



## **CÂMARA DOS DEPUTADOS**

### **PROJETO DE LEI N.º      , DE 2019 (Do Sr. Carlos Sampaio)**

Institui o Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital – PIDCD, a ser implementado em todas as etapas da educação básica.

**O CONGRESSO NACIONAL** decreta:

#### **CAPÍTULO 1 DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1.º Esta Lei institui o Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital – PIDCD, a ser implementado em todas as etapas da educação básica.

Art. 2.º O Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital tem por escopo promover a conjugação de esforços entre a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, além do setor empresarial e de entidades da sociedade civil, com as finalidades de:

I – incentivar a formação de profissionais da educação com a capacidade de desenvolver nas crianças e adolescentes aptidão para, de acordo com a etapa da educação básica em que se encontrem, desenvolver competências no sentido de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo na vida pessoal e coletiva;

II – universalizar o acesso aos recursos tecnológicos necessários ao desenvolvimento da capacidade de utilização das tecnologias digitais mencionada no inciso anterior;

III – assegurar acesso universal aos recursos educacionais

digitais necessários à consecução da finalidade elencada no inciso I;

IV – assegurar acesso universal à Internet com qualidade e velocidade compatíveis com as necessidades de uso pedagógico dos professores e dos alunos.

Art. 3.º O Programa de Inclusão e Difusão na Cultura Digital será executado de maneira articulada com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e com outros programas apoiados técnica ou financeiramente pelo Governo Federal destinados à inovação e à tecnologia na educação e contará com as seguintes ações, a serem disciplinadas em regulamento específico:

I – apoio técnico às escolas e às redes de educação básica para a elaboração de diagnósticos e planos locais para a inclusão de crianças e adolescentes na cultura digital e para a promoção de sua difusão;

II – publicação de:

- a) Parâmetros para a contratação do serviço de acesso à Internet;
- b) Referenciais técnicos sobre a infraestrutura interna para distribuição do sinal de Internet nas escolas;
- c) Parâmetros sobre dispositivos eletrônicos para o uso da Internet, a fim de permitir diferentes tipos de uso pedagógico da tecnologia;
- d) Referenciais para o uso pedagógico da tecnologia;

III – disponibilização de materiais pedagógicos digitais gratuitos, por meio de plataforma eletrônica oficial;

IV – fomento ao desenvolvimento e à disseminação de recursos didáticos digitais, em formato aberto;

V – elaboração de programas de formação dos profissionais da educação, com ênfase na aprendizagem escolar, e estímulo ao aperfeiçoamento constante dos profissionais envolvidos no Programa;

VI – desenvolvimento de plataforma digital para abordagem da Base Nacional Comum Curricular – BNCC para formação dos alunos da educação infantil, do ensino fundamental e médio da educação básica; e

VII – desenvolvimento do itinerário formativo de formação técnica e profissional para estudantes do ensino médio.

Art. 4.º O Programa contará com um Conselho Consultivo composto por representantes da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Municípios, do setor empresarial e da sociedade civil, nos termos do regulamento.

Parágrafo único. Com vistas a subsidiar a atuação do Conselho Consultivo, os entes federativos deverão lhe encaminhar, com a periodicidade e na forma prevista em regulamento, informações relacionadas à implementação do Programa em suas respectivas redes de ensino.

Art. 5.º Para a execução do Programa poderão ser firmados convênios, termos de compromisso, acordos de cooperação, termos de execução descentralizada, ajustes ou instrumentos congêneres com órgãos e entidades da administração pública federal, estadual, distrital e municipal.

## **CAPÍTULO 2**

### **DA FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO, DA REALIZAÇÃO DE CURSOS E DO PAGAMENTO DAS BOLSAS FORMAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO**

Art. 6.º O Conselho Nacional de Educação – CNE, incluirá a competência cultura digital nos cursos de licenciatura, nas diretrizes curriculares nacionais por ele definidas.

Parágrafo Único. A formação permanente dos professores das redes estaduais e municipais de ensino será efetivada por meio da realização de cursos de formação e de aperfeiçoamento, custeados pela União, nos termos desta Lei.

Art. 7.º Para cumprir com os objetivos do Programa, a União é autorizada a transferir, de maneira equânime, recursos financeiros às instituições de educação das redes públicas estaduais, distrital e municipais correspondentes aos valores das bolsas-formação e bolsas-aperfeiçoamento, destinadas, respectivamente, a estimular a formação e o aperfeiçoamento permanente de profissionais da educação daqueles entes federativos.

§ 1.º As transferências de recursos de que trata o *caput* dispensam a realização de convênio, acordo, contrato, ajuste ou instrumento congênere, observada a obrigatoriedade de prestação de contas da aplicação dos recursos.

§ 2.º Do total dos recursos financeiros de que trata o *caput* deste artigo, um mínimo de 30% (trinta por cento) deverá ser destinado para as Regiões Norte e Nordeste, com a finalidade de promover a inclusão de crianças e adolescentes na cultura digital, na forma desta Lei.

§ 3.º O Poder Executivo disporá sobre o valor de cada bolsa-formação e bolsa-aperfeiçoamento, considerando-se, entre outros, a modalidade do curso, a carga horária e o local onde ele será disponibilizado.

§ 4.º O Poder Executivo disporá sobre normas relativas ao atendimento dos profissionais da educação bolsistas, às transferências e à prestação de contas dos recursos repassados no âmbito do Programa.

§ 5.º Qualquer pessoa, física ou jurídica, poderá denunciar ao Ministério da Educação, ao Tribunal de Contas da União e aos órgãos de controle interno do Poder Executivo irregularidades identificadas na aplicação dos recursos destinados à execução do Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital.

### **CAPÍTULO 3**

#### **DOS INSTRUMENTOS PARA SE ASSEGURAR O ACESSO DOS ESTUDANTES AOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NECESSÁRIOS AO SEU DESENVOLVIMENTO**

Art. 8.º Atendidas as regras previstas na Lei n.º 13.800, de 4 de janeiro de 2019, fica autorizada a instituição de fundos patrimoniais como forma de se constituir fonte de recursos de longo prazo a serem destinados a instituições apoiadas, por meio de instrumentos de parceria e de execução de programas, projetos e demais finalidades de interesse público, com vistas a assegurar a consecução das finalidades previstas no Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital.

Art. 9.º Como forma de se ampliar a colaboração da sociedade na promoção e no incentivo à educação, prevista no art. 205 da Constituição Federal, as pessoas físicas ou jurídicas poderão aplicar parcelas do Imposto de Renda por elas devido, a título de doação ou patrocínio direto a projetos relacionados ao Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital de instituições públicas reconhecidas pelo órgão competente do sistema de ensino em que se enquadram, conforme o disposto na Lei n.º 9.934, de 20 de dezembro de 1996, que ofereçam a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio, em todas as suas modalidades.

§ 1.º As pessoas físicas poderão deduzir até cem por cento dos valores despendidos em doações ou patrocínios aos projetos mencionados no *caput*, observado o limite de até seis por cento do Imposto de renda devido, apurado na declaração de ajuste anual feita no modelo completo, o que não exclui o percentual máximo de aproveitamento dos incentivos fiscais, em cada ano, destinados ao Fundo dos Direitos da Criança e do Adolescente e os incentivos federais à cultura, assegurados na legislação.

§ 2.º As pessoas jurídicas tributadas com base no lucro real poderão deduzir até cem por cento dos valores despendidos em doações ou patrocínios aos projetos mencionados no *caput*, observado o limite de até quatro por cento do Imposto de Renda devido, o que não concorre com os demais incentivos previstos na legislação federal, que terão seus limites mantidos de modo independente.

§ 3.º As pessoas jurídicas não poderão deduzir os valores de que trata o § 2.º para fins de determinação do lucro real e da base de cálculo da Contribuição Social sobre o Lucro Líquido das Empresas (CSLL).

§ 4.º As pessoas jurídicas tributadas com base no lucro presumido poderão deduzir até cinquenta por cento dos valores despendidos com doações ou patrocínios aos projetos mencionados no *caput*, incentivo que não concorre com os que também são previstos na legislação federal, que terão seus limites mantidos de modo independente, observado o disposto no § 3.º.

Art. 10. Só serão passíveis de dedução do Imposto de Renda da pessoa física ou jurídica os investimentos em doações e patrocínios a projetos educacionais desembolsados no mesmo exercício fiscal a que se refere o imposto.

Parágrafo único. No caso de os investimentos ultrapassarem mais de um exercício, a dedução fica limitada aos valores efetivamente despendidos em cada exercício, observados os limites mencionados no art. 9.º.

Art. 11. Os recursos provenientes de doações ou patrocínios de projetos relacionados ao Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital deverão ser depositados e movimentados em conta bancária específica, em nome da instituição beneficiada.

Art. 12. As instituições beneficiadas com doação ou patrocínio previstos nesta Lei estarão sujeitas a fiscalização dos órgãos públicos competentes, quanto à movimentação financeira e ao alcance dos objetivos relacionados ao Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital.

## **CAPÍTULO 4 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 13. O Programa de Inclusão e Difusão da Cultura Digital será custeado por:

I – dotações orçamentárias da União consignadas anualmente aos órgãos e às entidades nele envolvidos, observados os limites de movimentação, empenho e pagamento fixados anualmente;

II – outras fontes de recursos, provenientes de entidades públicas e privadas.

Art. 14. Nos termos do disposto no art. 5.º, inciso VI, da Lei n.º 9.998, de 17 de agosto de 2000, a universalização do acesso aos recursos tecnológicos necessários ao desenvolvimento da capacidade de utilização das tecnologias digitais por crianças e adolescentes e a universalização do acesso à Internet, com qualidade e velocidade compatíveis com as necessidades de uso pedagógico dos professores e dos alunos, mencionadas, respectivamente, nos incisos II e IV do art. 2.º desta Lei, serão custeadas com recursos do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações – FUST.

Art. 15. O Poder Executivo, com vistas ao cumprimento do disposto nos arts. 5º, II, 12 e 14 da Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, estimará o montante da renúncia fiscal decorrente do disposto no art. 1.º e o incluirá no demonstrativo a que se refere o § 6º do art. 165 da Constituição Federal, o qual acompanhará o projeto de lei orçamentária, cuja apresentação se der após decorridos 60 (sessenta) dias da publicação desta Lei.

Art. 16. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

Nos últimos tempos, o ensino de programação e de linguagens digitais tem ganhado cada vez mais força ao redor do mundo.

O Reino Unido e a Austrália foram os precursores na adoção da linguagem de programação como conteúdo obrigatório nos currículos escolares.

Com efeito, o Reino Unido substituiu, no ano de 2013, o currículo de Tecnologia, Informação e Comunicação (“ICT”, na sigla em inglês) pelo de “computação”. O ensino de códigos passou a ser

previsto, na medida que entrou em vigor em 2014, para crianças a partir dos cinco anos de idade.

Outros inúmeros Países vêm adotando medidas no sentido de fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica.

No Brasil, entretanto, os projetos envolvendo a programação ainda envolvem um número diminuto de escolas e, na maioria das vezes, dependem da iniciativa de educadores visionários.

Estamos, portanto, bastante atrasados em aderir ao movimento global que torna o computador um relevantíssimo instrumento na aprendizagem de crianças e adolescentes.

Esse fenômeno parte da constatação da importância do desenvolvimento de novas habilidades e competências, dentre as quais se inclui o entendimento da denominada “linguagem computacional”, e seu uso instrumental para o aprimoramento do raciocínio lógico, da criatividade e para o melhor aproveitamento em disciplinas como a matemática e a língua portuguesa.

Não há dúvidas de que esse caminho é extremamente promissor, além de ser fundamental para que as atuais crianças e adolescentes estejam preparados para vivenciar um novo paradigma que se coloca, em termos de sociabilidade e de empregabilidade.

Nesse contexto, a quinta competência geral da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, prevê, precisamente, o uso de tecnologias digitais nas práticas do cotidiano. Eis o que ela apregoa:

#### **“(...) 5. Cultura digital**

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (...).”



Na mesma linha segue a Lei n.º 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, que dispõe sobre a Reformulação do Ensino Médio e, em seu artigo 36, estabeleceu a previsão de que o currículo dessa etapa da educação básica seja composto pela Base Nacional Comum Curricular e pelos denominados itinerários formativos, que deverão ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino, a saber: linguagens e suas tecnologias, matemática e suas tecnologias, ciências da natureza e suas tecnologias, ciências humanas e sociais aplicadas e formação técnica e profissional.

Em um País que atualmente conta com um índice de desemprego na casa dos treze por cento de nossa força de trabalho, segundo dados atualizados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, sobram vagas na área da tecnologia.

Muito embora não seja esse o objetivo direto da presente proposta, e sim o de desenvolver uma nova competência, – instrumental para o desenvolvimento de outras tantas –, nos estudantes do ensino básico, que será de inestimável importância ao longo de sua vida pessoal e profissional, muitas das crianças e adolescentes que passarão a contar com essa habilidade poderão optar por desenvolvê-la profissionalmente no futuro. Mas o caminho para sua implementação no Brasil ainda é longo.

De fato, com base no último Censo Escolar da Educação Básica (2018), pesquisa realizada anualmente pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP em articulação com as Secretarias Estaduais e Municipais de Educação<sup>1</sup>, a disponibilidade de recursos tecnológicos (laboratório de informática, internet e internet banda larga) nas escolas de ensino médio, muito embora seja maior do que a observada para o ensino fundamental, alcança o ainda insuficiente patamar de 60% das escolas.

---

<sup>1</sup> Disponível em:  
[http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/censo\\_escolar/notas\\_estatisticas/2018/notas\\_estatisticas\\_censo\\_escolar\\_2018.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/censo_escolar/notas_estatisticas/2018/notas_estatisticas_censo_escolar_2018.pdf).

A universalização do acesso aos recursos tecnológicos necessários ao desenvolvimento da capacidade de utilização das tecnologias digitais por crianças e adolescentes e à universalização do acesso à Internet no Brasil, nesse contexto, ainda é uma realidade distante.

A ilustrar essa afirmação está o fato de que o Brasil conta, em 2018, com 181.939 escolas de educação básica. Desse total, a rede municipal é responsável por aproximadamente dois terços das escolas (60,6%). E é precisamente nos municípios que o índice de escolas que dispõem de laboratórios de informática alcança o menor percentual frente as instituições federais (98,8%) e as estaduais (81,8%): o patamar, naquele âmbito, é de 64,4%.

Em que pese nossa realidade atual, é imperioso que envidemos todos os esforços possíveis para prepararmos nossos estudantes para os desafios do século XXI, e imbuído do intuito de oferecer minha parcela de contribuição é que apresento o presente Projeto de Lei.

Não podemos perder de vista o exemplo da reconstrução japonesa no período que se sucedeu à Segunda Guerra mundial, na qual a absoluta prioridade conferida à educação e ao domínio da tecnologia desempenharam um papel primordial.

Com base nessa e em inúmeras outras evidências existentes no sentido de que a educação e a tecnologia impactam grandemente no desenvolvimento social e econômico dos Países, creio ser de fundamental importância melhorar as políticas públicas já existentes e implementar novas medidas que, como a presente, sejam capazes de efetivamente promover um salto de qualidade na Educação Básica brasileira.

Diante da importância da medida proposta, solicito o apoio dos nobres Pares para a sua aprovação.

Sala das Sessões, em        de        de 2019.

**Deputado Carlos Sampaio**  
**PSDB/SP**