



PARECER DA COMISSÃO DE SAÚDE, EDUCAÇÃO, CULTURA, TURISMO E MEIO AMBIENTE

Processo nº 3098/2026

Projeto de Lei nº 79/2026

Autoria: Vereador Jonathan Gomes Ferreira de Souza

Assunto: Institui a Semana Municipal de Inovação e Tecnologia no Município de Santana de Parnaíba e dá outras providências.

I. RELATÓRIO

Trata-se do Projeto de Lei nº 79/2026, de autoria do Vereador Jonathan Gomes Ferreira de Souza, que pretende instituir, no Município de Santana de Parnaíba, a Semana Municipal de Inovação e Tecnologia, a ser realizada anualmente, preferencialmente no mês de outubro, com a finalidade de difundir conhecimento tecnológico, incentivar a inovação e estimular soluções voltadas ao desenvolvimento econômico, educacional e social do Município.

A proposição estabelece como objetivos o estímulo do interesse da população, especialmente dos jovens, pelas áreas de ciência, tecnologia e inovação; o incentivo à cultura empreendedora e ao desenvolvimento de startups; o intercâmbio entre estudantes, profissionais, empresas, instituições de ensino e sociedade civil; a criação de soluções tecnológicas voltadas à qualidade de vida; e a divulgação de iniciativas e boas práticas relacionadas à inovação.

Entre as atividades possíveis, o texto menciona palestras, workshops, seminários, debates, feiras tecnológicas, exposições, apresentações de startups, hackathons, maratonas de inovação, desafios tecnológicos e ações de inclusão digital e formação tecnológica. Também admite participação voluntária de instituições de ensino, empresas, organizações da sociedade civil, entidades de pesquisa, profissionais e especialistas, bem como apoio institucional do Poder Público e realização de parcerias.

A Procuradoria Jurídica opinou favoravelmente ao prosseguimento da matéria, sugerindo apenas ajuste redacional da ementa. A Comissão de Constituição, Justiça e Redação, por sua vez, concluiu pela constitucionalidade, legalidade e juridicidade do projeto na forma apresentada, sem necessidade de emenda, e reconheceu expressamente a pertinência de posterior apreciação pela Comissão de Saúde, Educação, Cultura, Turismo e Meio Ambiente, em razão do conteúdo educacional, formativo e de difusão tecnológica.

Superado o exame jurídico-formal, cabe a esta Comissão apreciar o mérito material da iniciativa, especialmente sob as perspectivas da educação, da formação científica e tecnológica, da inclusão digital e da repercussão social das ações previstas.

É o relatório.

II. FUNDAMENTAÇÃO

2.1. Da competência da Comissão e do alcance do exame de mérito

O enquadramento da matéria nesta Comissão é direto. A proposição envolve educação, formação de jovens, divulgação científica, inclusão digital, pesquisa e inovação, além de prever atividades em cooperação com instituições de ensino e agentes da comunidade. Tais elementos inserem o projeto no campo material de apreciação da CSECTMA, cabendo a esta Comissão avaliar sua utilidade pública, consistência pedagógica, alcance social e cautelas necessárias à eventual implementação.

A análise de mérito não deve repetir o controle de constitucionalidade já realizado pela CCJR. O ponto central consiste em verificar se a Semana proposta apresenta finalidade pública identificável, se os instrumentos previstos são adequados a essa finalidade e se a execução pode ser orientada de modo inclusivo, educativo e compatível com o interesse da comunidade.

2.2. Do mérito educacional, científico e tecnológico

A aproximação entre estudantes, profissionais, pesquisadores, instituições de ensino e agentes do setor tecnológico possui mérito educacional evidente quando estruturada como atividade de formação e divulgação do conhecimento. Palestras, oficinas, feiras e demonstrações podem ampliar o repertório dos participantes, apresentar trajetórias profissionais, estimular pensamento crítico e aproximar problemas concretos do Município de soluções baseadas em ciência e tecnologia.

A previsão de atividades voltadas à inclusão digital merece destaque. O valor público de uma semana de inovação não deve ser medido apenas pela exposição de tecnologias avançadas ou pela participação de empresas e startups, mas também por sua capacidade de reduzir barreiras de acesso ao conhecimento, alcançar públicos com menor familiaridade digital e demonstrar aplicações úteis para educação, serviços públicos, acessibilidade, sustentabilidade e qualidade de vida.

Para que a iniciativa produza resultado efetivo, é recomendável que as atividades privilegiem conteúdos compreensíveis, aplicáveis e adequados às diferentes faixas etárias e níveis de formação, evitando que o evento se restrinja a linguagem técnica excessiva ou a público já inserido no ecossistema de inovação.

2.3. Do empreendedorismo, das startups e da finalidade pública

O incentivo ao empreendedorismo tecnológico e ao desenvolvimento de startups pode ser legítimo instrumento de formação e desenvolvimento local, sobretudo quando associado à resolução de problemas concretos, à qualificação profissional e à criação de novas oportunidades econômicas. Entretanto, a finalidade pública da Semana deve permanecer predominante.

A participação de empresas privadas e startups não deve transformar atividade institucional ou educativa em feira comercial, publicidade de marcas, captação de clientes ou promoção seletiva de agentes econômicos. A escolha de participantes e parceiros deve observar critérios objetivos, transparentes e impessoais, preservando pluralidade de abordagens e evitando exclusividade ou favorecimento indevido.

Também é conveniente que o estímulo ao empreendedorismo seja apresentado de forma realista, incluindo aspectos de formação, planejamento, ética, propriedade intelectual, segurança digital, riscos do empreendimento e responsabilidade social, sem tratar a criação de startups como resultado automático ou universalmente adequado para os participantes.

2.4. Da inclusão digital, acessibilidade e participação social

A política somente alcançará mérito social amplo se a participação for acessível. Atividades presenciais e digitais devem considerar pessoas com deficiência, diferenças de escolaridade, faixas etárias distintas e desigualdades de acesso a equipamentos, conectividade e conhecimentos tecnológicos.

Sempre que tecnicamente viável, materiais e ambientes devem adotar linguagem clara, recursos de acessibilidade e formatos que permitam participação efetiva de estudantes e demais cidadãos. A inclusão

digital mencionada no projeto deve ser tratada como objetivo transversal, e não apenas como uma atividade isolada dentro da programação.

É igualmente recomendável que desafios e atividades colaborativas contemplem problemas de interesse público local - por exemplo, educação, mobilidade, meio ambiente, acessibilidade, saúde, serviços urbanos e transparência -, de modo a aproximar inovação tecnológica de necessidades concretas da população.

2.5. Das atividades com estudantes, hackathons e proteção de dados

A realização de hackathons, maratonas de inovação, desafios tecnológicos e exposições de projetos pode ter elevado valor pedagógico, mas exige regras claras quando envolver estudantes, especialmente menores de idade. Deve-se evitar coleta desnecessária de dados pessoais, exposição indevida de imagem, criação compulsória de contas em plataformas privadas ou condicionamento da participação ao fornecimento de informações sem relação com a atividade educativa.

Também é pertinente que eventuais regulamentos definam previamente critérios de participação, avaliação, reconhecimento de autoria e tratamento de soluções desenvolvidas pelos participantes. Projetos produzidos em ambiente educativo não devem ser apropriados por parceiros privados ou pela Administração sem regras transparentes sobre autoria, uso, licenciamento e eventual divulgação.

A presença de menores demanda atenção adicional à autorização dos responsáveis quando cabível, à segurança dos ambientes digitais utilizados e à moderação de interações com agentes externos. Tais cautelas não restringem a proposta; ao contrário, aumentam sua qualidade e segurança pedagógica.

2.6. Da qualidade técnica do conteúdo e da neutralidade institucional

Uma semana de inovação deve privilegiar conteúdo tecnicamente verificável, plural e compatível com a finalidade educativa. A rápida evolução tecnológica aumenta o risco de divulgação de promessas exageradas, informações desatualizadas ou apresentações predominantemente promocionais. A curadoria de conteúdos deve, portanto, valorizar fontes confiáveis, especialistas qualificados e diversidade de perspectivas.

Temas emergentes, como inteligência artificial, automação, segurança cibernética, tratamento de dados e impactos sociais da tecnologia, podem integrar a programação desde que abordados de maneira responsável, com espaço para riscos, limitações, ética e efeitos sobre direitos, trabalho, educação e inclusão. A promoção da inovação não deve ser confundida com adesão acrítica a toda novidade tecnológica.

2.7. Da execução proporcional e da avaliação de resultados

O projeto estabelece caráter voluntário e colaborativo e afirma que o apoio institucional ocorrerá sem geração de novas despesas. Essa formulação reduz o grau de imposição administrativa, mas não elimina a necessidade de planejamento. Mesmo atividades realizadas com parceiros podem demandar espaços, servidores, logística, comunicação e supervisão, razão pela qual a execução deve ser compatível com a capacidade administrativa disponível.

Para evitar que a Semana se converta apenas em evento simbólico de calendário, é recomendável a adoção de indicadores simples de efetividade, como número e diversidade de participantes, instituições envolvidas, alcance das ações de inclusão digital, participação estudantil, qualidade das atividades e



eventual continuidade de projetos desenvolvidos. A avaliação deve ser proporcional, sem criar burocracia excessiva nem coleta desnecessária de dados pessoais.

A preferência pelo mês de outubro oferece flexibilidade suficiente para integração com agendas educacionais, científicas ou tecnológicas já existentes, caso a Administração identifique conveniência, evitando sobreposição de eventos e permitindo melhor aproveitamento de estrutura e parceiros.

III. VOTO

Diante do exposto, no âmbito das competências da Comissão de Saúde, Educação, Cultura, Turismo e Meio Ambiente, o voto é FAVORÁVEL ao prosseguimento e à aprovação do Projeto de Lei nº 79/2026, na forma em que apresentado e já apreciado favoravelmente pela Comissão de Constituição, Justiça e Redação.

A Semana Municipal de Inovação e Tecnologia apresenta mérito educacional e social ao fomentar a divulgação científica e tecnológica, a formação de jovens, a inclusão digital, o intercâmbio de conhecimentos e o desenvolvimento de soluções relacionadas a necessidades da comunidade.

Registra-se, como cautela de mérito para a futura implementação, que a participação de empresas e parceiros privados deve observar critérios objetivos e impessoais, sem publicidade comercial indevida; as atividades com estudantes devem resguardar proteção de dados, imagem, autoria e segurança; os conteúdos devem ser tecnicamente qualificados e plurais; e a programação deve assegurar acessibilidade, inclusão digital e avaliação mínima de resultados, preservando sempre a finalidade educativa e o interesse público.

S.M.J., é o parecer.

Santana de Parnaíba, na data do protocolo.

COMISSÃO DE SAÚDE, EDUCAÇÃO, CULTURA, TURISMO E MEIO AMBIENTE

GABRIEL SILVA OLIANI

Presidente

**NELCI APARECIDA DE FREITAS
SANTOS**

Vice-Presidente

**LEONICE FEDRIGO DUARTE DA
SILVA**

Membro



PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://sempapel.camarasantanadeparnaiba.sp.gov.br/autenticidade> utilizando o identificador 320034003600390037003A00540052004100

Assinado eletronicamente por **Gabriel Silva Oliani** em 10/09/2026 10:07

Checksum: **B7042B2303EDDE2A9FF9EC2C8FE7DDDE85F28E0AB3973E56EF6D1FE94459925A**

Assinado eletronicamente por **Leonice Fedrigo Duarte da Silva** em 10/09/2026 10:08

Checksum: **F05AECC5DF5EA92AE8095C6F58851E4FB7015026C6D243ABA4DB8045E52AD076**

Assinado eletronicamente por **Nelci Aparecida de Freitas Santos** em 14/09/2026 10:44

Checksum: **0E02D45ADFDEB4C44640CE58DC0CCED0F5FAF6EEEC85F923422F4429ED5F7B07**

