UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

ALINE SAYURI MURAI - 11878553

IGOR AUGUSTO - 11796851

MELISSA AKIE INUI - 11908865

THAIS DE SOUZA RODRIGUES - 11796941

DANIEL SANTOS - 11270591

DANIELLA CISTERNA MELO - 11796281

GOVERNO ABERTO

Tecnologia aplicada a práticas de Governo Aberto no ensino público

São Paulo

2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
1.1. Problematização	3
1.2. Justificativa	4
1.3. Objetivo	5
1.4. Metodologia	5
2. CONTROLADORIA NA ESCOLA E GOVERNO ABERTO	5
2.1. Projeto Controladoria na Escola	5
I. Informações gerais	
II. Objetivos e Metas do projeto (IGOR)	6
III. Estratégias de Implementação	6
IV. Resultados alcançados (ALINE)	
V. Desafios enfrentados	7
VI. Feedback dos participantes e beneficiários (DANIEL)	8
3. REFERENCIAL TEÓRICO	

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. Problematização

A partir da segunda metade do século XX, surgiram novas tecnologias que influenciaram o comportamento da sociedade contemporânea, transformaram o seu modo de vida e as formas de socialização em todas as faixas etárias. As 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. O aumento da utilização das tecnologias e da internet na área da educação não foi diferente. Há alguns anos, alunos, profissionais da educação e escolas 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 onde o professor e o aluno se encontram. As tecnologias foram ainda mais utilizadas no cenário 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 desafíos 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.

1.2. 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 pública, no projeto Estudantes de Atitude. 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.

Dito isso, sabe-se que a tecnologia contribui bastante 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 pública.

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 de Goiás. 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, 2019, 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, desafíos 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 o Estudantes de Atitude está introduzido.

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 parceira com a Secretaria de Educação com o objetivo de gerar interesse e empoderar estudantes da rede pública de ensino do DF 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 colocavam 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).

Segundo dados de 2017, o projeto englobou 104 escolas inscritas, 4000 alunos participando e 280 professores orientando e 1.350 problemas resolvidos em um projeto de quatro meses, tornando-se a primeira iniciativa a empoderar e dar protagonismo aos estudantes utilizando a tecnologia de forma acessível, tirando o caráter pouco utilitário de se manter registros das práticas de controladoria em papel tal como faziam anteriormente. Por meio das etapas propostas (oficina, auditoria cívica, confecção de relatórios, apresentação dos desafios às escolas e da premiação), foi possível que o projeto saltasse de oito escolas no modelo piloto de 2016 para 104 no projeto executado em 2017.

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 público-alvo os alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental, 1º e 2º ano do ensino médio, Educação de Jovens e Adultos e instituições educacionais do sistema prisional. 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. Com foco em estudantes do ensino fundamental (8° e 9° anos), ensino médio (1° e 2 anos), Educação de Jovens e Adultos (EJA) e instituições socioeducativas do sistema prisional, o projeto desenvolveu diversas estratégias de implementação para alcançar seu objetivo.

Inicialmente, após a divulgação do projeto, as escolas se inscrevem nele. O projeto criou uma competição amigável entre as escolas, na qual as 10 primeiras colocadas ganham um prêmio em dinheiro. No início do projeto, ocorre a formação dos professores na metodologia de auditoria cívica e, em seguida, chega o 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.

Posteriormente, 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. Anteriormente, essa etapa era feita em pranchetas,o que não era atraente para os alunos. Portanto, essa mudança tecnológica fez toda a diferença.

Após essa etapa, são gerados relatórios e 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.

Com isso, surge o desafío 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.

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 cem levantamentos de causas foram apresentadas para cem comunidades do entorno do Distrito Federal, e com isso, originou-se mais de oitenta mini projetos que tinham como objetivo atacar as causas dos problemas.

Ademais, os participantes realizaram mais de cem vídeos a respeito da lei de acesso à informação e duas peças de teatro. De todos os problemas inicialmente identificados, 1350 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, 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 off-line. 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 beneficios 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 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 (DANIEL)

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 um 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 (CONTROLADORIA NA ESCOLA 2017, 2017) 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.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

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

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.

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.

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.

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_basic a 2022.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2023.

CGDF, Controladoria Geral do Distrito Federal. Controladoria na Escola. Brasília-DF, 2017.

Disponível

https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/4138/1/Controladoria%20na%20Escola.pdf.

Acesso em: 16 jun. 2023.

SANTOS, R; 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.

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.