



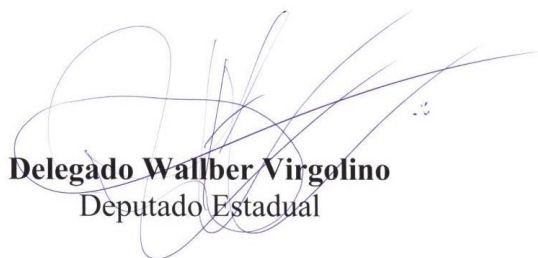
ESTADO DA PARAÍBA  
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA  
CASA DE EPITÁCIO PESSOA  
GABINETE DO DEPUTADO DELEGADO WALLBER VIRGOLINO

**REQUERIMENTO Nº 16.580 /2021**  
**AUTOR: DEPUTADO WALLBER VIRGOLINO**

**Senhor Presidente,**

**REQUEIRO**, a Vossa Excelência, com fulcro no art. 117, inciso XIX do Regimento Interno desta Casa Legislativa, depois de vencidas as formalidades regimentais, que seja encaminhada manifestação de Apelo à Secretaria da Educação e da Ciência e Tecnologia – SEECT do Estado da Paraíba, para que sejam tomadas as devidas providências com vistas na **implementação de laboratório de robótica na EEEFM JOAO SILVEIRA GUIMARAES, localizada no Município de São Bento/PB.**

Sala das Sessões da Assembleia Legislativa da Paraíba, em 28 de julho de 2021.



**Delegado Wallber Virgolino**  
Deputado Estadual



ESTADO DA PARAÍBA  
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA  
CASA DE EPITÁCIO PESSOA  
GABINETE DO DEPUTADO DELEGADO WALLBER VIRGOLINO

## JUSTIFICATIVA

O presente expediente origina-se da necessidade cada dia maior para que estejam preparados para as dificuldades existentes no mercado de trabalho, aumentando a capacitação dos jovens paraibanos.

Dessa forma, a implementação dos laboratórios de robótica na supracitada escola, posto que ofertará diversos benefícios para os estudantes que deles possam usufruir, dos quais é facilmente descrito sete deles, senão vejamos:

**1** – Estimula o raciocínio lógico, onde o aluno é apresentado a linguagem de programação, os fazendo pensar de forma estruturada. Desse modo, o aluno desenvolve o lado esquerdo do cérebro, responsável pelo raciocínio lógico, analítico e crítico.

**2** – Ajuda na organização de modo geral, uma vez que desenvolve no aluno a necessidade de organizar os pensamentos e as ações a serem tomadas para a solução dos desafios envolvidos nos projetos de criação de um game ou aplicativo, por exemplo. Isso acaba refletindo na capacidade de organização de um modo geral, como no planejamento de tarefas e atividades, estruturação de pensamentos e até mesmo na maneira de estudar.

**3** – Propicia uma melhor escrita, influenciando, auxiliando e melhorando o aprendizado de matérias de ciências humanas, além de melhorar a escrita. Uma vez que o aluno aprende a organizar melhor suas ideias e pensamentos, ele consegue estruturar com mais facilidade o texto a ser escrito.

**4** – Incentiva o aprendizado de matemática, física e língua inglesa, pois as crianças e adolescentes se familiarizam com os números ou as novas palavras e aprendem raciocinar com mais precisão, entendendo a teoria e conseguindo aplicá-la na prática.



ESTADO DA PARAÍBA  
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA  
CASA DE EPITÁCIO PESSOA  
GABINETE DO DEPUTADO DELEGADO WALLBER VIRGOLINO

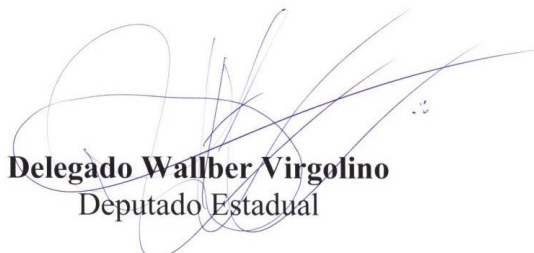
5 – Auxilia no desempenho pessoal e profissional, por propor à criança e ao adolescente a descobrir suas potencialidades e estimular suas aptidões, tornando-os mais engajados e entusiasmados a seguir em busca de novos desafios.

6 – Estimula ainda a criatividade através da criação dos games, os alunos aprendem a pensar de forma estruturada e não apenas a decorar fórmulas ou datas.

7 – Desenvolve habilidades para solucionar situações adversas, já que no mundo da tecnologia, para conseguir se comunicar com eficiência, certos padrões lógicos devem ser seguidos, utilizando-se de uma sequência de códigos, os quais não sendo desenvolvida corretamente, o projeto não responderá de acordo, então o aluno se depara com uma situação que precisará ser resolvida, a fim de cumprir o desafio proposto.

Dessa forma, restando mais do que claro que a implantação dos requeridos laboratórios de robótica fomentará ainda mais o desenvolvimento das crianças e jovens paraibanos, conto com o apoio dos Nobres Pares, para o acolhimento desta propositura.

Sala das Sessões da Assembleia Legislativa da Paraíba, em 28 de julho de 2021.



**Delegado Wallber Virgolino**  
Deputado Estadual