



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

## **PROJETO DE LEI N.º 1.147, DE 2024** **(Do Sr. Gilvan Maximo)**

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a educação digital no currículo da educação infantil.

**DESPACHO:**

APENSE-SE AO PL-1077/2015.

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

**PUBLICAÇÃO INICIAL**

Art. 137, caput - RICD

**PROJETO DE LEI Nº , DE 2024**

(Do Sr. GILVAN MAXIMO)

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a educação digital no currículo da educação infantil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo alterar a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a educação digital no currículo da educação infantil.

Art. 2º O art. 26, § 11, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

*“§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio, resguardadas as finalidades de cada etapa de ensino.” NR*

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

**JUSTIFICAÇÃO**

Esta Lei tem por objetivo dar mais um passo no aperfeiçoamento da legislação relacionada à educação digital, na esteira das alterações promovidas anteriormente pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital.

Naquela ocasião, a referida Lei incluiu na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996) dispositivos relacionados à educação digital, tais como o que determina como



dever do Estado com a educação escolar pública a garantia de (art. 4º, XII e parágrafo único, Lei nº 9.394/96, com redação dada pela Lei nº 14.533/23):

*XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas.*

*Parágrafo único. Para efeitos do disposto no inciso XII do caput deste artigo, as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento.*

Além disso, a Política Nacional de Educação Digital inseriu no art. 26, que trata de matéria curricular da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio, a seguinte determinação (art. 26, § 11, Lei nº 9.394/96, com redação dada pela Lei nº 14.533/23):

*§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio.*

Observe-se que essas disposições curriculares relacionadas à educação digital estão previstas apenas para o ensino fundamental e o ensino médio. Excluem a educação infantil, primeira etapa da educação básica, também preliminar e preparatória para o ensino fundamental, no que se constitui em um processo educacional contínuo e interrelacionado. Da mesma forma, por exemplo, os conhecimentos, competências e habilidades adquiridos e desenvolvidos no ensino fundamental se constituirão em base para o ensino médio.

Na complementação feita pelo Conselho Nacional de Educação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) encaminhada pela aprovação da Resolução CEB 01/2022, homologada em 30 de setembro de 2022 pelo Ministério da Educação, o ensino da computação é previsto também na educação infantil, com base nas seguintes premissas:



*A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas. 1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento. 2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais. 3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo. 4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.<sup>1</sup>*

Esse entendimento do Conselho Nacional de Educação e do Ministério da Educação permite a atualização do § 11 do art. 26 da LDB, que trata da educação digital, de forma a inserir a educação infantil, com a ressalva de que ela seja desenvolvida resguardadas as finalidades de cada etapa de ensino. Essa condição é importante para respeitar as características da clientela da educação infantil e se evitar que, no lugar de promover melhorias e desenvolvimento, a educação digital na educação infantil distancie-se dos seus propósitos.

Contamos com o apoio dos nobres pares, para aprovação desta matéria.

Sala das Sessões, em 09 de abril de 2024.

Deputado GILVAN MAXIMO

2023-22058

<sup>1</sup> <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> Acesso em 19 de fevereiro de 2024.





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI  
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

**LEI Nº 9.394, DE 20 DE  
DEZEMBRO DE 1996**

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:199612-20:9394>

**FIM DO DOCUMENTO**