



Câmara Municipal de Mariápolis

*Av. Prefeito Joaquim da Costa e Silva, 335 - Mariápolis - Estado de São Paulo
C.N.P.J 01.631.418/0001-60 - Fone (0xx18) 3586-1122 - CEP 17810-000*

INDICAÇÃO Nº 20/2024

Fernando Rombaldi Beserra, Vereador da Câmara Municipal de Mariápolis, usando de suas atribuições que lhes são conferidas por Lei, REITERA a Vossa Excelência na forma regimental, a INDICAÇÃO nº 74 de 06 de dezembro de 2022, para que seja encaminhada ao Excelentíssimo Senhor Prefeito, solicitando a inserção das disciplinas de Programação e Robótica no currículo escolar do Ensino Fundamental anos iniciais

Justificativa

O advento e o avanço tecnológico e suas linguagens trouxe junto aos inúmeros benefícios, muitos desafios. Dentre eles a necessidade de ensinar a linguagem de programação já nos primeiros anos da vida escolar.

Entrar em contato com essas novas linguagens ajuda no desenvolvimento de habilidades para resolução problemas reais e das competências socioemocionais sendo em muitos países a programação e a robótica é ensinada como uma segunda língua – a linguagem de programação.

O principal objetivo dessa propositura é de buscar transformar o ensino de programação e de robótica em uma política pública. A sua incorporação ao currículo possibilitaria explorar essa linguagem como mais uma ferramenta pedagógica para resolução de problemas, colaboração, empatia, competências socioemocionais, desenvolvimento cognitivo além do desenvolvimento das disciplinas ligadas diretamente no desenvolvimento dessas linguagens.

Dentre as muitas possibilidades e vantagens podemos destacar alguns motivos inserir a programação e o ensino de robótica nas aulas:

- Aprendizagem criativa: estímulo a aprendizagem, tornando-a envolvente e significativa, permitindo que a criatividade e a inventividade estejam presentes em todo o momento podendo ser trabalhadas em qualquer área do conhecimento e de forma interdisciplinar.
- Compreender a programação: permite aos alunos compreenderem de forma lúdica o que está por trás dos funcionamentos dos aparelhos tecnológicos,
- permitindo que os estudantes compreendam como a lógica da programação se transforma em projetos reais.
- Compreender o mercado de trabalho: Estamos inseridos na chamada indústria 4.0, portanto trabalhar a programação e a robótica é oportunizar que os alunos tenham possibilidade de se adaptar a um mercado que cada dia está mais tecnológico e para que possam ocupar boas posições.



Câmara Municipal de Mariápolis

Av. Prefeito Joaquim da Costa e Silva, 335 - Mariápolis - Estado de São Paulo
C.N.P.J 01.631.418/0001-60 - Fone (0xx18) 3586-1122 - CEP 17810-000

- Desenvolvimento das competências socioemocionais: o ensino de programação e robótica tem como premissa a colaboração, a troca de ideias, a resolução de problemas para desenvolver projetos e avançar com os desafios que surgem ao longo do percurso. Os alunos terão de resolver conflitos, trabalhar com questões e valores para avançar em seus protótipos, aprendendo a discordar e a lidar com angústias, frustrações, divergências de opiniões, ansiedade.
- Desmitificar o uso das tecnologias: compreender que a tecnologia não é um fim e sim o meio. Ao aprender essas novas linguagens estamos olhando a tecnologia por outro prisma ao trabalhar com problemas reais (como a utilização por questões sociais, ecológicas, culturais, educacionais, de saúde pública etc.).

Além desses benefícios estaríamos proporcionando aos nossos estudantes a possibilidade de desenvolver habilidades e competências alinhadas aos avanços tecnológicos atuais preparando-os para assumirem qualificações muito relevantes para o desenvolvimento do seu futuro e consequentemente da sociedade em que estão inseridos.

Por todo exposto, acredito e defendo que a propositura apresentada trará benefícios aos estudantes Mariapolenses.

Sala das Sessões, 16 de abril de 2024

Fernando Rombaldi Beserra
Vereador

