a importância de estabelecer parcerias entre o governo, instituições de ensino, setor privado e organizações não governamentais para o desenvolvimento de programas de robótica. Essas colaborações podem oferecer recursos, expertise e apoio financeiro necessários para implementar e expandir iniciativas de robótica educacional em todo o estado.

Em suma, o reconhecimento da robótica como esporte de competição e de relevância educacional no Estado de Mato Grosso é uma medida estratégica que visa preparar os jovens goianos para os desafios do futuro, estimular o desenvolvimento tecnológico e inovação, e contribuir para o crescimento econômico sustentável do estado. Ao investir nas habilidades e na criatividade dos jovens, Mato Grosso estará não apenas promovendo a educação e a inclusão social, mas também assegurando seu lugar como um líder em tecnologia e inovação no cenário nacional e internacional.

Edifício Dante Martins de Oliveira
Plenário das Deliberações “Deputado Renê Barbour” em 15 de Abril de 2024

Valdir Barranco
Deputado Estadual