



CÂMARA MUNICIPAL DE
CRUZEIRO



PROJETO DE LEI Nº ____/2026

Ementa:

*Institui e inclui no Calendário Oficial de Eventos do Município de **Cruzeiro – São Paulo** a “Semana STEAM – Semana da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática”.*

PROJETO DE LEI

Institui e inclui no Calendário Oficial de Eventos do Município de **Cruzeiro – São Paulo** a “Semana STEAM – Semana da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática”.

Art. 1º

Fica instituída e incluída no Calendário Oficial de Eventos do Município de **Cruzeiro – São Paulo** a “**Semana STEAM – Semana da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática**”, a ser realizada anualmente no mês de outubro.

Parágrafo único.

A Semana STEAM será dedicada a atividades voltadas à ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, com a intenção de estimular a curiosidade e a criatividade dos alunos, professores e demais participantes. Durante esse período, serão promovidos workshops, palestras, oficinas e competições que visam integrar as diferentes áreas do conhecimento, incentivando a colaboração interdisciplinar e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a indústria 4.0.

Art. 2º

Serão aplicados os princípios do STEAM — Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática — durante a referida semana, com o intuito de fomentar a abordagem interdisciplinar e promover o desenvolvimento integral da comunidade de **Cruzeiro**.



CNPJ 48.410.344/0001-03



CMCRUZEIRO.SP.GOV.BR



TEL (12) 3143-7591



AV. MAJOR NOVAES, 499 - CENTRO - CRUZEIRO/SP - CEP 12701-330



Autenticar documento em <https://cruzeiro.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 310033003300330031003A005000, Documento assinado digitalmente conforme art.
4º, II da Lei 14.063/2020.



Art. 3º

Entende-se por “STEAM” os seguintes princípios:

I – **Ciência (Science)**: Estímulo à curiosidade, investigação e observação, promovendo o entendimento do mundo natural e o desenvolvimento de habilidades críticas de análise;

II – **Tecnologia (Technology)**: Incentivo ao uso e à compreensão de ferramentas tecnológicas, promovendo a capacidade de resolver problemas de forma eficiente e a adaptação a ambientes tecnologicamente avançados;

III – **Engenharia (Engineering)**: Desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas por meio do design e da construção, estimulando a criatividade e a aplicação prática de conceitos matemáticos e científicos;

IV – **Artes (Art)**: Integração da expressão artística e criativa às disciplinas STEM, enriquecendo o aprendizado com perspectivas estéticas e fomentando a inovação;

V – **Matemática (Mathematics)**: Ênfase no raciocínio lógico, na resolução de problemas e na compreensão de padrões matemáticos, fortalecendo a base quantitativa necessária para enfrentar desafios complexos.

Art. 4º

A Semana STEAM deverá contar anualmente com atividades diversificadas, cuja programação será divulgada previamente aos interessados.

Art. 5º

Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



CNPJ 48.410.344/0001-03



CMCRUZEIRO.SP.GOV.BR



TEL (12) 3143-7591



AV. MAJOR NOVAES, 499 - CENTRO - CRUZEIRO/SP - CEP 12701-330





JUSTIFICATIVA

No contexto atual do cenário educacional, caracterizado pela incessante evolução tecnológica e globalização, torna-se imperativo adaptar-se continuamente às demandas de um mundo em constante transformação. A preparação dos jovens ultrapassa a simples transmissão de conhecimentos teóricos; é essencial capacitá-los com habilidades práticas que os habilitem a enfrentar os desafios complexos da sociedade contemporânea e da indústria 4.0.

É dentro desse contexto que surge a proposta de instituir a “**Semana STEAM – Semana da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática**” no Município de **Cruzeiro – São Paulo**. Observando lacunas significativas na preparação dos estudantes para lidar com as rápidas mudanças tecnológicas e as exigências do mercado de trabalho moderno, alunos e membros da Equipe **SESI SENAI SHARKS** identificaram a urgência em promover a robótica e a cultura STEAM nas escolas municipais.

A Semana STEAM ocorrerá no mês de outubro e será um evento dedicado a atividades tecnológicas, desempenhando papel fundamental no processo educacional. Promovida pela Secretaria Municipal de Educação, terá como objetivo preparar professores e alunos para as inovações tecnológicas que, posteriormente, serão integradas ao ambiente escolar, proporcionando uma abordagem prática, dinâmica e atualizada ao ensino.

Dessa forma, a presente proposta representa mais do que uma ação pedagógica; configura um investimento estratégico no desenvolvimento humano e econômico do Município de Cruzeiro. Ao incentivar a robótica e a cultura STEAM, busca-se moldar uma geração de estudantes preparados para prosperar em um mundo que valoriza a inovação, a criatividade e a solução de problemas complexos.



CNPJ 48.410.344/0001-03



CMCRUZEIRO.SP.GOV.BR



TEL (12) 3143-7591



AV. MAJOR NOVAES, 499 - CENTRO - CRUZEIRO/SP - CEP 12701-330





CÂMARA MUNICIPAL DE
CRUZEIRO



A introdução da robótica e da abordagem STEAM nas escolas municipais contribuirá para uma formação mais abrangente e prática, capacitando os estudantes para as rápidas transformações tecnológicas que caracterizam a contemporaneidade. Além disso, essa iniciativa fortalece habilidades interpessoais essenciais e estabelece uma base sólida para o desenvolvimento econômico futuro da cidade.

Ao adotar essa iniciativa, **Cruzeiro** não apenas atende às necessidades educacionais imediatas, mas também constrói fundamentos para uma comunidade mais capacitada, inovadora e preparada para enfrentar os desafios do século XXI.

Diante do exposto, solicitamos o apoio dos Nobres Pares para a aprovação deste Projeto de Lei.

Plenário Dr. Orlando Freire de Faria, 9 de fevereiro de 2026.

Vereador Carlos Eduardo de Oliveira Ferreira da Silva
Câmara Municipal de Cruzeiro



CNPJ 48.410.344/0001-03



CMCRUZEIRO.SP.GOV.BR



TEL (12) 3143-7591



AV. MAJOR NOVAES, 499 - CENTRO - CRUZEIRO/SP - CEP 12701-330



Autenticar documento em <https://cruzeiro.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 310033003300330031003A005000, Documento assinado digitalmente conforme art.
4º, II da Lei 14.063/2020.

PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://cruzeiro.camarasempapel.com.br/autenticidade> utilizando o identificador 310033003300330031003A005000

Assinado eletronicamente por **Vereador Carlos Eduardo de O. Ferreira da Silva** em **04/02/2026 11:57**

Checksum: **AF515F1EFF86C96F0ED78F1732D67AE2A100E975393F67570375FE44DADA830B**

