



MUNICÍPIO DE ARATIBA - RIO GRANDE DO SUL
SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
RUA ERECHIM, Nº. 487
FONE: (54) 3376-1572

ARATIBA_RS

Resolução CME Nº03 de 10 de novembro de 2025.

Estabelece as diretrizes complementares sobre Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nas instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Aratiba/RS.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ARATIBA, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Lei Municipal nº. 2.616, de 11 de fevereiro de 2008 que instituiu o Sistema Municipal de Ensino de Aratiba, alterada pela Lei Municipal nº 3.041, de 28 de dezembro de 2010; na Lei Municipal nº. 2.619, de 11 de fevereiro de 2008 que reestrutura e reorganiza o Conselho Municipal de Educação de Aratiba, alterada pela Lei Municipal nº. 2.946, de 04 de maio de 2010 e pela Lei Municipal nº 3.356, de 26 de março de 2013 e com o Disposto no Regimento Interno.

CONSIDERANDO:

- a Constituição da República Federativa do Brasil, de 05 de outubro de 1988;
- a Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional;
- a Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica;
- a Resolução CNE/CEB nº 7, de 14 de dezembro de 2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos;

- a Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica;

- a Resolução CNE/CP nº 4, de 17 de dezembro de 2018, que institui a Base Nacional Comum Curricular na Etapa do Ensino Médio (BNCC-EM), como etapa final da Educação Básica, nos termos do artigo 35 da LDB, completando o conjunto constituído pela BNCC da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, com base na Resolução CNE/CP nº 2/2017, fundamentada no Parecer CNE/CP nº 15/2017;

- o Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

- a Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003;

- a Resolução CENEC nº 2, de 22 de fevereiro de 2024, que estabelece os parâmetros de conectividade para fins pedagógicos nos estabelecimentos de ensino da rede pública de educação básica;

- o Parecer CNE/CEB nº 4, de 20 de fevereiro de 2025, que estabeleceu as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular do componente educação digital e midiática;

- a Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática.

RESOLVE:

TÍTULO I

DO OBJETO

Art.1º. A presente Resolução estabelece as diretrizes complementares sobre a Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal Ensino de Aratiba/RS.

TÍTULO II

DOS CONCEITOS E DAS CONCEPÇÕES

Art.2º. Entende-se para efeitos desta Resolução:

I - 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;

II - Computação Desplugada: A Computação Desplugada refere-se a um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais, sem a necessidade de utilizar um computador;

III - 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;

IV - Fluência Digital: Habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais (com diferentes dispositivos de hardware e de software). Refere-se ao uso de computadores, aplicativos, software para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na internet;

V - Linguagem Digital: Refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital. Pode ocorrer entre pessoas, entre pessoas e computadores, ou entre computadores. Linguagem digital é um conjunto de várias formas de expressão – emojis, símbolos, linguagens de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas, e outras linguagens visuais para descrever processos, visualização e manipulação de dados;

VI - Mundo Digital: Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, Resolução CME/SG N° 044/2025, aprovada em Reunião Extraordinária, de 08 de maio de 2025, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável;

VII - Tecnologia Digital: Codifica, processa e transmite informação usando números (que usualmente são 0s e 1s, mas pode-se usar como base qualquer conjunto contável). Se refere à tecnologia utilizada para a construção de equipamentos digitais, como os computadores e máquinas fotográficas digitais. A palavra “digital” vem do latim digitus, que significa dedo, em referência a uma das mais antigas formas de contagem;

VIII - Tecnologia: Produto da ciência e da engenharia envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas. É a aplicação prática do conhecimento científico. No final do século XX e no século XXI destacam-se a biotecnologia, nanotecnologia, tecnologia digital, tecnologia da informação e comunicação;

IX - Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC): Compreende tanto a infraestrutura física (componentes que permitem codificar, armazenar, processar e transmitir a informação) como o software (aplicações e sistemas). TDIC inclui tecnologias digitais e analógicas (embora grande parte das tecnologias de TDICs estejam migrando para digitais);

X - Dispositivos Digitais: aparelhos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar e transmitir informações, podendo compreender computadores, celulares, notebooks, tablets, kits de robótica, kits de audiovisual (que incluem câmeras digitais e outros recursos de suporte de vídeo e áudio), relógios inteligentes, entre outros;

XI - 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 relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho;

XII - 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, bem como a produção de conteúdo de forma ética e responsável;

XIII - Educação Digital e Midiática: área interdisciplinar que inclui as competências previstas na BNCC relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, em consonância com as indicações do eixo de Educação Digital Escolar da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023;

XIV- Cultura Maker: movimento que valoriza o ato de criar, consertar e inovar objetos, ferramentas e tecnologias de forma prática e acessível. Como abordagem educacional, incentiva o “aprender fazendo”, promovendo criatividade, colaboração, protagonismo do estudante e o uso consciente de recursos, com foco na sustentabilidade;

XV- Robô: Dispositivo autônomo ou semiautônomo projetado para realizar tarefas específicas, como se mover, manipular objetos ou processar

informações. Os robôs são utilizados em diversas áreas, como indústria, saúde e exploração espacial;

XVI- Robótica Educacional: Envolve a construção e programação de robôs como ferramentas para facilitar a aprendizagem interdisciplinar. Promove o protagonismo dos estudantes, a resolução de problemas e a colaboração, integrando as áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM).

Art.3º. A Educação da Computação é dividida em três eixos, sendo eles: I- Pensamento Computacional, II- Mundo Digital e III- Cultura Digital, já conceituados no Artigo 2º da presente Resolução.

Art.4º. A Educação da Computação deve se basear em quatro pilares fundamentais, que são referentes ao pensamento computacional:

I- Decomposição: divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução;

II- Reconhecimento de padrões: identificação de similaridades para facilitar e agilizar a solução de problemas;

III- Abstração: filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido;

IV- Algoritmo: criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.

TÍTULO III

DAS PROPOSTAS CURRICULARES DAS ETAPAS

CAPÍTULO I

DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art.5º. A Educação Infantil é estruturada para trabalhar através de: eixos e objetivos de aprendizagem que permitem explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

I- Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;

II- Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais, priorizando a experiência e exploração do mundo;

III- Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;

IV- Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas;

V- Introduzir a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais;

VI- Integrar a família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais;

VII- Utilizar a computação desplugada.

CAPÍTULO II

DO ENSINO FUNDAMENTAL

Art.6º. O Ensino fundamental estruturado para trabalhar através de eixos, objetos do conhecimento e habilidades, por meio das seguintes competências:

I- Compreender a Computação como uma área de conhecimento, contemplando também as Competências Gerais da BNCC — especialmente as de nº 1, nº 4 e nº 5 —, que contribuem para explicar o mundo atual e formar um sujeito ativo e consciente, capaz de analisar criticamente os impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

II- Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;

III- Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;

IV- Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento, seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos;

V- Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis, com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas;

VI- Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando

conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva;

VII- Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

Art.7º. Na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá ser inserida com alguns elementos de brincadeiras e jogos para ajudar na compreensão da língua e das linguagens, na identificação de padrões, servir para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos e estimular a leitura e a análise de informações e reconhecimento de fontes, respeitando o foco na alfabetização.

Parágrafo único. A construção do currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deverá incluir:

I - a prioridade à alfabetização;

II - o pensamento computacional para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos;

III - a educação digital e midiática para consolidar a autonomia de leitura, apresentar os ambientes digitais e suas funções sociais, e introduzir conceitos essenciais da educação midiática como autoria e propósito dos conteúdos, evidências, representação e outros;

IV - a promoção da segurança e dos direitos digitais, assegurando proteção sem comprometer a autonomia, garantindo o direito à informação e incentivando o uso ético e crítico das mídias.

Art.8º. Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá ser integrada no projeto de vida dos estudantes, permitindo um trabalho pedagógico apropriado com os dispositivos digitais, articulada com outros componentes e disciplinas como uma maneira de explicar e refletir nosso mundo atual, com a finalidade de estimular e incentivar a visão crítica e uma compreensão dos impactos na sociedade e no meio ambiente.

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

I - a educação digital e midiática crítica e criativa;

II - o desenvolvimento do pensamento complexo e da programação;

III - a educação digital e midiática voltada às demandas da juventude e a reflexão sobre cidadania digital e participação social.

TÍTULO IV

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art.9º. Todas as instituições escolares que integram o Sistema Municipal de Ensino a Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica deverão desenvolver de maneira transversal ou componente curricular, que será implementado de forma gradual a contar do ano letivo de 2026.

§1º A transversalidade difere da interdisciplinaridade e ambas se complementam, rejeitando a concepção de conhecimento que toma a realidade como algo estável, pronto e acabado. A transversalidade é a capacidade de encontrar soluções para problemas através do conhecimento de diversas áreas sendo, portanto, característica inerente à Computação.

§2º A transversalidade refere-se à dimensão didático-pedagógica; e a interdisciplinaridade, à abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento.

I - a organização curricular por meio de disciplinas específicas será marcada pela fixação e concentração de carga horária na mediação dos conteúdos, atendendo aos requisitos previstos nos dispositivos legais citados nesta Resolução;

II - na abordagem como elemento curricular transversal, o cumprimento dos requisitos obrigatórios permeará as demais áreas de conhecimento presentes na proposta curricular da rede de ensino.

TÍTULO V

DA FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

Art.10º. O profissional para atuar no Ensino da Computação deve ter formação inicial em Licenciatura em Computação ou Bacharelados em Computação, com complementação pedagógica.

Parágrafo único- Em virtude da inexistência de profissionais com a qualificação exigida no caput do Artigo, serão admitidos em caráter excepcional, profissionais com habilitação mínima que o capacite para exercício da docência em Educação Digital, Midiática e da Computação, devendo estes comprovar no prazo máximo de 4 anos, a contar do ano letivo de 2026:

I-Formação em cursos de licenciatura plena;

II-Pós-graduação em áreas específicas da Computação, curso de complementação de estudos na mesma área (com carga horária mínima de 360 horas) ou formação oferecida pela SME, caracterizada como Curso de Atualização, com carga horária mínima de 40 horas.

Art.11º. A Mantenedora deve definir e implementar estratégias de formação continuada dos profissionais da educação e das equipes de gestão escolar que atuam na Educação Básica, focadas no aprofundamento e ampliação de seus saberes, habilidades e competências e no fortalecimento da identidade profissional para a implementação da educação digital, midiática e da computação, através de um plano de formação, nos termos da presente Resolução.

Parágrafo único- O Plano de Formação deverá contemplar no mínimo, 1 (um) docente de cada escola, objetivando formar o profissional que seja referência nessa área e possa ser multiplicador junto aos demais professores, devendo ser ofertadas, no mínimo, 40 (quarenta) horas de formação, conforme o Artigo anterior.

Art.12º. O Plano de formação de profissionais da educação, para uso de dispositivos e para educação digital e midiática deve ter como princípios:

I - a vocação da formação continuada;

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

Art.13º. As formações devem prever conteúdos e práticas sobre o uso consciente e responsável de dispositivos digitais por parte dos profissionais da educação, de forma a zelar sobre o uso em sala de aula, em presença dos estudantes.

Art.14º. O plano de formação dos profissionais de educação deve prever etapas e ações específicas relativas ao uso pedagógico de dispositivos digitais e à educação digital, midiática e da computação, quais sejam:

I - a avaliação diagnóstica: realizada por meio de um levantamento de perfil sobre as competências digitais do corpo docente e de apoio à docência e à infraestrutura escolar, cujos dados podem ser coletados a partir do Autodiagnóstico de Saberes Digitais Docentes do Ministério da Educação, dados do Censo Escolar, ou levantamento feito pela secretaria ou escola, à luz do Decreto nº 8.752, de 9 de maio de 2016;

II - a estruturação: realizada por meio do reconhecimento das modalidades de formação e profissionalização e aperfeiçoamento existentes e compatibilização das demandas formativas com as modalidades e os temas específicos da educação digital e midiática, elaborando um plano de formação, considerando as escolhas nas formas de implementação e do perfil do profissional necessário, sendo, no caso de componente disciplinar, um perfil de professor mais especializado ou, no caso de uma implementação transversal, formações mais curtas para profissional de diversas áreas;

III - a implementação: as redes de ensino devem estabelecer um calendário exequível e com previsão de formação e certificação profissional da educação de acordo com o definido nas etapas anteriores.

TÍTULO VI

DOS DOCUMENTOS PEDAGÓGICOS

Art.15º. Os objetivos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da BNC Computação devem ser organizadas junto ao Documento Orientador Curricular da Rede Municipal de Ensino, demais documentos correlatos e os seguintes itens para contemplar educação digital e midiática:

I - a compreensão de algoritmos, do uso de dados para o treinamento de máquinas, das plataformas digitais e das diferentes formas de Inteligência Artificial - IA, além de suas implicações éticas e sociais;

II - o letramento computacional deve integrar os conteúdos e aprendizagens curriculares como um elemento essencial para preparar os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea;

III - o uso de dispositivos tecnológicos (computadores, celulares, telas), linguagens (computacional, midiática, hyperlinks, algoritmos) e mídias (impressas, rádio, televisão e redes sociais) demanda a identificação de competências e saberes específicos, sendo necessária a interconexão desses aspectos culturais nas sociedades contemporâneas para o desenvolvimento de capacidades complexas e interdisciplinares, superando a compartimentalização característica de formas anteriores de conhecimento e comunicação;

IV - a cidadania digital deve ser considerada como dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática, associando os elementos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica da interação entre os indivíduos e os meios digitais, além de seus limites e possibilidades;

V - a construção de currículos para a implementação da BNCC e da educação digital e midiática deve estar fundamentada nos princípios da proteção de direitos individuais e coletivos e desenvolvimento da cidadania digital, considerando as desigualdades e violências presentes no ambiente digital e incluir reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, modelos de negócios e uso de dados, segurança online, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum.

VI- assegurados aos educandos os direitos e objetivos de aprendizagem definidos na BNCC, bem como nas determinações estabelecidas nas DCNs para as diferentes modalidades de oferta do Ensino Médio que asseguram os

parâmetros para a Educação Escolar Indígena, Educação Escolar Quilombola, Educação Escolar do Campo, Educação Bilíngue de Surdos, Educação Especial Inclusiva e Educação de Jovens e Adultos - EJA, as mantenedoras podem adotar formas de organização e propostas de progressão que julgarem pertinentes ao seu contexto, no exercício de sua autonomia, na construção de suas propostas curriculares e de suas identidades.

Parágrafo único. Caso a Mantenedora defina por ser componente curricular a Educação Digital e Midiática e da Computação, deve protocolar, no final do ano letivo de 2025, também uma proposta de Matriz Curricular para ser apreciada pelo CME/A.

Art.16º. As Instituições Escolares, quando forem atualizar o Projeto Político Pedagógico (PPP) e o Regimento Escolar (RE) devem incluir a Educação Digital e Midiática e da Computação, pois os currículos escolares devem incorporar as competências e habilidades.

TÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art.17º. A Secretaria Municipal de Educação deverá definir as seguintes estratégias:

§1º O orçamento necessário para a implantação e implementação a partir dos parâmetros que constam nas legislações e atos normativos vigentes.

§2º A previsão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA).

§3º A carreira docente dos professores requer diretrizes que promovam o desenvolvimento profissional e contínuo dos educadores, com a oferta de cursos e/ou treinamentos contínuos que garantam sua atualização em novas tecnologias e metodologias de ensino em computação, assegurando o acesso a recursos adequados, como materiais didáticos, laboratórios de tecnologia e suporte técnico.

§4º A tecnologia assistiva utilizada no Atendimento Educacional Individualizado (AEE) também deve estar prevista.

Art.18º. A elaboração dos novos currículos, acompanhados de plano de formação docente, deve se dar ao longo do ano de 2025, com efetiva implementação gradual e obrigatória a partir do ano de 2026, em escolas pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Aratiba.

Art.19º. Cabe ao Conselho Municipal de Educação de Aratiba/RS monitorar o cumprimento do disposto nesta Resolução.

Art.20º. A presente Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.

Aprovada, por unanimidade, em Sessão Plenária do dia 10 de novembro de 2025.

Sala do Conselho Municipal de Educação de Aratiba/RS, aos 10 dias do mês de novembro de 2025.

Conselheiros Presentes:

Presidente do Conselho Municipal de Educação.

Leacir Salete Tombini Sauer

