



Câmara Municipal de Floresta
Casa Benício Ferraz

AUTÓGRAFO Nº 41/2026

A CÂMARA MUNICIPAL DE FLORESTA, ESTADO DE PERNAMBUCO, RESOLVE APROVAR NOS SEUS TERMOS O PROJETO DE LEI Nº 36/2026, DO VEREADOR GILBERTO QUIRINO DE SÁ, DATADO DE 15 DE ABRIL DE 2026.

Autoriza o Município de Floresta - PE a instituir o Programa Municipal de Inclusão Digital e Geração de Renda, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL. FAÇO SABER QUE A CÂMARA MUNICIPAL DE FLORESTA APROVOU E ENVIA PARA SANÇÃO DO EXECUTIVO A SEGUINTE LEI:

Art. 1º Fica autorizado, no âmbito do Município de Floresta - PE, o Programa Municipal de Inclusão Digital e Geração de Renda, que incorpora a dimensão econômica ao processo de inclusão digital, promovendo o uso da tecnologia como ferramenta de geração de renda, contribuindo diretamente para a melhoria das condições socioeconômicas da população.

Art. 2º A implementação do programa, cuja execução será realizada de forma gradual, priorizando áreas com maior vulnerabilidade social, com possibilidade de expansão conforme a avaliação dos resultados obtidos, poderá ocorrer por meio da utilização de estruturas já existentes no município, tais como: Escolas da rede pública, Laboratórios de informática e Centros comunitários.

Art. 3º O Programa tem o objetivo geral de promover a inclusão digital por meio do desenvolvimento de competências tecnológicas, visando à autonomia, inserção social e geração de renda da população, através dos objetivos específicos:

- I - Desenvolver habilidades digitais aplicáveis ao mercado de trabalho;
- II - Estimular o uso da tecnologia como ferramenta de geração de renda;
- III - Reduzir a exclusão digital no contexto municipal;
- IV - Preparar jovens para novas demandas profissionais;
- V - Capacitar adultos para reinserção no mercado de trabalho;
- VI - Promover a inclusão digital de idosos, ampliando sua autonomia e qualidade de vida.

Art. 4º O Programa Municipal de Inclusão Digital e Geração de Renda destina-se a diferentes grupos etários da população. Cada grupo será atendido por meio de abordagens pedagógicas específicas, respeitando suas necessidades, níveis de conhecimento e ritmos de aprendizagem, organizados da seguinte forma:

- I - Crianças (9 a 14 anos);
- II - Jovens (15 a 25 anos);
- III - Adultos;
- IV - Idosos.



Câmara Municipal de Floresta
Casa Benício Ferraz

Art. 5º As ações de inclusão digital voltadas para à geração de renda utilizarão metodologia com base em uma abordagem prática, acessível e orientada à aplicação real do conhecimento, priorizando o desenvolvimento de competências digitais funcionais.

Parágrafo Único. Para cada público, serão adotadas estratégias específicas:

I - Crianças: Introdução à informática e Desenvolvimento de lógica de programação Criação de jogos educativos, com abordagem no estímulo cognitivo e criatividade;

II - Jovens: Informática aplicada ao mercado de trabalho, Introdução à programação Uso de ferramentas digitais profissionais e Noções de geração de renda online, com enfoque na empregabilidade e qualificação profissional;

III - Adultos: Uso prático de tecnologias digitais, Elaboração de currículo digital Ferramentas para trabalho e geração de renda e Aplicativos para o cotidiano, com abordagem na autonomia e reinserção profissional;

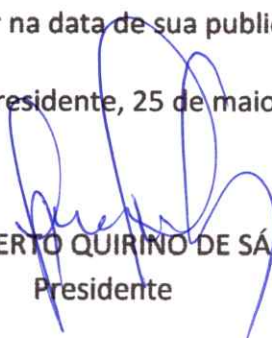
IV - Idosos: Uso de smartphones, Aplicativos de comunicação, Segurança digital e Introdução gradual à tecnologia, com enfoque na inclusão social e qualidade de vida.

Art. 6º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no que couber, podendo, para sua execução, firmar convênios com entidades públicas e privadas, sem prejuízo da competência do Poder Legislativo para fiscalização e proposição de medidas de aprimoramento do Programa.

Art. 7º A implementação prevista nesta Lei, bem como a disponibilidade orçamentária observarão os critérios de conveniência e oportunidade da Administração Pública.

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

Gabinete do Presidente, 25 de maio de 2026.


GILBERTO QUIRINO DE SÁ
Presidente