



CÂMARA MUNICIPAL DE
CRUZEIRO



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



Autenticar documento em <https://cruzeiro.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300370030003A00500052004100, Documento assinado digitalmente conforme art.
4º, II da Lei 14.063/2020.



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





CÂMARA MUNICIPAL DE
CRUZEIRO



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



Autenticar documento em <https://cruzeiro.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300370030003A00500052004100, Documento assinado digitalmente conforme art.
4º, II da Lei 14.063/2020.