

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

ALINE SAYURI MURAI - 11878553

DANIEL FEITOSA DOS SANTOS - 11270591

DANIELLA FERNANDA CISTERNA MELO - 11796281

IGOR AUGUSTO - 11796851

MELISSA AKIE INUI - 11908865

THAIS DE SOUZA RODRIGUES - 11796941

GOVERNO ABERTO

Tecnologia aplicada a práticas de Governo Aberto no ensino público

São Paulo

2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
1.1. Problematização.....	3
1.1.1 Tecnologia Digital.....	4
1.2. Justificativa.....	4
1.3. Objetivo.....	5
1.4. Metodologia.....	5
2. CONTROLADORIA NA ESCOLA E GOVERNO ABERTO.....	6
2.1. Projeto Controladoria na Escola.....	6
I. Informações gerais.....	6
II. Objetivos e Metas do projeto.....	7
III. Estratégias de Implementação.....	7
IV. Resultados Alcançados.....	8
V. Desafios enfrentados.....	9
VI. Feedback dos participantes e beneficiários.....	10
2.2. Controladoria na Escola no escopo de Governo Aberto.....	11
I. Pilares de Governo Aberto e a Auditoria Cívica.....	11
II. Aspectos positivos e negativos do uso da tecnologia digital no projeto Controladoria na Escola.....	13
III. Controladoria na Escola e Auditoria Cívica.....	15
a. Dados estatísticos.....	16
b. Impactos.....	16
c. A auditoria cívica escolar e promoção da cidadania e participação social.	17
3. CONCLUSÃO.....	18
4. REFERENCIAL TEÓRICO.....	20

1. INTRODUÇÃO

A crise atual da politização dos cidadãos é evidenciada pela diminuição da confiança na democracia e na participação democrática (COPPI, 2022). Neste cenário, as escolas adquirem uma relevância ainda maior para a sociedade, pois desempenham um papel essencial ao contribuírem para a politização dos estudantes.

Silva e Luz (2022) apontam o problema da ausência da participação política e a educação política como solução. Ambos discutem a questão da cidadania no Brasil, ressaltando que muitos brasileiros têm enfatizado apenas a obtenção e garantia dos direitos civis, políticos e sociais, enquanto os deveres do cidadão têm sido deixados de lado. Uma solução proposta é a conscientização ou a educação cidadã, segundo a autora Maria Benevides (1996). Ela defende que a melhoria da apatia política e do bem-estar social só pode ocorrer por meio de uma maior conscientização dos indivíduos sobre o seu papel na democracia representativa. Antes de fazerem escolhas conscientes nas eleições, os cidadãos precisam se reconhecer como agentes que têm o direito e o dever de zelar pela melhoria não apenas de suas próprias vidas, mas também daqueles ao seu redor. A educação política da sociedade é apontada como o primeiro passo nesse processo.

Do mesmo modo, Ziller, Ramalho, Almeida e Dantas (2021) destacam a importância da participação e da educação como pilares para a consolidação da democracia. Eles enfatizam a necessidade de os cidadãos terem um senso de responsabilidade e pertencimento, o que pode ser alcançado por meio de atividades de educação política, como projetos de Auditoria Cívica na escola. A ideia é que, ao passar por um projeto de Auditoria Cívica na escola, os estudantes assumam um papel ativo na avaliação e melhoria da instituição de ensino. Isso envolve identificar desafios, relatar situações, formular ideias, aprovar intervenções e executar ações coletivamente, com a participação da comunidade. Essa abordagem é considerada estratégica para fortalecer a democracia em uma sociedade.

Por fim, ressaltam a importância de garantir que, ao final do ciclo escolar, os estudantes não vejam a participação em projetos democráticos-pedagógicos como uma simples experiência, mas como uma preparação para assumir a responsabilidade e o pertencimento à sociedade além dos muros escolares. Isso envolve refletir sobre o significado da palavra “política” e como ela pode ser vivenciada na sociedade.

1.1. Problemática

A partir da segunda metade do século XX, surgiram novas tecnologias que exerceram grande influência no comportamento da sociedade contemporânea, transformaram o seu modo de vida e as formas de interação em todas as faixas etárias. Essas tecnologias foram inseridas em diferentes domínios da vida social e em 2021, de acordo com o levantamento realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) junto com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, a internet se encontra em 90% das casas no Brasil. A crescente utilização das tecnologias e da internet também se estendeu no campo educacional. Há alguns anos, alunos, escolas e educadores vêm lançando mão de recursos técnicos, como as tecnologias da informação e comunicação (TICs).

De acordo com Sousa (2016, p.20), as TICs são ferramentas que podem ampliar as possibilidades pedagógicas, pois viabilizam o armazenamento, a distribuição e o acesso às informações independentemente do local em que o professor e o aluno se encontram. As tecnologias foram ainda mais empregadas no contexto educacional com o fechamento das escolas durante a pandemia de COVID-19. A continuidade das aulas foi feita principalmente por meios tecnológicos digitais, em que diversas instituições escolares aderiram ao Ensino Remoto Emergencial (Aparecida; Corrêa; Morés, 2020).

Ainda de acordo com Sousa (2016), as Tecnologias de Informação e Comunicação podem ter múltiplas faces, em formato físico: computadores e dispositivos móveis; plataformas de aprendizado, que permitem que o conhecimento seja distribuído sem a necessidade de um ambiente físico e plataformas de blog, na qual o autor pode produzir conteúdos de texto e imagens, criando um espaço de disponibilização do conhecimento.

Dessa forma, é evidente que a tecnologia digital está presente em diversos campos da vida social e educacional de grande parte da população brasileira. Porém, de acordo com o Censo de Educação Básica do INEP de 2022, apesar das escolas municipais representarem cerca de dois terços das escolas de educação básica do Brasil, é a rede que menos dispõe de recursos tecnológicos. Apenas 48,5% das escolas municipais possuem acesso a internet para ensino e aprendizagem e 32,6% de internet para os estudantes, enquanto instituições particulares as porcentagens são 72,7% e 54,5%, respectivamente.

Portanto, se faz necessário questionar sobre quais são os benefícios que podem ser obtidos através do uso da tecnologia digital, verificando os obstáculos e desafios que podem surgir ao implementá-la e analisar a viabilidade de sua aplicação no contexto de práticas de Governo Aberto no ensino público. Além disso, analisar como isso tem auxiliado na melhora da participação dos cidadãos no processo de auditoria pública.

1.1.1 Tecnologia Digital

Por definição, a tecnologia tem origem grega que corresponde a um conjunto de saberes que permite o ser humano transformar objetos e aspectos do ambiente em que habita para atender alguma necessidade. Não obstante, a definição de tecnologia digital também acaba se referindo a muitos escopos possíveis, surgindo então a necessidade de definir o escopo que este trabalho analisará.

Por tecnologia digital entende-se o uso de técnicas e ferramentas que resolvam o dado problema de forma opositora ao âmbito físico/palpável, podendo ou não operar em um meio online. Nesse sentido, a implementação de aplicativos móveis em celulares e computadores, a utilização de plataformas online estão inclusos no escopo de análise.

1.2. Justificativa

A justificativa para a realização deste estudo é analisar os benefícios e os desafios do uso da tecnologia digital nas atividades relacionadas à auditoria cívica, no projeto Controladoria na Escola. Além disso, é de grande relevância compreendermos como a

tecnologia nessas atividades pode fazer com que haja mais cidadãos com uma maior participação política.

Vale ressaltar que outra motivação para a escolha desse projeto em específico se deve ao fato de que ele tornou-se ponto de referência para todos os outros projetos de educação política a nível nacional, não apenas por ser o primeiro modelo de auditoria cívica proposto dentro do ambiente escolar, mas também pelo seu potencial de causar engajamento em cidadãos mais jovens. Isso porque a evolução do projeto ao longo do tempo, sobretudo nos anos de 2017 e 2018, inspirou projetos e iniciativas semelhantes pautados em promover as práticas de Governo Aberto fossem criados. Estudantes de Atitude (GO), Aluno Auditor (AP), Projeto Estudantes no Controle (MS), são apenas três de vários outros exemplos.

O Estudantes de Atitude, em especial, é um projeto que vem ganhando grande holofote por estar trazendo grandes impactos desde sua criação. Em 2019, o projeto já impactou mais de 5.000 alunos; em 2021, mais de 10.800 alunos; em 2022, mais de 15.900 alunos e em 2023, mais de 38.300 alunos. Já em relação a prêmios e reconhecimento, no ano de 2018 o projeto foi campeão no 22º concurso de Inovação da ENAP, em 2022 o Instituto “Não Aceito Corrupção” concedeu na categoria “Academia” o prêmio de terceiro lugar com o artigo “Aplicação de ativos cívicos para fortalecimento da cidadania” e conquistou o terceiro lugar no “Concurso de Inovação no Setor Público da ENAP”. Tais dados evidenciam ainda mais como o projeto Controladoria na Escola está sendo um importante influenciador para a geração de projetos relacionados a auditoria cívica escolar.

Dito isso, sabe-se que a tecnologia contribui grandemente para o governo aberto, auxiliando para que haja um governo mais transparente e colaborativo. Contudo, como estamos no contexto de ensino público, onde há uma situação financeira divergente do ensino privado, é primordial que seja considerado as limitações do uso da tecnologia. Ao analisarmos isso, é esperado que seja possível compreender e recomendar possibilidades de melhora.

1.3. Objetivo

Levantar, através da análise do projeto Controladoria na Escola, promovido pela Controladoria Geral do Distrito Federal (CGDF) em parceria com a Secretaria de Educação em escolas estaduais de diversas regiões do estado, do 8º ano do Ensino Fundamental ao 2º ano do Ensino Médio, os aspectos positivos e negativos do uso da tecnologia digital para promover práticas de Governo Aberto no ensino público. Ademais, analisar com mais afinco como a inserção da tecnologia digital nessas práticas pode promover o aumento do engajamento dos cidadãos no processo de auditoria cívica.

1.4. Metodologia

Para alcançar o objetivo descrito na seção 1.3, a metodologia escolhida foi uma análise documental de materiais relacionados ao projeto “Controladoria na Escola” do governo do Distrito Federal. Os materiais podem incluir relatórios oficiais, artigos

acadêmicos, notícias, publicações em redes sociais, vídeos, fotos e qualquer outra fonte relevante, os quais serão filtrados a partir do ano em que o projeto foi lançado, 2016, até os dias atuais priorizando publicações oficiais do governo.

Após essa coleta sistemática de materiais, os materiais serão organizados em categorias relevantes, como informações gerais sobre o projeto, objetivos e metas, estratégias de implementação, resultados alcançados, desafios enfrentados e feedback dos participantes e beneficiários. Todo o material será analisado a fim de entender sua contribuição prática para a implementação de ideias e práticas de governo aberto nesse contexto estudantil no qual a iniciativa Controladoria na Escola está introduzida.

2. CONTROLADORIA NA ESCOLA E GOVERNO ABERTO

Este capítulo tem como objetivo apresentar e contextualizar o projeto Controladoria na Escola, a fim de entender suas dinâmicas e conquistas alcançadas para servir de objeto de estudo de sua importância dentro do contexto da aplicação de pilares do Governo Aberto.

2.1. Projeto Controladoria na Escola

I. Informações gerais

O projeto Controladoria na Escola, como já citado anteriormente, é uma iniciativa criada pela Controladoria Geral do Distrito Federal (CGDF) em parceria com a Secretaria de Educação com o objetivo de gerar interesse e empoderar estudantes da rede pública de ensino do Distrito Federal no que diz respeito ao envolvimento em práticas de cidadania e controladoria pública do espaço em que estes alunos estão inseridos, ou seja, a instituição de ensino. Esses órgãos, além de estruturar o projeto, permitiram que, por intermédio de um decreto lei que regulamenta o programa de descentralização administrativa financeira (PDAF), fosse possível executar o orçamento e premiar as escolas, o que será explicado mais em seguida.

Para viabilizar a realização do projeto, a estratégia adotada foi a conhecida gamificação, ou seja, aplicar mecânicas e elementos de jogabilidade em contextos que inicialmente, ou pelo menos não de maneira tão óbvia, não estão relacionados a jogos. Assim, foi incentivado um esquema de competição saudável entre as instituições de ensino, ou seja, as escolas acumulavam pontos a cada atividade cidadã realizada e ao final do projeto, as dez mais pontuadas recebiam um prêmio em dinheiro, iniciando em 50 mil à primeira colocada, até 5 mil às últimas colocadas.

Assim, os relatórios de controladoria que os alunos faziam eram principalmente sobre o sucateamento dos ambientes públicos. Para conseguir reportar tais fatos, todo o processo foi feito com auxílio de um aplicativo que funciona *offline* (a fim de possibilitar a participação da maior quantidade de escolas e perfis de alunos, no que diz respeito a realmente o acesso à tecnologia) desenvolvido em parceria com o M.I.T. (*Massachusetts Institute of Technology*).

Nesse contexto, o público alvo abrange não somente os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental ao 2º ano do Ensino Médio das escolas públicas, como também

estudantes do EJA (Educação de Jovens Adultos) e alunos de instituições socioeducativas do sistema prisional. Ademais, a iniciativa acaba engajando também a própria comunidade escolar (professores e outros funcionários) e a comunidade em torno daquela instituição, beneficiando então a todos esses mais a equipe administrativa regional, os gestores públicos de educação, os gestores públicos da ouvidoria do governo e até empresas parceiras (através do espaço para que possam expor suas atividades, como a universidade M.I.T, desenvolvedora do aplicativo).

II. Objetivos e Metas do projeto

De acordo com a Controladoria Geral do Distrito Federal, um problema que era presente anteriormente ao projeto ser desenvolvido é a pouca presença e participação da população em tópicos que tange a gestão pública e assuntos governamentais. Essa adversidade também é evidenciada nos estudantes, que demonstram pouco interesse em temas relacionados à cidadania e participação social.

Segundo o projeto, existe um pensamento na população brasileira de que problemas governamentais são apenas de responsabilidade do Estado e que a população não precisa se organizar para tentar solucionar tais problemas.

Além disso, a rotina da população impede que as pessoas participem ativamente da administração pública e do processo político, aliada ao baixo conhecimento de como atuar nesses temas e ao baixo incentivo por parte da administração, o que acaba agravando ainda mais o problema.

Devido a essas adversidades, o projeto tem como foco atuar nas escolas, tendo como principal público-alvo os alunos. Além disso, professores e outros membros da comunidade escolar também são alvos indiretos do projeto.

A principal meta do projeto é corrigir os problemas descritos e encontrados na sociedade. Para isso, a iniciativa visa lecionar sobre as práticas de participação social, criar uma consciência política, ou seja, fazer com que os alunos pensem sobre os problemas que podem ser solucionados utilizando a participação política, avaliar a qualidade da solução prestada pelo governo e engajar as pessoas para que os resultados obtidos com o projeto continuem sendo aplicados ao longo da trajetória do cidadão, além de explicar o funcionamento da política de educação.

III. Estratégias de Implementação

Um dos aspectos mais destacados pelo projeto Controladoria Geral é a participação na administração pública, que é de extrema importância. No entanto, grande parte dos cidadãos não sabe como contribuir ou não demonstra interesse. Dessa forma, através da implementação de uma gameificação, como já comentado anteriormente, o projeto desenvolveu diversas estratégias de como implementar essa gincana para alcançar seu objetivo, tendo como foco os estudantes das escolas. Abaixo são descritas cada fase do projeto.

- Fase 01: Publicação do edital do projeto da Controladoria e as escolas interessadas se inscrevem nele.
- Fase 02: Formação dos professores na metodologia de auditoria cívica em parceria com o Eape (Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação), para que eles pudessem atuar como coordenadores do projeto auxiliando os estudantes por meio de orientações das etapas.
- Fase 03: Momento de envolver os alunos. Os alunos assistem uma apresentação da peça “O auto da barca da cidadania”, que aborda a participação social, combate à corrupção e cidadania, como o próprio nome sugere. A peça é inspirada na famosa farsa de Gil Vicente “O Auto da Barca do Inferno” de 1517, que corresponde a uma alegoria dramática que em resumo contrapõe o bem e o mal, o bom e o ruim, dentro dos valores morais da sociedade.
- Fase 04: Ocorre uma das etapas mais importantes do projeto, que é a avaliação da qualidade dos serviços prestados. Os alunos utilizam o aplicativo “Monitorando a cidade” que foi desenvolvido em parceria com o MIT. Eles o usam para auditar a própria escola e identificar possibilidades de melhora. O aplicativo é acessível, pois foi adaptado para funcionar sem internet e pode ser utilizado em celulares, permitindo que mais alunos possam ter acesso. Ao utilizar essa ferramenta, o aluno percebe a importância de preservar o ambiente educacional.
- Fase 05: Geração de relatórios e é feito o levantamento das principais causas de problemas encontrados pelos alunos, utilizando-se o diagrama de Ishikawa. Nisso, os monitores do projeto apoiam os gestores escolares, que buscam analisar e pensar em como os problemas, que podem ser resolvidos pela escola, podem ser solucionados. E, também apoiam a secretaria da educação nos problemas que não podem ser resolvidos pela escola.
- Fase 06: Surgimento do desafio que envolve alunos, pais e funcionários da escola: a análise de como pode ser possível resolver o problema mais crítico identificado pelos alunos. Essas ideias são avaliadas e, com base nelas, são aplicadas tarefas especiais para aumentar o envolvimento deles com a auditoria cívica e participação social.
- Fase 07: As escolas que tiverem a maior pontuação nas etapas, recebem a premiação, e a metodologia continua a ser aplicada nas escolas vencedoras. Dessa forma, o trabalho realizado tem continuidade.

IV. Resultados Alcançados

Com o projeto Controladoria nas Escolas, de acordo com a Controladoria Geral do Distrito Federal, do total de escolas, alunos e professores que fizeram parte do projeto, mais

de 7 mil questionários de avaliação foram preenchidos pelos participantes, e foram realizadas entrevistas com 3,4 mil estudantes e 891 professores.

Utilizando o aplicativo “Monitorando a Cidade”, mais de 15 mil problemas foram identificados por meio de auditoria cívica. A partir desta coleta, mais de 100 levantamentos de causas foram apresentadas para 100 comunidades do entorno do Distrito Federal, e com isso, originou-se mais de 80 mini projetos que tinham como objetivo atacar as causas dos problemas.

Ademais, os participantes realizaram mais de 100 vídeos a respeito da lei de acesso à informação e 2 peças de teatro. De todos os problemas inicialmente identificados, 1.350 foram resolvidos até a data da publicação do documento da Controladoria Geral do Distrito Federal. Porém, apesar da grande maioria dos problemas ainda não terem sido solucionados, devido ao curto período do projeto, 9 mil deles são passíveis de resolução pela comunidade e 6 mil pela secretaria de educação.

Além disso, o fato de o projeto utilizar uma tecnologia acessível para a realização da atividade cidadã, faz com que os estudantes fiquem mais engajados a participar das ações, já que a maioria possui acesso ao smartphone e o aplicativo pode ser utilizado *offline*. Com a participação ativa dos alunos, facilita que eles reconheçam o poder que possuem dentro do ambiente escolar. Ao verificar os problemas apontados sendo resolvidos, os estudantes percebem o impacto que podem causar tanto dentro da escola quanto na comunidade em seu entorno.

O engajamento dos participantes tornou o projeto uma prática autônoma e socialmente sustentável, já que a comunidade escolar acabou por se engajar, se beneficiar e se interessar pela melhoria das escolas públicas. Além disso, o projeto também é sustentável economicamente, pois apesar de nele existirem grandes gastos, como os prêmios fornecidos e o investimento nas peças teatrais, em 2018 foi realizada uma pesquisa que avaliou a relação entre a existência de premiações e a participação das escolas no projeto. Nela, todas as escolas questionadas afirmaram que participariam mesmo sem uma premiação. Isso evidencia que é possível replicar o projeto de forma ainda mais acessível, pois o real interesse está nos benefícios que ele pode proporcionar.

Ademais, o projeto traz benefícios ecológicos, pois diversas ações realizadas impactam positivamente o meio ambiente e o ambiente escolar, como a horta, compostagem, destinação correta de entulhos e o sistema agroflorestal, como a implementação feita no CED Taquara. O projeto também apresentou um alto grau de replicabilidade de sua metodologia, pois fornece todas as informações e ferramentas necessárias para que outros locais o utilizem. Isso é ainda mais facilitado com o ótimo custo benefício obtido e o alto impacto social gerado.

Esses resultados deixam claro o engajamento dos participantes em relação ao projeto, o impacto positivo causado pelas ações para solucionar os problemas relatados, e a disseminação de conhecimentos a respeito da participação social e de ferramentas cívicas, como o sistema e-SIC e o sistema de ouvidoria eletrônico. E de acordo com Santos e Craveiro (2020), o uso do aplicativo dentro do projeto garantiu a inovação, a capacidade de disseminar dados em larga escala com custos mais baixos, com mais agilidade, capilaridade e permitiu a produção de informações com tempestividade.

V. Desafios enfrentados

A principal barreira encontrada no início do desenvolvimento do projeto foi a ocorrência de atrasos, devido a problemas de natureza burocrática e processual. Esses atrasos tiveram um impacto direto tanto na abertura das inscrições como no início do projeto. Inicialmente, estava previsto um prazo de oito meses para a execução do projeto, porém, devido aos atrasos, esse prazo foi reduzido para quatro meses.

Os atrasos burocráticos manifestaram-se de diversas formas. Foi necessário estabelecer parcerias com a Secretaria de Educação, o que envolveu negociações políticas. Além disso, surgiram dificuldades no pagamento aos fornecedores que participaram da produção teatral do projeto. Também houve a necessidade de lidar com a descentralização do orçamento, que quase não foi aprovada.

Outro desafio enfrentado foi a obrigação de visitar pessoalmente mais de 150 escolas durante a fase de inscrições, mesmo sem possuir uma equipe oficial ou meios adequados de transporte para tal tarefa. Adicionalmente, as escolas enfrentaram dificuldades para utilizar o sistema de inscrição devido à falta de acesso à internet no local, além de uma greve de professores que ocorreu simultaneamente.

Essas dificuldades burocráticas e operacionais resultaram em atrasos significativos no projeto, impactando diretamente nos prazos planejados e exigindo que as atividades fossem comprimidas em um período menor.

Ainda assim, foram superadas todas as barreiras e o projeto alcançou todas as metas principais e intermediárias. Isso ocorreu devido a quatro fatores essenciais. Em primeiro lugar, a liderança foi fundamental, representada pelo patrocinador do projeto, que é o secretário de estado e controlador geral do Distrito Federal. Apesar de sua agenda lotada e responsabilidades de controle interno, ele trabalhou incansavelmente para remover todas as barreiras que ultrapassaram a autonomia dos gerentes. Além disso, ele trouxe parceiros importantes para as atividades, destacando a liderança do subcontrolador de transparência e controle social, que trabalhou em conjunto com a equipe do projeto diariamente.

O segundo fator foi o conhecimento técnico da equipe, que se dedicou dia e noite para garantir que todas as entregas superassem as expectativas em termos de qualidade. O terceiro fator foi a aplicação das melhores práticas de gerenciamento de projetos descritas no PMBOK, gerenciando atrasos, realocando recursos e planejando atividades. Todos sabiam o que precisavam fazer, onde, quando e como fazer.

Por fim, o quarto e mais importante fator foi a participação do público-alvo. Isso conferiu ao projeto uma força política que o destacou entre outras iniciativas de controle social da mesma controladoria. O envolvimento e a dedicação dos estudantes, professores, diretores e comunidade escolar surpreenderam a todos.

Isso evidenciou que é possível construir ações coletivas que beneficiam a sociedade como um todo, e que a falta de iniciativas frequentes não se deve apenas à escassez de propostas.

VI. Feedback dos participantes e beneficiários

O projeto estudado pelo grupo, em todas as suas edições, contou com a ampla participação não só dos alunos do ensino fundamental, médio, EJA (Educação de Jovens e Adultos) e alunos cumprindo medidas socioeducativas no sistema prisional, mas também com docentes, familiares dos alunos, e de toda a comunidade nos arredores das escolas participantes. Após a edição de 2017, a Controladoria Geral do Distrito Federal (CG-DF) publicou o artigo “Controladoria na Escola” (2017) em que classifica tal participação com “envolvimento diretos dos estudantes na execução de todas as atividades”, e confere parte da responsabilidade do sucesso do projeto citando as arrecadações de fundos destinados aos projetos, nos quais são “eventos que se sustentaram graças ao envolvimento direto da comunidade do entorno da escola”. E ainda completa citando a participação de pais, mães e cidadãos fora da comunidade escolar em eventos de levantamento de problemas da região e apresentação de relatório gerencial à própria comunidade.

Dessa forma, sabendo que o projeto é direcionado para o controle social, podemos concluir que os beneficiários do mesmo não são apenas os estudantes das escolas (apesar de serem obviamente os mais impactados, direta e indiretamente), mas sim toda a comunidade inserida nos arredores dessas escolas, sendo elas pessoas não necessariamente incluídas dentro do ambiente escolar. Prova disso, é o mesmo documento supracitado expor um relato da construção de calçada em determinada comunidade após os estudantes se inteirarem sobre governo aberto e se mobilizarem para fazer uma cobrança ao administrador regional para a realização da obra, que foi realizada efetivamente. Ademais, temos outro relato sobre uma mãe que abriu um pedido de acesso à informação para saber o motivo do seu filho PCD não estar sendo atendido da maneira correta na sua escola, pedido esse que também fora atendido.

No vídeo institucional publicado pela CG-DF na plataforma do YouTube sobre o projeto, uma estudante da escola CEF 11, do 8º ano, salienta a importância da controladoria (auditoria cívica) para a autonomia dos próprios estudantes para manifestarem suas dúvidas e insatisfações relativas ao ambiente físico e moral das escolas sem depender de iniciativas governamentais para tal. No mesmo material, temos uma estudante do CEF 03, discorrendo sobre o fato de que para além das melhorias destinadas à escola, tal projeto também ajuda na integração e relacionamento entre os próprios alunos. Esse tipo de feedback se repetiu numa matéria publicada pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) sobre a edição de 2018, com uma aluna de 9 anos da escola Classe Basevi. Ainda no mesmo vídeo temos relatos de docentes também, tal qual um professor do CEF Cerâmicas Dom Bosco, que manifesta satisfação em perceber que o impacto do projeto na escola foi imediato. Professoras de uma escola participante na edição de 2017 reportaram elogios ao aplicativo Monitorando a Cidade, assim como também foi observado pelo artigo da própria CG-DF, sobre como o fato de ele funcionar *offline* e em *smartphones* ampliou o seu impacto e acessibilidade.

Por fim, apesar de não terem sido documentados de forma explícita como um feedback, nota-se pesquisando mais sobre relatos e resultados obtidos que esse projeto, além de conferir aos estudantes uma base teórica e prática sobre governo aberto e auditoria cívica, ele de fato promove e potencializa uma maior integração entre estudantes, docentes, familiares e moradores das comunidades, através de eventos como apresentações teatrais, construção de hortas nas escolas, pequenas reformas, coleta de lixo, entre outras iniciativas em prol do coletivo.

2.2. Controladoria na Escola no escopo de Governo Aberto

I. Pilares de Governo Aberto e a Auditoria Cívica

Emprestando os termos citados no memorando do ex-presidente dos Estados Unidos da América, Barack Obama, e emprestados também pelo livro “Open Government” da editora O’Reilly, este trabalho adota como pilares do governo aberto os três seguintes conceitos: transparência; participação e colaboração; e prestação de contas/accountability.

Segundo a Organização Dos Estados Americanos (OEA), na definição de 2015, podemos definir categoricamente cada um dos pilares da seguinte forma (em tradução livre):

- **Transparência:** Os cidadãos têm o direito de acessar as informações que o governo guarda por ser público. O público compreende o trabalho do governo. A liberação e abertura de grandes volumes de dados e informações públicas são necessários para a transparência, a prestação de contas, a criação de valor e a inovação.
- **Participação e colaboração:** o público pode influenciar o trabalho do governo participando nos processos conducentes à definição de políticas governamentais e de serviços públicos. A sociedade civil, empresas públicas e governo interagem usando TICs (soluções de Tecnologia da Informação e Comunicação) e dados abertos em torno de objetivos comuns para desenvolver a inovação e alcançar a criação de valor público.
- **Prestação de contas/Accountability:** O público pode responsabilizar o governo por suas políticas e pela prestação de serviços públicos. A responsabilidade pública é de natureza aberta, uma vez que não é aplicada apenas dentro do próprio governo, mas é um processo pelo qual os governantes, os representantes e servidores públicos informam, respondem e justificam suas ações, suas decisões e seus planos de ação para o regidos e estão sujeitos às sanções e recompensas apropriadas em cada caso.

É importante salientar que mesmo que as definições supracitadas abarquem satisfatoriamente o significado de cada um dos pilares de governo aberto, os mesmos podem sofrer pequenas transformações, alterações de significado e ganhar subdivisões, quando o tema estudado exige um maior nível de especificidade em suas definições que vão além das conceituações “originais”.

Em paralelo, a auditoria corresponde ao processo de analisar, supervisionar e ajustar algo, ou seja, auditar significa fazer uma análise sistemática de um cenário, geralmente com o objetivo de tirar alguma conclusão e propor intervenções. Assim, por auditoria cívica entende-se o processo de auditar que parte, não diretamente de órgãos especializados (governamentais ou não), mas sim de cidadãos ou organizações da sociedade civil. Sendo assim, as ações realizadas durante o projeto Controladoria na Escola, como documentar o sucateamento do espaço institucional e relatar isso aos órgãos responsáveis, exigindo mudanças, correspondem a um processo de auditoria cívica.

Numa perspectiva histórica, esse termo passou a ganhar mais notoriedade e observância no Brasil após o final da década de 80 e início dos anos 90, que correspondem ao mesmo período do final da ditadura civil-militar brasileira e à retomada das vias

democráticas. Com a redemocratização, viu-se que urgia a necessidade de estudo e aprofundamento no combate à corrupção, na importância de produção e divulgação de dados abertos, no fortalecimento do regime democrático e no tema de formação educacional cidadã da população, que embora tradicionalmente seja uma massa favorável à democracia, era (e ainda é) um corpo que também é tradicionalmente bombardeada por pleitos eleitorais, apelos personalistas, clientelistas, subjetivos e emocionais (BAQUERO; PRÁ, 2007, p. 125).

Nesse sentido, podemos observar que, num movimento que já vinha das “Diretas Já” e de abertura política ainda no início dos anos 80, no final dos anos 80 começaram a surgir os primeiros esforços de fato institucionais numa tentativa de suplantar essa preocupação, pois desde 1988, ano de promulgação da chamada “Constituição Cidadã” se atesta que a “educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988, art. 205), para além de outras promulgações não menos importantes, como as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) e Parâmetros Curriculares Nacionais (1998). Consequentemente, num ponto de vista estratégico de participação política civil como política pública, atribui-se às escolas parte da responsabilidade por educar a população através de experiências educativas, políticas e culturais. Para Aragão (2023), podemos entender que:

É atribuição da educação, e consequentemente um trabalho para escola (não só para ela!), a formação de cidadãos, necessária para o fortalecimento da democracia e promoção da emancipação individual e coletiva, pautados na participação social. (...) Compreendemos que a escola - como espaço potente de construção de saberes, do exercício da sociabilidade, da reflexão, da resolução de conflitos, da cidadania e da participação - pode e deve ser um ambiente que atua para a formação de sujeitos imbricados na rede de poder e capazes de transformar os paradigmas culturais hegemônicos que marginalizam, hierarquizam e transformam as pessoas em sujeitos de segunda classe.

(ARAGÃO, 2023)

A prática da auditoria cívica tem um espaço de conversa com os conceitos de governo bem amplo a depender do contexto em questão. Dessa forma, de maneira mais ampla, estimular a prática cidadã de auditoria cívica tem o potencial de, por exemplo, encorajar os indivíduos a buscar e cobrar dos órgãos governamentais mais transparência proativa e a acessar as plataformas onde o governo divulga essas informações. Além disso, para o pilar da participação, a auditoria cívica permite que de fato os cidadãos contribuam efetivamente através de consultas públicas, audiências, fóruns de discussão, entre outras formas.

Portanto, para suportar os objetivos da auditoria cívica societal, talvez um dos focos mais importantes que nós – como sociedade – devemos olhar e estimular é a formação de cidadãos nas escolas e exigir o cumprimento de disciplinas, trabalhos, dinâmicas, iniciativas e quaisquer outros tipos de projetos que possam, em seus métodos, instigar os alunos e expor temas relacionados a auditoria cívica, governo aberto, *accountability* e transparência, promovendo o que comumente chamamos de auditoria cívica escolar.

Não obstante, o processo de colaboração dentro da prática de um governo aberto propõe, dentre outras coisas, que coletivamente se enfrente um problema a fim de chegar a soluções plausíveis para o contexto em que ele está inserido. Neste contexto, os cidadãos,

através da auditoria cívica, por geralmente conhecer o impasse com mais afinco, tem um repertório para sugerir ações conjuntas entre organizações da sociedade civil e instituições de controle governamental, aproveitando essa abordagem colaborativa para fortalecer a capacidade de troca de conhecimento e recursos.

II. Aspectos positivos e negativos do uso da tecnologia digital no projeto Controladoria na Escola

A tecnologia desempenha um papel fundamental no contexto de governo aberto, permitindo uma maior fiscalização dos órgãos e entidades. Através das leis de disponibilização de informações, é possível acompanhar de forma mais efetiva as decisões e ações públicas. Ao ter acesso a essas informações, os cidadãos se tornam mais ativos e passam a se interessar ainda mais pelo que acontece ao seu redor.

Em seu artigo, Manoel dos Santos (2020) menciona que, em 2016, não foram identificadas iniciativas de tecnologia cívica que utilizassem aplicativos. Apesar do aumento significativo no uso de tecnologias pela população, o Estado não as emprega de forma abrangente na implementação e monitoramento das políticas públicas.

Nesse contexto, o projeto Controladoria na Escola, do Distrito Federal, se destaca. Executado pela CGU, conseguiu envolver 104 escolas com a colaboração de diversas instituições. O projeto utiliza o aplicativo "Monitorando a cidade", desenvolvido em parceria com o MIT, que permite aos alunos auditar suas próprias escolas. Dessa forma, os alunos percebem que os bens públicos também lhes pertencem, não se restringindo apenas ao governo, e se tornam cidadãos mais engajados e conscientes sobre sua participação nas decisões públicas.

No programa, foi promovido uma competição entre as escolas, incentivando os alunos a analisarem seus ambientes escolares e identificarem pontos negativos que poderiam ser melhorados. Ao perceberem que fazem parte desse ambiente, os alunos passam a cuidar mais dele. Além disso, as situações negativas encontradas são encaminhadas aos gestores escolares e à secretaria de educação, dependendo da gravidade. Isso faz com que os alunos compreendam a importância de acompanhar e cobrar as ações de seus representantes públicos.

Ainda de acordo com o autor, o aplicativo "Monitorando a cidade" foi planejado para auxiliar comunidades, indivíduos e organizações da sociedade civil a monitorar os compromissos do poder público, demandando assim uma maior responsabilidade cívica dos gestores e políticos. Esse objetivo pode ser observado no projeto em análise, que apresenta o potencial da tecnologia como uma ferramenta para promover a participação cidadã e o engajamento em relação ao governo.

É válido destacar que muitos projetos podem não utilizar tecnologia ou desenvolver soluções tecnológicas próprias devido a restrições financeiras. No entanto, o uso do aplicativo "Monitorando a cidade" permitiu coletar dados de forma mais eficiente, sem que os custos prejudicassem o desenvolvimento do projeto.

Nisso, é preciso ressaltar que a tecnologia digital possui aspectos positivos e negativos que podem beneficiar ou prejudicar as pessoas e/ou os projetos. Apesar de

contribuir para muitos aspectos, a tecnologia está relacionada a limitações econômicas, sociais e culturais. Portanto, ao utilizar tecnologias, é importante torná-las o mais acessíveis possível ao público-alvo.

Em relação aos pontos positivos, a tecnologia permite a produção e disseminação mais rápida de dados, alcançando um público mais amplo. Com ela, os dados são disponibilizados em maior quantidade e facilita o monitoramento do próprio governo.

Na Controladoria na Escola, a tecnologia tem um aspecto bastante positivo. Este projeto foi o pioneiro em utilizar uma tecnologia para realizar a auditoria cívica, que antes era realizada apenas por pranchetas. Dessa forma, seria possível ampliar a escala do projeto, ampliando a quantidade de escolas participantes, resultando em um aumento no volume de informações geradas.

Ao inserir o aplicativo para a realização desta tarefa, fez com que despertasse ainda mais o interesse dos estudantes, devido ao fato de já possuírem contato com o celular, tornando a experiência mais gamificada. Sua aplicação causou um grande impacto, sendo bem vista também pela comunidade escolar. Além disso, no quesito de acessibilidade, o aplicativo foi adaptado para funcionar offline, o que permitiu ainda mais o uso do aplicativo. Porém, a utilização do aplicativo dentro do projeto deixou a desejar em alguns aspectos.

De acordo com Aragão (2023), a tecnologia cívica utilizada, apesar de ser reconhecida como um elemento mobilizador e estratégico, foi adotada e entendida somente como um instrumento de coleta de dados. Nesse processo, a Controladoria executava a etapa de formulação dos questionários e da sistematização dos resultados, sem envolver os participantes. Dessa forma, os participantes, ao não participar dessas etapas em que seria possível utilizar o aplicativo, podem não enxergar a potencialidade e a importância do uso de um aplicativo cívico, no processo do monitoramento participativo.

Apesar do aplicativo também funcionar offline, um dos grandes desafios foi a falta de equipamentos e a conexão à internet nas escolas. Ainda de acordo com a autora, três escolas relataram dificuldades nesse sentido. Sendo eles a falta de internet na escola, a disponibilidade da internet era feita apenas por recursos dos próprios servidores, a necessidade de emprestar o celular para os alunos poderem participar e até mesmo precisar se deslocar para a cidade mais próxima para se conectar para preencher os questionários. Com essas dificuldades, se torna mais difícil dar continuidade na utilização da ferramenta após o projeto.

Além disso, o aplicativo Monitorando a Cidade continuou sendo utilizado na edição de 2018, porém, teve uma sobrecarga devido ao volume de trabalho, causando problemas na plataforma e gerando inconsistências nos dados. Esses transtornos resultaram na adoção de outras ferramentas para realizar as coletas de dados e na descontinuidade da utilização no projeto De Olho na Educação.

III. Controladoria na Escola e Auditoria Cívica

A auditoria é um mecanismo de extrema importância para a sociedade, permitindo que a sociedade civil possa fiscalizar as mais diversas instituições e atos públicos. Além disso, promove o aumento da confiança da sociedade, auxilia na melhoria dos serviços públicos, fortalece a participação cidadã e a colaboração entre diferentes atores.

De acordo com Isunza Vera (apud Santos e Craveiro, 2020, p. 8), a união e politização da população, com o intuito de promover trocas entre Estado e sociedade, são capazes de até remover a necessidade de partidos e outras organizações políticas que atuam como meio de comunicação entre a sociedade e órgãos políticos. Isso enfatiza a necessidade da estimulação da participação e auditoria cívica pela sociedade.

Um exemplo prático dessa abordagem pode ser observado no projeto Controladoria na Escola (CGU, 2017), que teve como uma de suas frentes de atuação a auditoria cívica. Esse projeto visou não apenas disseminar conhecimento sobre a importância da fiscalização dos serviços e órgão públicos, mas também capacitou e incentivou a comunidade escolar a se engajar nesse processo.

Para alcançar tal objetivo, o projeto atuou com diversas etapas que incluem a formação de docentes para a auditoria cívica, premiar as escolas de acordo com o desempenho na participação nas auditorias, acompanhar a resolução dos problemas encontrados e estimular o envolvimento da escola na participação social.

a. Dados estatísticos

O projeto Controladoria na Escola teve sua primeira edição em 2016, onde se restringiu a um piloto em 10 unidades de ensino, pois existia dúvida sobre a adesão do projeto pelas escolas. Era um projeto inovador, mesmo dentro da Controladoria e de outros órgãos de controle, onde foi preciso apresentar a proposta aos gestores públicos e reunir apoiadores para sua execução. Nesta edição o projeto alcançou 1.322 alunos, de 11 escolas, sendo que 8 destas realizaram a capacitação para realização da auditoria e produziram os relatórios finais que foram entregues às autoridades em uma atividade de encerramento.

Em 2017, o projeto ganhou um processo gamificado, seguindo a ideia de uma grande gincana, tornando a participação das escolas mais lúdica. Com isso, foi realizada a primeira edição do Prêmio Escola de Atitude, cujo objetivo foi estimular a escola em ações específicas que contribuem para a formação da cidadania ativa, com a disseminação de conhecimentos e práticas de participação e controle social da educação básica. Assim, levando à reflexão-ação de professores e estudantes sobre problemas, causas e soluções no contexto escolar (CGDF, 2017). Em relação a estatísticas de 2017, o Controladoria na Escola contabilizou a participação de 104 escolas, 280 professores orientadores, aproximadamente 4 mil estudantes de 8º e 9º anos do ensino fundamental e da 1ª e 2ª séries do ensino médio. Um total de 7.500 questionários foram enviados pelas escolas para produção dos relatórios com os levantamentos, mobilizando 3.468 alunos e 899 professores respondentes. Foram identificadas mais de 15.000 “oportunidades de melhoria” nas escolas, sendo que centenas delas foram solucionadas com apoio da comunidade escolar e outras encaminhadas à Secretaria de Educação de Brasília.

Já na edição de 2018 algumas novidades foram a utilização do aplicativo Monitorando a Cidade e a discussão de alguns conceitos de controle social, transparência, participação social e auditoria cívica. A maioria das escolas havia participado da edição de 2016 e/ou de 2017 e 89 (82%) chegaram à etapa final da auditoria cívica, sendo 43 escolas participantes pela Categoria I¹, com a mobilização de 2.043 alunos, 633 professores e 58 diretores

¹ escolas do ensino fundamental anos iniciais, com turmas de 4º e 5º anos.

entrevistados; e 46 escolas participantes pelas Categorias II² e III³, com 1.488 alunos, 611 professores e 56 diretores entrevistados. Ao todo foram totalizados 4,8 mil estudantes e 280 professores que participaram diretamente do projeto e, na Etapa do Desafio (resolução de um problema identificado na auditoria, que tenha relação aos 116 temas propostos no edital), cerca de 16 mil pessoas, entre alunos, professores, pais, parceiros e voluntários, foram mobilizadas.

b. Impactos

Os impactos identificados, segundo Carla Aragão (2023), no quesito de mudança/transformação foram físicas no sentido estrutural da escola e da preservação do patrimônio público, comportamental devido a maior escuta e participação da comunidade escolar e dos estudantes, e acadêmica já que gerou maior interesse pela escola e pelos estudos.

Ainda assim, o depoimento do professor Pedro Paulo (Escola da Vida) traz a preocupação com a perenidade desse aprendizado na escola, sua sustentabilidade quando não há o projeto Controladoria na Escola, premiação ou outros atores externos impulsionando os processos. Carla, em contrapartida, traz a compreensão de que promover a participação nas escolas, e os estudantes participantes dos grupos focais enfatizaram isso diversas vezes, amplia o engajamento, reduzindo o abandono e a evasão. Parte dos adolescentes e jovens que estão dentro dos contextos de educação formal, se mostram desestimulados quando não estão assegurados os espaços de participação e diálogo, mais estimulantes, abertos e, ao mesmo tempo, acolhedores às suas demandas.

Ela ainda discute a importância da educação cívica participativa na escola, com base nas ideias de Ethan Zuckerman. Segundo Zuckerman, ao envolver os estudantes em atividades cívicas, eles se sentem mais conectados à escola, seja por interesse pessoal ou pela necessidade de ver o impacto de suas ações. Isso significa que um modelo de participação cívica no contexto escolar pode aumentar o engajamento dos estudantes com a escola. No entanto, também destaca que muitas escolas não privilegiam os processos participativos e têm dificuldade em estabelecer canais de comunicação com as famílias e a comunidade local. A construção de laços mais fortes entre escola, famílias e comunidade é vista como um desafio, pois requer mudanças nas práticas escolares, na relação pedagógica entre professores e alunos, no modelo de gestão e comunicação, e principalmente no currículo. A ampliação dessa relação vai além das comunicações formais, como boletins escolares e burocracias, e envolve transformações nas dinâmicas internas e externas da escola.

c. A auditoria cívica escolar e promoção da cidadania e participação social

O projeto Controladoria na Escola, como mencionado em seções anteriores, é uma proposta que busca promover o controle social e fortalecer os valores democráticos nas escolas. Essa iniciativa não é inserida no currículo escolar, mas é implementada por meio da adesão a um processo denominado Auditoria Cívica Escolar. Essa auditoria dentro do escopo

² escolas do ensino fundamental anos iniciais, com turmas de 6º ao 9º anos e Ensino Médio (1ª, 2ª e 3ª séries).

³ escolas da rede Sesi do ensino fundamental anos finais (6º ao 9º anos) e Ensino Médio (1ª, 2ª e 3ª séries).

do projeto é uma metodologia de monitoramento participativo de políticas e serviços públicos, que utiliza tecnologia cívica digital e elementos de gamificação. Através dele envolve-se gestores, professores, alunos e outros membros da comunidade escolar, como servidores, parceiros e famílias, no processo de fiscalização do serviço público. Os alunos desempenham o papel de auditores e produtores de dados, enquanto os professores atuam como mediadores, e os gestores são responsáveis pela articulação.

A Auditoria Cívica Escolar é concebida como uma experiência que possui duas dimensões igualmente importantes: a educativa e a participativa. Ela se integra a um ecossistema de iniciativas e práticas de Educação Política, que compartilham o objetivo de fortalecer a cidadania por meio de processos educativos e participativos, priorizando a dimensão política e a cultura democrática.

Carla Aragão (2023) destaca que a Educação Política tem como objetivo incentivar a participação crítica dos cidadãos na vida social, política e econômica, proporcionando experiências que vão além do acesso a conteúdos, mas também promovendo o engajamento cívico, social e político. Através dessas experiências, busca-se desenvolver uma prática cidadã bem informada e democrática, baseada em um sentimento de pertencimento. Carla ainda menciona os autores Krahenbuhl e Dantas, onde de acordo com eles a Educação Política é fundamentada na tríade sensibilização-conteúdo-ação. Esses três pilares são essenciais para despertar os sentimentos de pertencimento e confiança nas instituições democráticas. Através do acesso a informações, conscientização e ações efetivas, é possível fortalecer a cultura democrática.

Acredita-se que se os cidadãos tiverem mais acesso à educação política, maior confiança nas instituições, mais conhecimento e participação, isso contribuirá para aprimorar a cultura democrática de uma sociedade. Essa abordagem busca estimular a participação ativa dos cidadãos e promover uma maior confiança e engajamento nas estruturas democráticas existentes.

3. CONCLUSÃO

A Auditoria Cívica Escolar é uma experiência educativa e participativa que se encaixa em um ecossistema de práticas de Educação Política. Essas iniciativas têm como objetivo fortalecer a cidadania, promover o engajamento cívico e desenvolver uma prática cidadã democrática baseada no sentimento de pertencimento. A Educação Política, fundamentada na sensibilização, conteúdo e ação, desperta os sentimentos de pertencimento e confiança nas instituições democráticas, fortalecendo a cultura democrática em uma sociedade.

Diante dos impactos identificados no processo de mudança nas escolas, através do projeto Controladoria na Escola, é possível concluir que houve repercussões em diversas esferas. Sob a perspectiva física, observa-se uma transformação estrutural nas escolas, com ênfase na preservação do patrimônio público. Essa mudança física contribui para criar um ambiente mais adequado e propício ao aprendizado.

No âmbito comportamental, constata-se uma maior escuta e participação da comunidade escolar e dos estudantes. Essa maior abertura para o diálogo e a participação ativa dos envolvidos reflete-se em uma atmosfera mais inclusiva e colaborativa, na qual todos

se sentem valorizados e engajados no processo educacional. Além disso, os impactos acadêmicos são evidentes, uma vez que a mudança promovida despertou um maior interesse pela escola e pelos estudos. Através do envolvimento dos estudantes em atividades cívicas e participativas, eles se sentem conectados à escola e percebem o impacto positivo de suas ações, o que resulta em um maior engajamento e redução do abandono e evasão escolar.

A educação cívica participativa é apontada como um caminho para aumentar o engajamento dos estudantes com a escola. Ao envolver os alunos em atividades cívicas, eles se sentem mais conectados, seja por interesse pessoal ou pela necessidade de ver o impacto de suas ações. No entanto, é preciso superar obstáculos, pois muitas escolas enfrentam dificuldades em estabelecer canais efetivos de comunicação com as famílias e a comunidade local. Isso requer mudanças profundas nas práticas escolares, na relação pedagógica, no modelo de gestão, na comunicação e no currículo.

O projeto Controladoria na Escola, por meio da Auditoria Cívica Escolar, surge como uma proposta inovadora para promover o controle social e fortalecer os valores democráticos nas escolas. Essa iniciativa, embora não integrada ao currículo escolar, engaja gestores, professores, alunos e membros da comunidade escolar no monitoramento participativo dos serviços públicos. Através dessa metodologia, os alunos desempenham o papel de auditores e produtores de dados, enquanto os professores atuam como mediadores e os gestores são responsáveis pela articulação.

Ou seja, a adoção de práticas de Educação Política, como a Auditoria Cívica Escolar, juntamente com a promoção da participação ativa dos estudantes e a construção de laços entre escola, famílias e comunidade, pode contribuir para o fortalecimento da cultura democrática. O acesso à educação política, o conhecimento, a participação e a confiança nas instituições democráticas são elementos essenciais para criar uma sociedade mais engajada, informada e democrática.

Já em relação a inserção da tecnologia digital dentro desse cenário de Auditoria Cívica Escolar, o projeto Controladoria na Escola, em particular, se destaca como um exemplo bem-sucedido de como a tecnologia pode promover a participação cidadã e despertar o interesse dos estudantes pelo ambiente público. Ao utilizar o aplicativo Monitorando a Cidade para a auditoria cívica nas escolas, o projeto envolveu os alunos de forma gamificada, permitindo que eles auditassem suas próprias instituições de ensino e se tornassem conscientes de seu papel como cidadãos ativos.

Apesar dos pontos positivos observados na utilização da tecnologia, é importante reconhecer que também existem desafios a serem enfrentados. Restrições financeiras, limitações de acesso à internet e falta de equipamentos adequados podem dificultar a ampla adoção de soluções tecnológicas em projetos como o Controladoria na Escola.

Diante disso, é fundamental buscar soluções que tornem a tecnologia mais acessível e inclusiva, garantindo que todos os envolvidos tenham a oportunidade de participar e se beneficiar de iniciativas como o Monitorando a Cidade. Além disso, é essencial promover uma compreensão mais ampla e aprofundada da tecnologia cívica, enfatizando seu potencial transformador e a importância da participação ativa dos cidadãos em todo o processo. A tecnologia não deve ser vista apenas como um meio de coletar dados, mas sim como uma ferramenta para fortalecer a responsabilidade cívica dos gestores e políticos, promovendo uma cultura de transparência e engajamento cidadão.

Em suma, a tecnologia desempenha um papel significativo na promoção do governo aberto e na participação cidadã. Projetos como o Controladoria na Escola demonstram o impacto positivo que a tecnologia pode ter ao envolver os estudantes no monitoramento e na melhoria das escolas. No entanto, é preciso superar desafios e garantir que a tecnologia seja acessível a todos, promovendo uma visão abrangente e participativa do seu potencial transformador. Dessa forma, poderemos construir uma sociedade mais engajada, consciente e participativa em relação às decisões e ações públicas.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

APARECIDA, R.; YGOR CORRÊA; ANDRÉIA MORÉS. Ensino remoto emergencial em tempos de covid-19: formação docente e tecnologias digitais. **Revista Internacional de Formação de Professores**, v. 5, 14 set. 2020. Acesso em: 03 jun. 2023.

ARAGÃO, C. A. “**Educação Política na escola: o caminho do monitoramento participativo mediado pela Tecnologia Cívica Digital**”. 262 f. 2023. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2023.

BAQUERO, M.; PRÁ, J. **A democracia brasileira e a cultura política no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 2016. 496 p. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: jun. 2023.

CGDF, Controladoria Geral do Distrito Federal. **Controladoria na Escola. Brasília-DF, 2017**. Disponível em: <<https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/4138/1/Controladoria%20na%20Escola.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2023.

Conceito De. “**Conceito de Tecnologia**”. Disponível em <https://conceito.de/tecnologia>. Acesso em 24. jun. 2023.

Controladoria na Escola 2017. 31 jan. 2018. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal **“Controladoria-Geral do DF”**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_TClogcXZr0>. Acesso em: 17. jun. 2023.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA ANÍSIO TEIXEIRA (INEP) . **“Censo da Educação”**. Brasil. 2022. Disponível em: <https://download.inep.gov.br/areas_de_atuacao/notas_estatisticas_censo_da_educacao_basica_2022.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2023.

“Internet chegou a 90% dos domicílios brasileiros no ano passado”. Disponível em: <<https://www.gov.br/pt-br/noticias/educacao-e-pesquisa/2022/09/internet-chegou-a-90-dos-domicilios-brasileiros-no-ano-passado>>. Acesso em: 4 jun. 2023.

ORGANIZAÇÃO DOS ESTADOS AMERICANOS; CRUZ-RUBIO, César Nicandro. **“Hacia El Gobierno Abierto: Una Caja de Herramientas”**. 2015. Disponível em: <http://www.gigapp.org/administrator/components/com_jresearch/files/publications/FINAL%20Caja%20de%20Herramientas.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

SANTOS, M.; CRAVEIRO, G. S. **“Processos de Participação Cidadã Mediados por Tecnologias Digitais: um estudo sobre monitoramento participativo e avaliação de políticas públicas no contexto escolar”**. 44º Encontro Anual da ANPOCs 2020, artigo alocado no GT22 - Internet, política e cultura, 2020. Acesso em: 16 jun. 2023.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL (SEEDF). **“Controladoria na Escola tem 36 finalistas”**. Brasil, 03 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.educacao.df.gov.br/controladoria-na-escola-tem-36-finalistas/>>. Acesso em: 16 jun. 2023.

SILVA, B. S. da; LUZ, J. **“Educação política em ambiente empresarial: o caso da Engeform e Movimento Voto Consciente”**. Revista Parlamento e Sociedade, [S. l.], v. 9, n. 16, p. 61–77, 2022. Disponível em: <https://parlamentoesociedade.emnuvens.com.br/revista/article/view/210>. Acesso em: 03 jun. 2023.

SOUSA, L. C. **“A TIC na Educação: uma grande aliada no aumento da aprendizagem no Brasil”**. Revista Eixo, [Brasília, DF], v. 5, n. 1, p. 19-25, 31 jan. 2017. Disponível em:

<http://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/RevistaEixo/article/view/315/197>. Acesso em: 03 jun. 2023.

ZILLER, HENRIQUE; DIEGO RAMALHO; ISABELA ALMEIDA; HUMBERTO DANTAS. “**Transparência, Responsabilidade e Participação Democrática**”. Fundação Konrad Adenauer Stiftung, p. 47, 2021. Disponível em: <https://votoconsciente.org.br/wp-content/uploads/KA-Transparencia_web.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2023.