

RESOLUÇÃO CEE Nº 266, DE 21 DE OUTUBRO DE 2025

Regulamenta a BNCC - Computação no sistema de ensino do estado da Bahia e estabelece normas para a Educação Escolar Digital para os estabelecimentos de ensino da Educação Básica, pela via da Educação Digital Midiática.

O CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DA BAHIA, no uso de suas competências e, considerando as referências, dispostas nesta ordem:

1. Lei nº 14.109, de 14 de dezembro de 2020, que instituiu o Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (Fust), com o compromisso de dotar todas as escolas públicas brasileiras, em especial as situadas fora da zona urbana, com acesso à internet em banda larga, em velocidades adequadas, até 2024;
2. Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021 (posteriormente alterada pela Lei nº 14.640/2023), que fixou o objetivo de apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade e fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na Educação Básica, para docentes e discentes;
3. Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021, instituiu a Política de Inovação Educação Conectada (PIEC), no propósito de universalizar o acesso à internet de alta velocidade e impulsionar o uso pedagógico de tecnologias digitais nas escolas públicas de Educação Básica.
4. Parecer CNE/CEB nº2, de 17 de fevereiro de 2022, que apresentou a complementação da BNCC para inserir a demanda vinculada à cultura digital, ao pensamento computacional e ao uso de artefatos digitais nas escolas de Educação Básica;
5. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que estabeleceu a Política Nacional de Educação Digital (PNED) com o intuito de potencializar os resultados das políticas públicas relacionadas ao acesso da população brasileira a recursos, ferramentas e práticas digitais, com prioridade para as populações mais vulneráveis;
6. Decreto Federal nº 11.713, de 26 de setembro de 2023, que instituiu a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), no intuito de direcionar e garantir a conectividade para fins pedagógicos e o apoio à aquisição e melhoria dos dispositivos e equipamentos em todas as escolas públicas de Educação Básica do país;
7. Resolução CNE/CEB nº 2, de 13 de novembro de 2024, que firmou as diretrizes curriculares nacionais para o Ensino Médio e incorporando a educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, na convergência com a PNED;
8. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que estabeleceu diretrizes para o uso de

- dispositivos digitais nas escolas e a integração da educação digital e midiática no currículo;
9. Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA), 2025, com envolvimento sistêmico em procedimentos de predição e proteção de trajetória dos estudantes, dentre outras dimensões;
 10. Estratégia Brasileira de Educação Midiática, 2023, que estabelece os eixos de atuação e metas para a promoção do letramento midiático e da cidadania digital na educação básica e na sociedade;
 11. Referencial para Desenvolvimento e Uso Responsáveis de Inteligência Artificial na Educação, Ministério da Educação, 2025, que apresenta diretrizes para a integração ética, segura e pedagógica da IA nos processos de ensino e aprendizagem.

RESOLVE:

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS DE ORDEM TÉCNICA

Art. 1º Esta Resolução reúne as orientações do Conselho Nacional de Educação relacionadas à complementação da BNCC, feita por intermédio do Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022 (BNCC – Computação) e da Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025 (Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática).

Art. 2º A Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui o Plano Nacional de Educação Digital é a base pela qual se operacionaliza a confluência das duas normativas enunciadas no Art. 1º, com destaque para as estratégias prioritárias para atuação de docentes e discentes em cenários de meios de comunicação mais interativos, sobretudo os decorrentes das redes de conexões digitais, nestes domínios:

- I) Educação Digital Escolar: conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital e abrangendo as mídias digitais, bem como o amparo aos direitos digitais e inclusão digital e, ademais, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho;
- II) Educação Midiática: prática que possibilita a leitura crítica do mundo, incluindo a relação

com a cultura, a formação da identidade e a análise crítica das mídias como instrumentos que moldam as formas de ser, compreender e agir na sociedade contemporânea, possibilitando uma análise das informações recebidas pelos mais diferentes suportes, incorporando a produção de conteúdo de forma ética e responsável.

§1º As tecnologias digitais da informação e da comunicação representam o agrupamento de artefatos e dispositivos, juntamente com recursos tecnológicos (*hardware, software, redes e outros equipamentos*) que oportunizam obtenção, recolha, processamento, formulação, guarda e transmissão de informações e dados, pela via de recursos computacionais.

§2º A inteligência Artificial (IA) inclui-se no conjunto das tecnologias digitais e se configura como um campo de conhecimento interno à ciência da computação, voltado para capacitar máquinas e softwares a realizar tarefas similares àquelas tipicamente associadas à inteligência humana.

§3º A Inteligência Artificial (IA) é reconhecida como um conjunto de sistemas baseados em máquinas que, operando com variados níveis de autonomia realizam inferências a partir de dados e entradas (*inputs*), bem como geram saídas (*outputs*), na forma de previsões, conteúdos, recomendações ou decisões, operando com modelos e algoritmos para processar informações.

§4º O desenvolvimento e as reflexões sobre a Inteligência Artificial em ambientes escolares devem ocorrer de forma integrada e coerente com as demais diretrizes de educação digital e midiática estabelecidas nesta normativa, priorizando a ética, a transparência e a supervisão humana, priorizando o destaque do seu alcance circunstancial na sociedade contemporânea e supervisionando o impacto sobre as formas de aprender, de produzir conhecimento e de exercer a cidadania.

§5º As competências infocomunicacionais são entendidas como aquelas capacidades próprias à convergência de conhecimentos, habilidades e atitudes que cada pessoa põe em ação para localizar, avaliar, (re) apropriar e usar a informação imprescindível para realizar suas atividades cotidianas, bem como interagir e atuar junto a outras pessoas.

Art. 3º Reafirma-se a Educação Digital e Midiática como área interdisciplinar que advém da integração de que trata o Art. 2º, incluídas as competências relativas ao uso de tecnologias, comunicação e mídias, previstas na BNCC – Computação.

Art. 4º A presente normativa estabelece diretrizes para orientar o conjunto dos estabelecimentos de ensino da Educação Básica integrantes do sistema de ensino do estado da Bahia (como as creches, pré-escolas, unidades escolares do ensino fundamental e do ensino médio), quanto ao uso e apropriação das tecnologias digitais da informação e da comunicação em ambientes de sistemas de ensino.

§1º Os sistemas municipais, no que couber, resguardadas as determinações constitucionais quanto as responsabilidades instituídas aos Municípios e, preservado o princípio da colaboração entre os entes federados nos termos do § 4º, Art. 211 da Constituição Federal, poderão aderir às prescrições que a presente Resolução regulamenta ou reafirmá-las, em âmbito exclusivo, em normativas próprias.

§2º Os estabelecimentos de ensino declarados no caput têm sua abrangência definida pela configuração seguinte:

I) Creche é o estabelecimento educacional público ou privado que educa e cuida de crianças de até 3 (três) anos e 11 (onze) meses de idade, devidamente formalizado perante os sistemas de ensino.

II) Pré-escola é o estabelecimento educacional público ou privado que educa e cuida de crianças de 4 e 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, devidamente formalizado perante os sistemas de ensino.

III) Unidade escolar de ensino fundamental é o estabelecimento educacional público ou privado que assegura a oferta do ensino fundamental para crianças de 6 a 11 de idade e adolescentes de 12 a 14 anos de idade, em jornada integral ou parcial, devidamente formalizada perante os sistemas de ensino.

IV) Unidade escolar de ensino médio é o estabelecimento educacional público ou privado que assegura a oferta do ensino médio para adolescentes de 15 a 17 anos de idade, devidamente formalizada perante os sistemas de ensino.

CAPÍTULO II

DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA UNIDADE DE ENSINO

SEÇÃO I

Do Currículo

Art. 5º A Educação Digital e Midiática integra o projeto pedagógico dos estabelecimentos de ensino da Educação Básica e deverá conter a síntese do propósito das áreas de conhecimentos, do âmbito da Computação, representada em três eixos na forma declarada no Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022, assim descritos:

I) Pensamento Computacional: refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

II) Mundo Digital: envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto

elementos físicos (computadores, celulares, tabletes e outros) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados), incorporados ao mundo contemporâneo e que requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

III) Cultura Digital: envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea, sendo necessário o estímulo para com a atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais.

Parágrafo único - A alusão aos três eixos torna-se obrigatória na organização dos projetos pedagógicos dos estabelecimentos educacionais da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio, na forma caracterizada pelo Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022, destacados seus registros explicitados na BNCC – Computação, para cada um dos segmentos da Educação Básica.

Art. 6º A organização curricular da Educação Digital e Midiática poderá ocorrer em conformidade com esses prognósticos:

I - por meio de disciplinas específicas, com obrigatoriedade da fixação de carga horária e sua distribuição temporal, designação da docência e ementário, atendendo aos requisitos previstos nos dispositivos legais citados nesta Resolução;

II – pela abordagem como elemento curricular transversal, com o descritivo técnico da abrangência com duas ou mais áreas de conhecimento circunscritas nas determinações oficiais para o ordenamento do currículo, detalhando a fixação de cargas horárias, ementário, distribuição temporal da atividades e portfólio da docência encarregada da transversalidade;

III - por meio de organização curricular mista que conjugue os critérios dos incisos anteriores, devidamente ajustados à totalidade dos estudantes ou a grupos particularizados no conjunto deles.

Art. 7º Para a implantação da Educação Digital e Midiática nos estabelecimentos de ensino da Educação Básica validam-se as formulações concernentes aos direitos digitais e a particularidade da atenção aos dispositivos que ampliam a habilidade funcional das pessoas com deficiência, com o teor destas formulações:

I) direitos digitais envolve a conscientização a respeito dos direitos sobre o uso e o tratamento de dados pessoais, nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção

de Dados Pessoais), a promoção da conectividade segura e a proteção dos dados de crianças e adolescentes;

II) tecnologia assistiva, vista sob a ótica da estruturação de ferramentas, recursos e serviços que objetivam promover a funcionalidade, tem a aplicabilidade de operacionalizar a melhoria da aprendizagem e a inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

Art. 8º No planejamento curricular da Educação Digital e Midiática na Educação Básica, as unidades de ensino deverão considerar as seguintes orientações:

I - as competências infocomunicacionais tornam-se elementos integrantes da relação ensino-aprendizagem na Educação Básica, em todos os seus segmentos;

II - valorização dos princípios da proteção de direitos individuais e coletivos e desenvolvimento da cidadania digital, considerando a inclusão de reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum;

III - reiteração dos fundamentos da interdisciplinaridade e a contextualização, no âmbito do planejamento curricular institucional.

SEÇÃO II

Das Especificidades Curriculares das Etapas e Modalidades de Ensino

Subseção I

Da Educação Infantil

Art. 9º Na Educação Infantil devem ser assegurados os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, introduzindo a Educação Digital e Midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem coadjuvar na construção de conceitos.

Parágrafo único - A construção do currículo da educação infantil deverá incluir:

I - prioridade à experiência e exploração do mundo;

II - integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais;

III - os pressupostos da computação desplugada.

Art. 10. A vocação da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil é a de estimular e servir de apoio ao desenvolvimento da criança, devendo as habilidades estar integradas aos campos de experiências nas postulações que se seguem:

I) descritivo de padrões diários na vida social, de contexto particular ou coletivo, na dimensão individual ou grupal, em configurações usuais do cotidiano, seja da ambiência natural ou daquelas conexas aos aparatos e engenhos mecânicos, automáticos ou não;

II) seleção de brinquedos e de brincadeiras em que prevaleçam ou se destacam rotinas, repetições, sequenciamentos, alegorias, moldes, analogias, prototipagens simples e seus preceitos de usabilidade, artefatos, simulações, ensaios e representações etc.;

III) memorial de jogos de colagens, de contagem, de sequenciamentos, de encaixes, de montagens, de ordenamento de memorização por classificações, de comparações, de empilhar objetos (propícios aos procedimentos para técnicas de manuseio e suas abrangências na regulação da motricidade), de decomposição de figuras etc., com efeito em mediações colaborativas em grupo;

IV) roteiros pedagógicos para recreação e passatempo com interfaces de acesso aos espaços de comunicação de caráter semiótico, a exemplo de cartazes, placas de indicação, imagens, ilustrações, gravuras, emojis, logotipos etc., com foco na utilização de signos destinados aos expedientes que acentuem a comunicação e interação entre as crianças;

V) momentos de contação de histórias representativas de diferentes focos, seja com exemplos clássicos da literatura infantil, seja com analogias com fatos corriqueiros do cotidiano, de fatos correlatos aos experimentos científicos ou até mesmo de ilustrações da mitologia, com suas variações das muitas das tradições culturais etc.;

VI) procedimentos de contagem, ordenamento de quantidades e sua representação numérica, quantificação, incentivando ao reconhecimento da relação entre quantidade e número;

VII) listagem de dobraduras que revelam transformações topológicas e caracterizam a configuração de figuras tridimensionais a partir de figuras planas;

VIII) ações correlatas à arte visual, notadamente as pinturas, colagens, fotografias, desenhos, gravuras, estampas, esculturas etc., bem como suas formas de operacionalização em papel, material reciclável, argila, massa de modelar, areia, papelão, lápis de cor, lápis de cera, gravetos, grãos, folhas secas, retalhos de tecido, dentre outros, visando estudos de representação e percepção gráfica, com alcance para a perspectiva da pedagogia da imagem.

Parágrafo único - A proposta pedagógica do estabelecimento de ensino da Educação Infantil, contendo as atividades implícitas à previsão das postulações, deve associá-las aos campos de experiência definidos na BNCC, discriminando-as explicitamente.

Subseção II Do Ensino Fundamental

Art. 11. A introdução da Educação Digital e Midiática na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deverá ser inserida com alguns elementos de brincadeiras e jogos para ajudar na compreensão da linguagem algorítmica, na identificação de padrões e no ordenamento e classificação de elementos em conjuntos que os aglutine por características, parencças, semelhanças, homogenias, analogias e conformidades.

Parágrafo único - A construção do currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deverá destacar para o contexto do pensamento computacional:

I - prioridade à alfabetização;

II - contínua vivência matemática com o conceito de número (bem como da forma geométrica), objetivando sua representação de quantas unidades (ou partes da unidade), se constitui qualquer quantidade;

III - inventário de circunstâncias esclarecedoras sobre a multiplicidade de tecnologias que circunscrevem muitos instantes da história humana, formatando sínteses dos seus efeitos;

IV - exercício constante com os procedimentos de ordenamento seriado, classificação de objetos em conjuntos, composição e decomposição de números em unidades básicas da sua disposição sequencial e, também, o entendimento compreensivo da escrita que o representa;

V - tratamento próprio para as estruturas algorítmicas, no âmbito do senso matemático, que aponte o sequenciamento de passos e o rigor dos seus encadeamentos, com vistas à solução de problemas;

VI - computação na forma desplugada, essencialmente;

VII - ratificação compreensiva da prática social com o mundo e a cultura digital na vida contemporânea.

Art. 12. Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá valorizar os procedimentos de seleção e utilização de modelos e representações adequadas para descrever informações e procedimentos que estabelecem fluxos de percursos e trajetos que alcançam solução de questões, problemas, expedientes e formulações.

Parágrafo único - A construção do currículo dos Anos Finais do Ensino Fundamental deverá incluir:

I - explicitação de técnicas de construção de padrões algorítmicos;

II - contextualização de modelos computacionais na vida cotidiana, incluindo jogos e desafios;

III - roteiros descritivos para soluções sobre a forma como as máquinas executam partes ou o todo de algoritmos propostos para elas;

IV - guia de registros sobre os quais se visualizem matrizes do entendimento de como informações podem ser armazenadas, ordenadas em formulações próprias, protegidas e transmitidas em redes informacionais;

V - instrumentalização adequada para acentuar a adoção de hábitos saudáveis para escolha e uso de artefatos computacionais, observadas as recomendações de órgãos de saúde competentes;

VI - funcionamento da internet, com roteiros descritivos das suas potencialidades e limites;

VII - a Educação Digital e Midiática voltada às demandas da juventude, ajustada à reflexão sobre cidadania digital e participação social;

Subseção III Do Ensino Médio

Art. 13. Na etapa do Ensino Médio, a Educação Digital e Midiática deverá envolver a consolidação de percursos curriculares que considerem a resolução de problemas, projeção de sistemas e discernimento da interface entre a operação de recursos computacionais com a da esfera das atividades humanas, com ênfase nas competências de pensamento computacional, cultura digital e mundo digital, numa perspectiva integrada.

Parágrafo único - A ênfase nesta etapa incidirá sobre o conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, comparar e decidir na automação de fluxo para solução de problemas, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de (re) criar e adaptar algoritmos.

Art. 14. A construção do currículo do Ensino Médio deverá incluir:

I - o letramento digital, midiático e computacional integrados e como dimensões da compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática na contextualização de fatos, evidências, situações e acontecimentos, com foco dirigido a qualquer campo do conhecimento humano.

II - a identificação dos riscos sociais das tecnologias digitais, incluindo ameaças à integridade da informação, perpetuação de vieses e exclusões, e seu entrelaçamento com outros eixos transversais como educação socioambiental, estudos geoambientais e relações étnico-raciais;

III - compreensão das potencialidades da computação, como suporte na resolução de problemas;

IV - o entendimento de que as soluções e técnicas computacionais são socialmente situados e

não unívocos, garantindo a autoexpressão e fluência digital dos estudantes;

V - apreensão da influência do recurso computacional na solução de problemas complexos em diversas áreas da vida cotidiana, com envolvimento multidimensional de fatos e situações;

VI - reconhecimento da característica fundamental do pensamento computacional, pela qual se reitera o ato de decomposição do problema em um conjunto estruturado de todas as suas partes menores, de modo a abranger suposições e informações ausentes, definindo um percurso de reintegração de todos os pormenores visualizados e estabelecendo o algoritmo que prescreve os passos da solução do problema.

Subseção IV Das Modalidades

Art. 15. No planejamento da efetiva integração curricular da Educação Digital e Midiática na Educação Básica, ficam asseguradas as determinações correlatas aos direitos e objetivos de aprendizagem definidos na BNCC e estabelecidas nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para as diferentes modalidades de oferta, assim postas:

- I) da Educação Escolar Indígena;
- II) da Educação Escolar Quilombola;
- III) da Educação Básica do Campo;
- IV) da Educação Bilíngue de Surdos;
- V) da Educação Especial Inclusiva;
- VI) da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

Parágrafo único - Fica salvaguardada, aos estabelecimentos de ensino, no alcance de cada modalidade, a autonomia na adoção de formas de organização curricular pertinentes ao seu contexto e o respeito de suas identidades.

CAPÍTULO III

DA DIMENSÃO DE FORMAÇÃO DA DOCÊNCIA E DE PESSOAL TÉCNICO-PEDAGÓGICO

Art. 16. Os sistemas de ensino, por intermédio dos seus órgãos centrais, e os estabelecimentos de ensino, em todas as etapas e modalidades de ensino devem definir e implementar estratégias de formação continuada dos professores e demais profissionais da educação, bem das equipes

de gestão escolar que atuam na Educação Básica, focadas no aprofundamento e ampliação de seus saberes, habilidades e competências, para a implantação da Educação Digital e Midiática, incluindo procedimentos de autodiagnóstico que possa facilitar na organização da formação continuada.

§1º Compete aos órgãos centrais dos sistemas de ensino estabelecer os princípios do plano de formação para os profissionais da educação para a Educação Digital e Midiática, a serem reconhecidos pelos estabelecimentos de ensino, nos termos das disposições desta Resolução.

§2º Os órgãos gestores dos sistemas de ensino encarregam-se das articulações com as instituições de ensino superior, com o objetivo de formalizar procedimentos de formação continuada, distribuídos ao longo de cinco anos, para dar conta das prerrogativas do que está disposto por esta normativa e da garantia da continuidade da formação.

Art. 17. O plano de formação de profissionais para a Educação Digital e Midiática deverá ter como indicações:

I - vocação da formação continuada;

II - coerência com as opções de implementação feitas pela rede de ensino e com a etapa de ensino em que atua o profissional e o perfil da sua formação inicial.

III - observância da estruturação de instrumentos próprios aos procedimentos de autodiagnóstico, em conformidade com o inciso III, do §1º, Art. 3º, Eixo de Educação Digital Escolar, da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

Art. 18. O plano de formação dos profissionais de educação deve prever etapas e ações específicas relativas ao calendário exequível, as carências apontadas que incluem infraestrutura escolar e temas urgentes da Educação Digital e Midiática para as redes de estabelecimentos de ensino, considerando as particularidades do perfil de oferta, seja disciplinar ou atividade transversal.

Parágrafo único - Os órgãos gestores dos sistemas de ensino deverão articular as ações gerenciais que deem conta da eliminação gradual, paulatina e progressiva das carências referidas no caput, tendo em vista a plenitude da implementação da Educação Digital e Midiática, objeto desta normativa.

CAPÍTULO IV

DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS E FINAIS



Art. 19. A prerrogativa de superintender a gestão da conectividade à internet, nos termos da Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021 e as disposições legais complementares à mesma, é da competência de cada órgão governamental gestor de sistema de ensino, seja no que concerne ao sistema de ensino do estado da Bahia, seja no do âmbito correspondente a cada sistema municipal de ensino do estado da Bahia, assinalada a prerrogativa do §1º, Art. 4º, desta normativa.

Art. 20. Fica determinado o prazo de um ano após a publicação desta normativa para a inserção curricular da Educação Digital e Midiática pelos estabelecimentos de ensino, bem como para a apresentação do plano de formação aqui referido, pelos órgãos centrais dos sistemas de ensino.

Art. 21. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Salvador, 21 de outubro de 2025.

Roberto Gondim

Presidente do CEE/BA

Resolução homologada pela Excelentíssima Senhora Secretária de Educação do Estado da Bahia em 24/03/2026 e publicada no DOE em 26/03/2026.

PARECER CEE Nº 365/2025		
Interessado: Conselho Estadual de Educação da Bahia		Município: Salvador – BA
Assunto: Parecer da Educação Digital Escolar no âmbito da Educação Básica, a partir da BNCC – Computação e da Política Nacional de Educação Digital (PNED)		
Aprovado no Conselho Pleno em 21/10/2025	Processo SEI nº 011.15630.2025.0111376-18	Comissão Especial: Ádramo Costa da Silva, Anna Cristina Pinto Croesy e Nildon Carlos Santos Pitombo

I - RELATÓRIO

Em 14 de maio de 2025 publica-se no D.O.E. a Portaria nº 9/2025, designando a Conselheira Anna Cristina Pinto Croesy e os Conselheiros Ádramo Costa da Silva e Nildon Carlos Santos Pitombo, para apresentar no prazo de 90 dias, a Resolução que define orientação a respeito da BNCC – Computação para o sistema de ensino do estado da Bahia.

Porém, em 28 de julho de 2025, o CEE-BA divulga a Deliberação nº 2/2025, acerca do posicionamento institucional do Conselho Estadual de Educação da Bahia relativa à BNCC Computação, no âmbito do sistema de ensino do estado da Bahia. Neste documento é feito um inventário de dispositivos legais que geram obrigações para os sistemas de ensino, a partir da BNCC – Computação, no que concerne à ampliação do caráter de recurso pedagógico das tecnologias da informação e comunicação (TICs), para o seu lugar de fenômeno cultural emergente, no contexto da sua complexidade social. Também, apontam-se os passos que foram dados na dinâmica normativa do CNE/CEB, na composição de pareceres e resoluções, desde o ano de 2017, quando se fez alusão à temática de conteúdos e processos referentes à aprendizagem de computação na educação básica, expandido por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que deu forma ao complemento da BNCC, agregando os paradigmas do pensamento computacional (entendido como uma necessidade do século XXI), bem como o da cultura digital como ocorrência contextualizada da prática social, nesta época presente.

A Deliberação CEE/BA nº 2/2025 ponderou que o ano de 2025 seria o tempo destinado para os arranjos curriculares contemplando o Parecer CNE/CEB nº 2/2022; em 2026, sob o aval da normativa relacionada com o assunto (a ser preparada pelo CEE/BA) ocorreria a implementação integralizada da BNCC – Computação.

À vista disso, a Comissão referida fez o planejamento dos seus trabalhos, assinalando que o produto dele seria concernente à BNCC – Computação, com destaque para a Política Nacional de Educação Digital, instituída pela Lei nº 14.553, de 11 de janeiro de 2023, sobremaneira quanto ao trato das tecnologias de informação e comunicação (TICs), essenciais para a inclusão digital.

Este é o relatório.

II - FUNDAMENTAÇÃO

São muitos os textos publicados sobre a inserção da educação para as mídias (mídiaeducação ou mídia-educação), bem como das tecnologias da informação e comunicação (TICs) no ambiente escolar, alguns dos quais incluem a revisão desse tema ao longo do transcurso dos anos. Particularmente, Bévort e Belloni (2009) já abordava sobre a ausência de preocupação com formação das novas gerações para a apropriação das TICs e caracterizava a conceituação da mídia-educação nestes termos:

A mídia-educação é parte essencial dos processos de socialização das novas gerações, mas não apenas, pois deve incluir também populações adultas, numa concepção de educação ao longo da vida. Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania. (Bévort e Belloni, 2009, p. 1083)

No artigo de Cortes, Martins e Souza (2018) o enfoque inclui os tempos dos anos da década de 1960 sob influência de organismos internacionais como a UNESCO. Nesse mesmo texto, esses pesquisadores assim apresenta a maneira como a UNESCO, já na década de 1970, fazia considerações sobre a conceituação desse assunto:

Em 1973, a UNESCO apresentou uma primeira definição que explicitou a dupla dimensão da Mídiaeducação, dando ênfase aos meios como objeto de estudo de leitura crítica e ação interventora para alertar e minimizar os efeitos das mídias, e como ferramenta pedagógica de função educacional, de instrumento de ensino. (p. 5).

Considerando a conjuntura pela qual se observa os registros escritos sobre essa temática, o *paper* da SBPC, ComCiência, de 12 de outubro de 2021, sintetiza os percursos sobre educação midiática, nos seguintes termos:

A expressão “educação para as mídias” aparece na Unesco em 1960 e, ao longo do tempo, dado o processo histórico e cultural de transformação das tecnologias, a compreensão sobre o tema foi se ampliando. Surge na América Latina, a partir dos anos 1970, um movimento que resulta na educomunicação, após anos de construção participativa e com apontamentos de Paulo Freire sobre a relação entre comunicação e educação e a vivência contextualizada pelo professor Ismar de Oliveira Soares, do Núcleo de Comunicação e Educação (ECA/USP). (ComCiência, 2021, n.p.).

Entretanto, o termo mídia-educação se consagrou nos anos da década de 1980, quando dezenove países aprovaram, na Alemanha (1982), seu sentido e significado por meio da Declaração de

Grünwald¹, na conotação de processos de socialização das novas gerações, em reunião proporcionada, também, pela UNESCO.

Em 1998, entre os dias 18 e 20 de maio, realiza-se em São Paulo, o I Congresso Internacional sobre Comunicação e Educação, com trinta países presentes e dezenas de especialistas. Promovido pelo Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da ECA/USP, sob a liderança do Prof. Ismar de Oliveira Soares, coordenador do NCE. Decorrente deste evento, um ano depois a expressão “educomunicação” passa a compor a teia de inter-relações entre pesquisadores, docentes e grupos de estudos mundo a fora, no contexto dos desdobramentos entre educação e comunicação, incluindo os estudos sobre educação para as mídias, na pauta mundial desde os anos da década de 1960.

Em 1999, a UNESCO viabiliza, em Viena, outra reunião temática sobre o assunto na Conferência Internacional “Educando para as mídias e para a era digital”, considerada um marco no percurso do debate sobre mídia-educação ao vincular a tese da interpretação desse tema como direito das crianças e jovens.

Em 2007, a partir do encontro realizado em Paris reafirmou-se a ideia de “mídia-educação” como fator preponderante para a formação da cidadania no contexto de uma sociedade cada vez próxima do mundo digital, visto como o lugar onde a subjetivação de modos de conviver estão associados às tecnologias da informação e comunicação. Neste evento produziu-se o documento “Agenda de Paris: 12 recomendações para a educação para as mídias”, dentre as quais se ratifica a importância da formação docente.

Em 2010, as diretrizes curriculares nacionais para o ensino fundamental de 9 anos (Resolução CNE/CEB nº 7, de 14 de novembro de 2010), assinalam a certeza da primazia das TICs. No seu capítulo sobre a relevância e abordagem de temas que se situam na base curricular do ensino fundamental de 9 anos, no artigo 28 desta norma, traduz sua representatividade:

Art. 28 A utilização qualificada das tecnologias e conteúdos das mídias como recurso aliado ao desenvolvimento do currículo contribui para o importante papel que tem a escola como ambiente de inclusão digital e de utilização crítica das tecnologias da informação e comunicação, requerendo o aporte dos sistemas de ensino no que se refere à:

I - provisão de recursos midiáticos atualizados e em número suficiente para o atendimento aos alunos;

II - adequada formação do professor e demais profissionais da escola.

É desta época, também, a publicação do Caderno Educação e Uso de Mídias, editado pelo MEC, em 2011, da Série Mais Educação, no conjunto dos materiais relacionados com o Programa Mais

¹ Declaração aprovada por unanimidade no Simpósio Internacional, com 19 países signatários. O evento aconteceu na cidade de Grünwald, na Alemanha, em 1982, com a temática da Educação para os Media, expressão muito usada à época para tratar da presença das mídias nos processos escolares.

Educação², que foi instituído por meio da Portaria Interministerial nº 17/2007 e pelo Decreto nº 7.083, de 27 de janeiro de 2010. Em 2013, o Manual Operacional de Educação Integral, no âmbito do Programa Mais Educação, trata das especificações dos seus focos, com uma descrição da temática da educação para as mídias – denominada, então, de macrocampo -, desta maneira:

O macrocampo Comunicação, Uso de Mídias e Cultura Digital e Tecnológica oferece às escolas a possibilidade de criarem e fortalecerem ecossistemas comunicativos, estimulando práticas de socialização e convivência no espaço escolar. Trata-se de um novo olhar sobre a relação dos campos Educação e Comunicação que, quando articuladas para fins pedagógicos, são capazes de constituir redes virtuosas de comunicação e comunicadores firmadas em práticas colaborativas e democráticas.

O conceito de comunicação no Programa Mais Educação é reconhecido, portanto, pela busca do ideal de uma comunicação viva e plena, garantindo às crianças, adolescentes e jovens o direito à voz e o respeito à diversidade.

A prática “educomunicativa” exige - pela natureza do paradigma que a sustenta - uma modificação no modelo cristalizado da relação entre professor e estudante: não há mais lugar para um transmissor ativo e um receptor passivo de informações, mas sim uma relação dialógica onde todos tem a palavra, para estar no mundo e com o mundo. (BRASIL/MEC, 2013, p.12).

Não obstante, no artigo intitulado “O Programa Mais Educação e seu legado: possibilidades curriculares na perspectiva da formação humana integral”, seus autores – Barcelos e Moll (2021), fazem uma síntese dos focos da padronização do macrocampo Comunicação, Uso de Mídias e Cultura Digital conforme a tabela a seguir, existente à época do Programa Mais Educação:

Tabela 1 - Comunicação, Uso de Mídias e Cultura Digital

Educomunicação	Jornal escolar; Rádio escolar; Histórias em quadrinhos; Fotografia; Vídeo
Cultura Digital	Software educacional; Informática e tecnologia da informação; Ambiente de Redes Sociais

Fonte: Barcelos e Moll, 2021. Ver referências ao final deste Parecer

A síntese revela que o Programa Mais Educação, que foi gerenciado pela prof.^a Jaqueline Moll, diretora da Diretoria de Currículos e Educação Integral, da Secretaria de Educação Básica do MEC, à época, intencionava abranger a premissa da educação para as mídias, na confluência dos empenhos para sistematizar a área da educação para as mídias como ponto de encontro entre os

² Programa Mais Educação – PME foi uma política pública do governo federal, implementada no período 2007-2016, mobilizadora de ações e reflexões no campo da educação integral e indutora de perspectivas de reformulações nos currículos escolares, uma vez que atingiu mais de sete milhões de estudantes e 60 mil escolas da rede pública do nosso país, segundo dados do INEP (2017).

campos de conhecimento da educação e comunicação, além de reafirmar a educomunicação no nível institucional dos programas de governo.

Sem embargo, a BNCC consolida essa aproximação entre estes dois campos de conhecimento humano com a definição da 5ª competência geral dentre as definidas para a educação básica no Brasil, assim declarada:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (MEC/BNCC, Versão Final, s.d.).

Incorporada no Art. 4º da Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui a BNCC na educação infantil e no ensino fundamental ela é, também, reafirmada no Art. 4 da Resolução CNE/CP nº 4, de 17 de dezembro de 2018, ao instituir a BNCC-Ensino Médio. Contudo, vale dizer que neste mesmo ano o próprio Conselho Nacional de Educação aprovou a Resolução CNE/CEB nº 3, de 21 de novembro de 2018, que atualizou a diretriz curricular do Ensino Médio e, ao fazê-lo, inseriu outras considerações a respeito das mídias digitais na ordenação curricular, assim formatado na alínea b, inciso II, Art. 8º:

b) cultura e linguagens digitais, pensamento computacional, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes, das tecnologias da informação, da matemática, bem como a possibilidade de protagonismo dos estudantes para a autoria e produção de inovação; (Resolução CNE/CEB nº 2/2018).

Informa-se que compêndio Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base, do Ministério da Educação em parceria com o Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED e com a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME, tem a configuração de documento final após as etapas de diálogo e está com acesso disponível na página web <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>.

Verifica-se que as expressões “cultura digital”, “pensamento computacional” e “mundo digital” são facilmente localizadas neste documento da BNCC, divulgado nacionalmente em 2018. Contudo, ressalva-se que esses mesmos termos constituem o fundamento da BNCC – Computação, objeto do Parecer CNE/CEB nº2, de 17 de fevereiro de 2022 (aqui mencionado), onde consta a definição correlata a cada uma dessas expressões, com expansão dos seus sentidos a partir dos verbetes do Glossário, aqui reproduzidos:

Cultura Digital: Diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das

diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

Mundo Digital: Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável.

Pensamento Computacional: Conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento. (Parecer CNE/CEB nº 2/2022, Glossário, p. 13, grifo nosso).

Desta forma, a BNCC – Computação, vista sob sua particularidade de complemento à BNCC, estabelece normas para o ordenamento da Educação Básica no que concerne às práticas curriculares relativas ao campo das mídias-educação, cuja origem está associada aos idos dos anos da década de 1960, com sessenta e cinco anos de percurso na história temática desse assunto na Educação Básica no Brasil. No entanto, em 2023 o Governo Federal promulga a Lei nº 14.533, de 13 de janeiro, que dispõe:

Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais, englobando:

I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento;

II - mundo digital, que envolve a aprendizagem sobre hardware, como computadores, celulares e tablets, e sobre o ambiente digital baseado na internet, como sua arquitetura e aplicações;

III - cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados;

IV - direitos digitais, que envolve a conscientização a respeito dos direitos sobre o uso e o tratamento de dados pessoais, nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), a promoção da conectividade segura e a proteção dos dados da população mais vulnerável, em especial crianças e adolescentes;

V - tecnologia assistiva, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem, com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

§ 1º Constituem estratégias prioritárias do eixo Educação Digital Escolar:

I - desenvolvimento de competências dos alunos da educação básica para atuação responsável na sociedade conectada e nos ambientes digitais, conforme as diretrizes da base nacional comum curricular;

II - promoção de projetos e práticas pedagógicas no domínio da lógica, dos algoritmos, da programação, da ética aplicada ao ambiente digital, do letramento midiático e da cidadania na era digital;

III - promoção de ferramentas de autodiagnóstico de competências digitais para os profissionais da educação e estudantes da educação básica;

IV - estímulo ao interesse no desenvolvimento de competências digitais e na prossecução de carreiras de ciência, tecnologia, engenharia e matemática;

V - adoção de critérios de acessibilidade, com atenção especial à inclusão dos estudantes com deficiência;

VI - promoção de cursos de extensão, de graduação e de pós-graduação em competências digitais aplicadas à indústria, em colaboração com setores produtivos ligados à inovação industrial;

VII - incentivo a parcerias e a acordos de cooperação;

VIII - diagnóstico e monitoramento das condições de acesso à internet nas redes de ensino federais, estaduais e municipais;

IX - promoção da formação inicial de professores da educação básica e da educação superior em competências digitais ligadas à cidadania digital e à capacidade de uso de tecnologia, independentemente de sua área de formação;

X - promoção de tecnologias digitais como ferramenta e conteúdo programático dos cursos de formação continuada de gestores e profissionais da educação de todos os níveis e modalidades de ensino.

§ 2º O eixo Educação Digital Escolar deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas.

O Eixo da Educação Escolar Digital tem a função de ampliar a convergência com a cidadania digital, vista a partir do foco da expansão da web e seu potencial de conexão com diferentes nexos da vida social, nesse tempo contemporâneo de vinculações hipertextuais na web. Alguns especialistas trazem entendimentos que assinalam representações desse aspecto, a exemplo de Haddad (2025, p. 2) que concebe a cidadania digital a partir da existência da sociedade em rede, baseada na informação, no conhecimento e na participação cidadã em que, por um “click” torna-se possível, de maneira autônoma, exercitar ações coletivas e influenciar movimentos sociais.

De natureza igual, Menezes; Schlemmer; Di Felice (2024), em um *paper* sobre “algoritmização” do mundo se faz uma convocação sobre o sentido de muitos desses nexos da vida social contemporânea, assim enunciada:

cidadania digital como algo que se vive, se experiencia na reticularidade, pela contínua conectividade entre humanos e não humanos, num mundo cada vez mais digitalizado e conectado. Portanto, não se trata de uma educação “para” a cidadania digital, como se fosse algo externo a nós.

.....

A cidadania digital é a cidadania do mundo algoritmizado, datificado, conectado, sensorizado, dos metaversos, multiversos, big data. É a expressão de um novo tipo de arquitetura do social, constituído na reticularidade pela contínua conectividade entre humanos e não humanos. Uma conexão AtoBit, simbiótica, que potencializa a emergência de uma nova ecologia feita de pessoas, dados, algoritmos, sensores, florestas, clima, vírus, cidades. Essa conexão nos desafia a uma nova política cognitiva no campo da Educação. (Menezes; Schlemmer; Di Felice, 2024, pp. 1 - 6).

O Eixo da Educação Escolar Digital pretende impulsionar a situação dos níveis de habilidades digitais, em estágio preocupante quando se pensa em futuro, no país. Um estudo da Superintendência de Relações com os Consumidores (SRC) da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), divulgado em 2024, revela que em média, 29,9% das pessoas no Brasil possuem habilidades digitais básicas, ou seja, enviar e-mails com arquivos anexados, transferir arquivos entre um computador e outros dispositivos, copiar ou mudar um arquivo ou pasta ou, ainda, usar ferramenta de copiar e colar para duplicar ou mover conteúdo, por exemplo, em um documento ou uma mensagem para outros lugares em ambiente digital. Esse mesmo órgão mostra que para as habilidades intermediárias, o percentual é de 17,9% das pessoas, em média, com a capacidade de usar um método aritmético básico em análise de uma planilha, conectar ou instalar novos equipamentos com ou sem fio, a exemplo de modem, impressora, filmadora, câmera, microfone ou, ainda, criação de apresentações eletrônicas com software de apresentação padrão. Tão somente 4% está apto a integrar tecnologias (incluindo a IA), com domínio de conhecimentos técnicos vinculados à formulação de decisões estratégicas a partir da extração de dados em um conjunto multivariado e, sobretudo as habilidades de proteção de sistemas e usuários, evidenciando a prática no nível avançado das competências digitais.

Fazendo uma comparação com outros lugares – Portugal – por exemplo, 52% da população portuguesa demonstrava ter domínio das habilidades básicas e 32% das avançadas; isso é indicador comparativo da extensão do desafio para nosso sistema educacional e, pode-se inferir, sobre o acerto da promulgação da PNED, disposta na Lei nº 14.533/2024. Além disso, o Governo Federal divulgou o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA), neste ano de 2025, por intermédio do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; neste documento, a robustez de produção de sentidos é apreciável, isso porque o Plano alcança desde os controles do sucesso de

fluxo escolar até impactos no desempenho escolar e, ademais, o perfil técnico da agricultura de baixa emissão de carbono. O glossário de termos ao final do documento mostra-se útil ao esclarecimento dos significados de itens, alguns deles muito próximos de situações previstas na BNCC – Computação. Importa também a alusão ao Guia para Planejamento da Adoção de Dispositivos Tecnológicos nas Escolas, editado pelo MEC em 2025, pelo qual se estabelecem orientações para se implementar a educação digital nas escolas e potencializar a cidadania digital por meio do uso intencional da tecnologia digital no ambiente escolar.

Muito embora tenha-se esse panorama em que se vislumbra a extensão do desafio brasileiro para instalar, sistemicamente, a Educação Escolar Digital com os aportes proporcionados por essa intensa rede de regulação, aqui explicitada, é oportuna a sinalização a respeito de dinâmicas de privatização latentes no fluxo de produção da tecnologia digital pela via do controle da digitalização, bem como pela via da datificação e sua expertise sobre como as práticas do mundo digital realizam a transformação do conhecimento em dados aptos a circular em redes digitais. Sobre esse aspecto Saura; Adrião; Arguelho (2025) fazem o aceno para se observar a pungente situação relacionada aos dois focos dessa dinâmica de privatização, sublinhando que as políticas nacionais têm a finalidade de exercer regulação social sobre as agendas tecnoeducativas, no seu alcance para as redes de escolas.

À guisa de finalização, a Comissão argumenta que a Educação Escolar Digital na conformidade com a lei que a instituiu é um instrumento a serviço da Educação Básica, convergente com a complementação da BNCC, a ser regulado por este Conselho. Agrega-se a essa missão as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática, próprias da Resolução CNE/CEB nº 2 de 21 de março de 2025.

III - VOTO

Sob aval das considerações elencadas neste Parecer, a Comissão submete ao Pleno do CEE-BA a Resolução concernente à Educação Escolar Digital, para todas as instituições escolares da Educação Básica que integram o Sistema de Ensino do Estado da Bahia, subjacente à implementação da BNCC – Computação e as normativas adjuntas à mesma.

Salvador, 21 de outubro de 2025.

Comissão Especial/Portaria CEE nº 09/2025

Ádramo Costa da Silva

Anna Cristina Pinto Croesy

Nildon Carlos Santos Pitombo