

**PROJETO DE LEI Nº       , DE 2016**  
**(Do Sr. VICENTINHO JÚNIOR)**

Altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação para inserir ética, equilíbrio e habilidades no uso de tecnologias como parte das diretrizes dos conteúdos curriculares da educação básica.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação para inserir ética, equilíbrio e habilidades no uso de tecnologias como parte das diretrizes dos conteúdos curriculares da educação básica.

Art. 2º O art. 27 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso:

“V - ética, equilíbrio e habilidades no uso de tecnologias”.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor da data de sua publicação.

## **JUSTIFICAÇÃO**

O mercado de tecnologias da comunicação e informação é um dos mais importantes da economia mundial atualmente. Das 10 marcas

mais valiosas do mundo, 6 são de empresas ligadas ao setor, sendo também do setor as 4 primeiras colocações<sup>1</sup>.

Nenhuma dessas empresas têm sede no Brasil ou na América Latina, mas o mais preocupante talvez seja o Brasil não conseguir acompanhar a revolução que essas tecnologias têm provocado nos modos de vida e nos modos de produção.

Várias políticas visam especialmente a oferta de serviços, mas poucas se lembram do lado da demanda. Para que uma empresa tenha mercado para seus produtos e serviços, é necessário que haja alguém para consumi-los. Para alguns produtos e serviços, não há requisitos para o consumo. É o caso, por exemplo, de alimentos, vestuário, eletrodomésticos, dentre outros, que exigem somente a capacidade financeira de compra. Outros produtos e serviços, entretanto, exigem alguma habilidade ou conhecimento. Livros exigem capacidade de leitura, computadores exigem certa familiaridade com tecnologia e equipamentos médicos exigem quem saiba operá-los. Essas habilidades e conhecimentos específicos são adquiridos em geral na escola, o que exige, sem dúvida, uma grande atenção por parte de nosso país.

Infelizmente, no quesito das habilidades necessárias para se utilizar produtos e serviços relacionados a tecnologia, o país vai mal. Em um ranking de 139 países feito pelo Fórum Econômico Mundial para o setor de tecnologia da informação<sup>2</sup>, o Brasil ocupa as posições 131ª e 133ª nos indicadores de “qualidade do sistema educacional” e “qualidade do ensino de matemática e ciências”, respectivamente.

Tal limitação brasileira no setor educacional se reflete em diversos setores da economia, mas de maneira ainda mais impactante no setor de tecnologia. Esse setor exige conhecimentos e habilidades não só para a produção de bens, mas, muitas vezes, também para o consumo. A contribuição que pretendo trazer com o presente projeto refere-se ao aumento da capacidade dos cidadãos brasileiros em lidar com a tecnologia que se faz cada vez mais presente na vida dos cidadãos do Século XXI.

---

<sup>1</sup> <http://oglobo.globo.com/economia/conheca-as-10-marcas-mais-valiosas-do-mundo-16273412>

<sup>2</sup> [http://www3.weforum.org/docs/GITR2016/WEF\\_GITR\\_Full\\_Report.pdf](http://www3.weforum.org/docs/GITR2016/WEF_GITR_Full_Report.pdf)

