



## PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_/2025

*Institui, 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 na terceira semana do mês de outubro.*

### A CÂMARA MUNICIPAL DE CRUZEIRO – SÃO PAULO

APROVA:

---

#### **Art. 1º**

Fica instituída, 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.

#### **Art. 2º**

A Semana STEAM tem como finalidade promover atividades educativas relacionadas à ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, incentivando a inovação, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades necessárias ao cenário contemporâneo e à indústria 4.0.

#### **Art. 3º**

O Poder Executivo poderá desenvolver, apoiar ou firmar parcerias com instituições públicas ou privadas, organizações educacionais e entidades da sociedade civil para a realização de atividades ligadas à Semana STEAM.

#### **Art. 4º**

As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações próprias consignadas no orçamento vigente, suplementadas se necessário.

#### **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

O presente Projeto de Lei Ordinária visa incluir no Calendário Oficial de Eventos do Município de **Cruzeiro – São Paulo** a Semana STEAM - Semana da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, que ocorre na terceira semana do mês de outubro.

No contexto atual do cenário educacional, caracterizado pela incessante evolução tecnológica e globalização, torna-se imperativa a adaptação contínua às demandas de um mundo em constante transformação. Nesse sentido, a necessidade de preparar os jovens transcende a mera transmissão de conhecimentos teóricos; é vital capacitá-los com habilidades práticas que os tornem aptos a enfrentar os desafios complexos da sociedade contemporânea e da indústria 4.0.

É dentro desse contexto que surge a Semana STEAM. Observando lacunas significativas na preparação dos estudantes para lidar com as rápidas mudanças tecnológicas e as exigências do mercado de trabalho moderno, membros da “Equipe SESI-SENAI Sharks” perceberam a urgência em promover a robótica e a cultura STEAM nas escolas municipais.

A Semana STEAM é um evento dedicado a atividades tecnológicas que desempenham papel fundamental no processo educacional. Seu objetivo principal é preparar professores e alunos para as inovações tecnológicas que, posteriormente, serão integradas ao ambiente escolar, proporcionando uma abordagem prática e atualizada ao ensino.

Ao incentivar o ensino da robótica e a cultura STEAM, busca-se moldar uma geração de alunos preparados para prosperar em um mundo que valoriza a inovação, a criatividade e a resolução de problemas complexos.

Por todos esses motivos, é inegável a importância deste projeto para o Município de **Cruzeiro – São Paulo**, razão pela qual submeto aos nobres pares esta proposição.



- CNPJ 48.410.344/0001-03
- CMCRUZEIRO.SP.GOV.BR
- TEL (12) 3143-7591
- AV. MAJOR NOVAES, 499 - CENTRO - CRUZEIRO/SP - CEP 12701-330





Plenário Dr. Orlando Freire de Faria, 25 de novembro de 2025.

**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

