

	<p>Estado de Mato Grosso Assembleia Legislativa</p>	
<p>Despacho</p>	<p>NP: vhucz8w SECRETARIA DE SERVIÇOS LEGISLATIVOS 13/05/2026 Projeto de lei nº 589/2026 Protocolo nº 4097/2026 Processo nº 1534/2026</p>	
<p>Autor: Dep. Elizeu Nascimento</p>		

INSTITUI O PROGRAMA ESTADUAL "JOVENS PROGRAMADORES", VOLTADO À FORMAÇÃO, QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO PARA JOVENS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO.

A **ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MATO GROSSO**, tendo em vista o que dispõe o Art. 42 da Constituição Estadual, aprova e o Governador do Estado sanciona a seguinte lei:

Art. 1º Fica instituído, no âmbito do Estado de Mato Grosso, o Programa Estadual "Jovens Programadores", voltado à formação, qualificação profissional e desenvolvimento tecnológico para jovens da rede pública de ensino.

Parágrafo único. O Programa "Jovens Programadores" será coordenado de forma integrada pela Secretaria de Estado de Educação (SEDUC/MT) e pela Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECITEC/MT), em regime de cooperação com municípios, instituições de ensino superior e pesquisa, e entidades da sociedade civil.

Art. 2º O Programa "Jovens Programadores" é direcionado a alunos do Ensino Médio e Técnico da Rede Pública Estadual de Ensino do Estado de Mato Grosso.

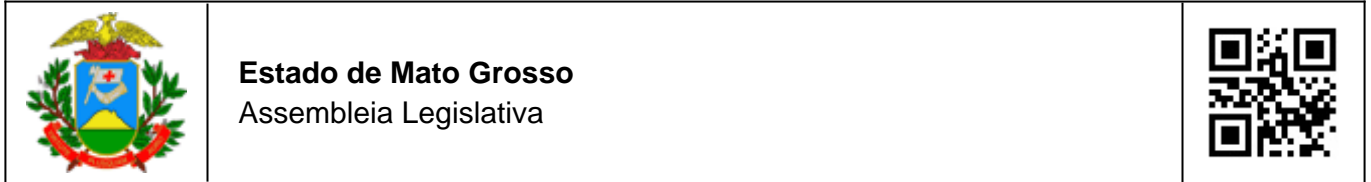
Art. 3º São objetivos do Programa "Jovens Programadores":

I - Capacitar jovens em linguagens de programação, algoritmos, estrutura de dados, desenvolvimento de software e inteligência artificial;

II - Estimular o raciocínio lógico, a criatividade, a inovação e o pensamento computacional entre os estudantes da rede pública;

III - Promover a empregabilidade e o empreendedorismo dos jovens no setor de tecnologia da informação e comunicação;

IV - Democratizar o acesso ao conhecimento tecnológico e reduzir as desigualdades regionais e sociais no campo da tecnologia digital.



Art. 4º O Programa "Jovens Programadores" pautar-se-á pelas seguintes diretrizes:

I - Articulação com universidades, institutos de pesquisa e empresas de tecnologia para viabilização de cursos, estágios e mentoria;

II - Incentivo à participação de jovens em competições de programação, olimpíadas de conhecimento tecnológico e feiras de ciências;

III - Promoção da ética digital, da segurança cibernética e do uso responsável da inteligência artificial;

IV - Integração com a Base Nacional Comum Curricular - Complemento da Computação (BNCC Computação) e com a Política Nacional de Educação Digital (Lei Federal nº 14.533/2023).

Art. 5º A implementação do Programa "Jovens Programadores" compreende:

I - Oferta de cursos presenciais e a distância de introdução à programação, desenvolvimento web, mobile, ciência de dados e inteligência artificial;

II - Criação de plataforma digital estadual de ensino de programação, com recursos interativos, trilhas de aprendizagem e certificação;

III - Realização anual da "Hackathon da Juventude Mato-Grossense", competição estadual voltada à solução de problemas públicos por meio da tecnologia.

Art. 6º A implementação das ações previstas nesta Lei poderá contar com:

I - Parcerias com a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Mato Grosso (FAPEMAT), para concessão de bolsas de iniciação científica júnior;

II - Convênios com instituições de ensino técnico e tecnológico, inclusive as Escolas Técnicas Estaduais (ETECs) vinculadas à SECITEC/MT;

III - acordos de cooperação com empresas de tecnologia, organizações da sociedade civil e órgãos federais, nos termos da Lei Federal nº 13.243/2016 (Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação).

Art. 7º A implementação das ações decorrentes desta Lei que porventura acarretem algum custo observará a disponibilidade orçamentária e financeira do Poder Executivo, não gerando obrigação imediata e compulsória de despesa pública, nos termos da tese fixada pelo Supremo Tribunal Federal no ARE 878.911/RJ (Tema 917 da Repercussão Geral).

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A presente proposição encontra fundamento no art. 24, inciso IX, da Constituição Federal, que estabelece a competência concorrente dos Estados para legislar sobre educação, cultura, ensino e desporto, bem como no art. 218, que impõe ao Estado o dever de promover e incentivar o desenvolvimento científico, a pesquisa e a capacitação tecnológicas. A proposição observa as limitações da iniciativa parlamentar, pois o texto não cria órgãos públicos, não altera a estrutura administrativa do Poder Executivo nem impõe aumento imediato



e compulsório de despesa pública, conforme a tese fixada pelo STF no ARE 878.911/RJ (Tema 917 de Repercussão Geral). Notadamente, trata-se de lei de caráter programático e diretivo, que estabelece metas e diretrizes para políticas públicas já inerentes às funções das Secretarias de Educação e de Ciência, Tecnologia e Inovação.

No plano da legislação federal, o projeto está em consonância com a Lei Federal nº 13.243/2016 (Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação), que incentiva a articulação entre o setor público e privado para o desenvolvimento tecnológico e a inovação, e com a Lei Federal nº 14.533/2023 (Política Nacional de Educação Digital), que institui a educação digital como política pública e prevê a inclusão de competências digitais em todos os níveis e modalidades de ensino. Ambas as leis federais criam o arcabouço normativo necessário para que os Estados implementem políticas próprias de formação tecnológica.

Sob a ótica das normas do Ministério da Educação (MEC), o projeto alinha-se ao Complemento da Computação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC Computação), que tornou obrigatório, a partir de 2026, o ensino de computação, programação e pensamento computacional nas escolas brasileiras de educação básica. A Resolução CNE/CEB nº 3/2025, que instituiu novas Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos, também reforça a necessidade de inclusão digital e tecnológica como direito educacional fundamental. O Programa "Jovens Programadores" visa justamente operacionalizar essas diretrizes no âmbito estadual, oferecendo aos estudantes da rede pública oportunidades concretas de formação em tecnologia.

No âmbito da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso (SEDUC/MT), o projeto dialoga com as iniciativas já existentes de ampliação da oferta de cursos profissionalizantes para estudantes do Ensino Médio, com programas de educação digital e tecnológica, e com o programa "Estudante — Cidadão do Futuro", que incentiva o protagonismo juvenil. O programa Conecta Jovem, que oferece bolsas e cursos gratuitos de tecnologia em parceria com a UFMT, também demonstra a viabilidade e a pertinência de ações conjuntas entre o poder público e instituições de ensino para a formação tecnológica da juventude mato-grossense.

Já a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECITEC/MT) desenvolve ações fundamentais que dialogam diretamente com o programa ora proposto, tais como os cursos gratuitos de programação em Python ofertados em parceria com a Cyber Edux, que já capacitaram mais de 160 alunos, além da oferta de cursos técnicos gratuitos em 22 municípios por meio das Escolas Técnicas Estaduais (ETECs). O Parque Tecnológico de Mato Grosso e seu Centro de Inovação, atualmente em fase de conclusão, serão espaços estratégicos para abrigar as atividades práticas de programação, inovação e empreendedorismo tecnológico previstas neste programa.

Por fim, esta proposição não se limita à mera criação de expectativas, mas propõe um modelo de governança participativa e integrada, capaz de transformar o panorama educacional e produtivo de Mato Grosso. A capacitação de jovens em programação e tecnologias emergentes é um dos maiores vetores de mobilidade social do século XXI, e cabe ao Estado criar as condições normativas e institucionais para que essa transformação aconteça de forma democrática e incluyente.

Diante do exposto, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação desta importante medida.



Estado de Mato Grosso
Assembleia Legislativa



Elizeu Nascimento
Deputado Estadual