

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE LEI
Descrição:	INSTITUI A POLÍTICA DE INCENTIVO À IMPLANTAÇÃO DA CULTURA MAKER NAS ESCOLAS NO ÂMBITO DO ESTADO DO C		
Autor:	100016 - DEPUTADO DE ASSIS DINIZ		
Usuário assinador:	100016 - DEPUTADO DE ASSIS DINIZ		
Data da criação:	15/09/2025 08:36:46	Data da assinatura:	15/09/2025 08:37:20



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DO DEPUTADO DE ASSIS DINIZ

AUTOR: DEPUTADO DE ASSIS DINIZ

PROJETO DE LEI
15/09/2025

INSTITUI A POLÍTICA DE INCENTIVO À IMPLANTAÇÃO DA CULTURA MAKER NAS ESCOLAS NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ DECRETA:

Art. 1º. Fica instituída a Política de Incentivo à Implantação da Cultura Maker nas Escolas no Estado do Ceará, com o objetivo de fomentar a criatividade, a inovação, a colaboração e a resolução de problemas entre os estudantes das redes pública estadual, particular de ensino.

Art. 2º. Para os fins desta Lei, entende-se por Cultura Maker o conjunto de práticas educacionais que promovem o aprendizado por meio de experimentação prática, resolução de problemas reais e desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas, utilizando espaços físicos ou virtuais com recursos adequados para a prototipagem e a execução de projetos multidisciplinares.

Art. 3º. A Política de Incentivo à Cultura Maker nas Escolas observará os seguintes princípios:

I - Promoção do aprendizado significativo por meio da prática;

II - Integração de conhecimentos multidisciplinares, com ênfase em Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM);

III - Desenvolvimento de competências socioemocionais, como criatividade, trabalho em equipe, resiliência e resolução de problemas;

IV - Inclusão de todos os estudantes, independentemente de gênero, condição social ou limitações físicas ou cognitivas;

V - Incentivo à parceria entre escolas públicas e privadas para a criação de espaços maker compartilhados;

VI - Estímulo à formação continuada de professores e gestores escolares na metodologia maker;

VII - Fomento à integração com o setor privado e organizações não governamentais para captação de recursos e fornecimento de tecnologias inovadoras.

Art. 4º. São diretrizes da Política de Incentivo à Cultura Maker nas Escolas:

I - Implantação de espaços maker equipados com ferramentas tecnológicas e recursos didáticos que possibilitem a prototipagem, como impressoras 3D, kits de robótica, máquinas de corte a laser, ferramentas manuais, softwares educativos, entre outros;

II - Oferta de formação continuada e capacitação para os profissionais da educação sobre as metodologias e práticas maker;

III - Criação de um selo de certificação estadual para escolas que implementarem programas consistentes de Cultura Maker;

IV - Estímulo à inclusão da Cultura Maker nos currículos escolares, com integração aos componentes curriculares já existentes;

V - Criação de programas estaduais para fomentar competições, feiras de projetos e hackathons escolares;

VI - Disponibilização de editais de incentivo para escolas municipais que desejem aderir à Cultura Maker;

VII - Parcerias com universidades, empresas de tecnologia e organizações da sociedade civil para o desenvolvimento de projetos e pesquisa relacionados à Cultura Maker na educação básica.

Art. 5º. O Poder Executivo, por meio da Secretaria de Educação e da Secretaria de Ciências, Tecnologia e Educação Superior, serão responsáveis por:

I - Coordenar a implementação da Política de Incentivo à Cultura Maker nas Escolas;

II - Promover a articulação entre os diversos entes federados e setores da sociedade para viabilizar os objetivos da política;

III - Estabelecer critérios para a alocação de recursos financeiros destinados à implantação de espaços maker nas escolas;

IV - Monitorar e avaliar a execução e os resultados das ações previstas nesta Lei.

Art. 6º. O Estado poderá firmar convênios e parcerias com municípios, organizações da sociedade civil, empresas privadas, universidades e outras instituições para viabilizar a implementação da Política de Incentivo à Cultura Maker nas Escolas.

Art. 7º O Poder Executivo regulamentará a presente Lei.

Art. 8º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão à conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A instituição da **Política de Incentivo à Implantação da Cultura Maker nas Escolas do Estado do Ceará** representa um passo estratégico para alinhar a educação cearense às demandas do século XXI. A Cultura Maker, fundamentada no princípio do “faça você mesmo” e na aprendizagem pela prática, tem se consolidado como uma das metodologias educacionais mais inovadoras e eficazes no desenvolvimento integral dos estudantes.

Vivemos em uma sociedade marcada pela **rápida transformação tecnológica**, pela necessidade constante de inovação e pela exigência de habilidades que vão muito além do conteúdo tradicional. Nesse contexto, a escola precisa se reinventar, estimulando a **criatividade, a autonomia, a colaboração e a capacidade de resolver problemas reais**. A Cultura Maker, ao proporcionar espaços de experimentação e prototipagem, favorece esse novo modelo de ensino, integrando conhecimentos de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM), ao mesmo tempo em que desenvolve competências socioemocionais essenciais, como resiliência, liderança e empatia.

Outro aspecto fundamental é o **potencial inclusivo da Cultura Maker**. Ao permitir que estudantes de diferentes perfis, origens e condições participem ativamente de projetos práticos, a metodologia democratiza o acesso à inovação e à tecnologia, ampliando horizontes e reduzindo desigualdades educacionais e sociais. Além disso, ao estimular a participação de meninas, jovens de comunidades vulneráveis e estudantes com deficiência, a política contribui diretamente para uma educação mais equitativa.

A proposta também fortalece a **articulação entre escola, universidades, setor privado e sociedade civil**, criando um ecossistema colaborativo voltado à inovação. Com a implantação de espaços maker, competições, feiras de projetos e hackathons, o Ceará não apenas estimula a criatividade e a formação de futuros profissionais, como também gera um ambiente propício ao **empreendedorismo juvenil**, à pesquisa aplicada e à inovação social.

Em termos econômicos e sociais, a medida representa investimento estratégico. A capacitação de professores em metodologias maker, a inclusão da prática no currículo e a criação de certificações e editais de incentivo garantem a **sustentabilidade e a consolidação da política pública**. A médio e longo prazo, os resultados esperados incluem **melhoria da qualidade da educação**, aumento da taxa de conclusão escolar, fortalecimento das habilidades digitais e maior inserção de jovens no mercado de trabalho qualificado.

Assim, a **Política de Incentivo à Cultura Maker nas Escolas do Ceará** não é apenas uma inovação pedagógica, mas um compromisso com o futuro, com a juventude e com o desenvolvimento sustentável do Estado. Sua implementação significa transformar a sala de aula em um laboratório de ideias, soluções e sonhos, preparando os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea e para o protagonismo em suas próprias trajetórias de vida.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a series of loops and strokes, positioned above the printed name.

DEPUTADO DE ASSIS DINIZ

DEPUTADO (A)