



PODER LEGISLATIVO  
CÂMARA MUNICIPAL DE PAU DOS FERROS  
PALÁCIO VER. FRANCISCO LOPES TORQUATO

INDICAÇÃO Nº 0059 /2025

Ao Excelentíssimo Senhor  
Jaime de Carvalho Costa Neto  
Presidente da Câmara Municipal de Pau dos Ferros

**Ementa: Requer a introdução da robótica na rede pública municipal, para o desenvolvimento dos estudantes no ensino, com foco na estimulação do interesse por carreiras em tecnologia, neste município.**

A Vereadora Professora Aldacéia, abaixo assinada, no uso de atribuições legais e regimentais, submete à apreciação da Douta Mesa, para que seja discutida e submetida ao esclarecido Plenário, seguinte Indicação: Requer à Chefe do Poder Executivo, Sra. Mariana Almeida Nascimento, a introdução da robótica na rede pública municipal, para o desenvolvimento dos estudantes no ensino, com foco na estimulação do interesse por carreiras em tecnologia, no município de Pau dos Ferros/RN.

**Justificativa:**

As Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC são estabelecidas pela Resolução nº 1, de 4 de outubro de 2022. Conforme normativo, em seu Art. 2º, que observados os arts. 12, 13, 14 e 15 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), cabe aos Estados, Municípios e o Distrito Federal estabelecerem parâmetros e abordagens pedagógicas de implementação da Computação na Educação Básica. Ainda, em seu Art. 3º Cabe aos Estados, aos Municípios e ao Distrito Federal iniciar a implementação desta diretriz até 1 (um) ano após a homologação, tornando o conhecimento em computação um direito a partir de 01 de novembro de 2023. Ainda, a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003, incluindo a educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio.

A Computação na Educação Básica está organizada em três eixos:

**Cultura Digital:** Diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

**Mundo Digital:** Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares,

tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável.

**Pensamento Computacional:** Conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento.

As normas da Computação no Ensino Básico - Complemento à BNCC definem as premissas seguintes para implementação **na Educação Infantil**:

1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.
2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.
3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.
4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

As normas da Computação no Ensino Básico - Complemento à BNCC definem as premissas seguintes para implementação no Ensino Fundamental:

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios



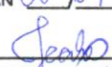
éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

Pelo exposto e, contando com o entendimento dos nobres pares quanto à importância da presente temática em questão, solicito apoio para aprovação da matéria.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Pau dos Ferros, RN, 07 de março de 2025.

  
Professora Aldacéia  
Vereadora

CÂMARA MUNICIPAL DE PAU DOS FERROS	
1ª SESSÃO LEGISLATIVA DA 20ª LEGISLATURA	
07ª SESSÃO ORDINÁRIA	
APROVADO <input checked="" type="checkbox"/>	REPROVADO <input type="checkbox"/>
PAU DOS FERROS – RN 08/04/2025	
	
JAIME DE CARVALHO COSTA NETO Presidente	

CÂMARA MUNICIPAL DE PAU DOS FERROS
RECEBIDO EM: 13 / 03 / 2025
HORA: 11:22
 Gerência Legislativa

<b>MATÉRIA:</b>	INDICAÇÃO		
<b>SESSÃO:</b>	07ª SESSÃO ORDINÁRIA DO 1º PERÍODO LEGISLATIVO DE 2025		
<b>AUTOR:</b>	PROFESSORA ALDACEIA	<b>DATA:</b>	08/04/2025
<b>P. DA SESSÃO:</b>	JAIME DE CARVALHO	<b>HORA:</b>	12:19:18
<b>TIPO VOTAÇÃO:</b>	MAIORIA SIMPLES	<b>PRESENTES:</b>	11

VEREADOR	PARTIDO	PRESENÇA	VOTO
JAIME DE CARVALHO	PSD	PRESENTE	AUS
DEUSIVAN SANTOS	PSD	AUSENTE	AUS
BOLINHA AIRES	PSD	PRESENTE	SIM
ALANY	UNIAO	AUSENTE	AUS
DOMICIANA LOPES	PP	PRESENTE	SIM
GALEGO DO ALHO	PSD	PRESENTE	SIM
GILSON REGO	PSDB	PRESENTE	SIM
GUGU BESSA	PSD	PRESENTE	SIM
KARIGINA MAIA	PSD	PRESENTE	SIM
PROFESSORA ALDACEIA	PT	PRESENTE	SIM
GORDO DO BAR	PSDB	PRESENTE	AUS
REGINALDO ALVES	PP	PRESENTE	AUS
SARGENTO MONTEIRO	UNIAO	PRESENTE	SIM

<b>APROVADO</b>	<b>SIM</b>	8
	<b>NÃO</b>	0
	<b>ABS</b>	0
<b>TURNO:</b>	TURNO ÚNICO	

**Ementa:**

**PRESIDENTE DA SESSÃO**

REQUER A INTRODUÇÃO DA ROBÓTICA NA REDE PÚBLICA MUNICIPAL, PARA O DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES NO ENSINO, COM FOCO NA ESTIMULAÇÃO DO INTERESSE POR CARREIRAS EM TECNOLOGIA, NESTE MUNICÍPIO.