



CENTRO DE COLABORAÇÃO INTERINSTITUCIONAL DE
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL APLICADA ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS

DESCRIÇÃO DE PROJETO

PROJETO ESTUDANTES DE ATITUDE

Maio 2026





SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO	3
2. DESCRIÇÃO DO PROJETO	4
2.1. Contexto	4
2.2. Público-alvo	4
2.3. Objetivos do projeto	5
2.4. Quadro normativo	5
2.5. Recursos	5
2.6. Atividades	6
2.7. Produtos	6
2.8. Resultados	7
2.9. Impactos	7
2.10. Pressupostos	8
3. DIAGRAMA: OBJETIVOS E PÚBLICO-ALVO DO PROJETO	9
4. MAPA DE PROCESSOS E RESULTADOS	10
5. LINHA DO TEMPO DO PROJETO ESTUDANTES DE ATITUDE	12
5.1. REFERÊNCIAS	13





PROJETO ESTUDANTES DE ATITUDE

1. IDENTIFICAÇÃO

Nome do Projeto:

Estudantes de Atitude

Data de Implementação do Projeto:

2026

Localização:

Formosa/GO

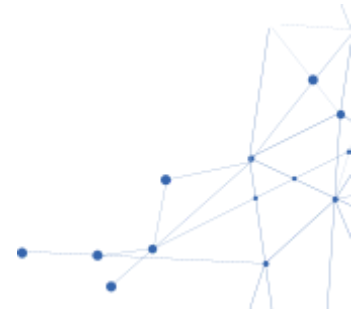
População do Município:

123.680

Instituição:

Governo Estadual e Municipal

Responsável pela Validação: Juliana Dalla Rosa e Danielly Estevam - pesquisadoras CIAP





2. DESCRIÇÃO DO PROJETO MUNICIPAL

O projeto Estudantes de Atitude em Formosa/GO, promove cidadania e controle social por meio de parceria entre a Controladoria Geral do Estado e o município. Utiliza *gamificação* para que alunos do Ensino Fundamental realizem auditorias cidadãs em suas escolas. Os estudantes identificam gargalos de infraestrutura e merenda, propondo e executando melhorias reais. A iniciativa gera produtos como relatórios de auditoria, benfeitorias físicas e certificados de integridade. O impacto foca na formação de cidadãos éticos e no fortalecimento da transparência pública. O sucesso depende de conectividade estável e da abertura dos gestores à fiscalização estudantil.

2.1. Contexto

O projeto insere-se como uma iniciativa estratégica de controle social e formação cidadã idealizada e coordenada pela Controladoria-Geral do Estado (CGE), e não como uma formulação original do município. Diante da necessidade de aproximar as novas gerações dos mecanismos de controle público, a CGE expande sua atuação por meio de uma cooperação técnica e institucional que une o Governo Estadual e o Municipal. O arranjo foi desenhado para utilizar a capilaridade das estruturas locais de ensino, permitindo que a CGE aplique sua expertise em transparência e integridade pública diretamente no cotidiano escolar, transformando o ambiente de aprendizado em um laboratório de cidadania ativa.

2.2. Público-alvo

Embora o projeto seja uma iniciativa da Controladoria-Geral do Estado (CGE), o público-alvo prioritário desta pactuação são os estudantes da Rede Municipal de Ensino integrantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A ação concentra-se nos jovens que estão em fase de transição para a adolescência, momento em que o desenvolvimento do pensamento abstrato e a percepção de comunidade favorecem a absorção de conceitos complexos como ética, controle social e integridade.

Além dos estudantes diretamente envolvidos na competição *gamificada*, o público-alvo estende-se, de forma indireta, aos professores, gestores escolares e à comunidade no entorno das escolas públicas municipais, que são mobilizados e impactados pelas auditorias e pelas intervenções cidadãs propostas pelos próprios alunos durante o torneio.



2.3. Objetivos do projeto

O propósito central do projeto é estimular a participação social, a ética, a transparência e o combate à corrupção entre os estudantes da rede pública de ensino. Através da metodologia *gamificada*, a iniciativa busca despertar o protagonismo juvenil, capacitando os alunos a identificarem gargalos e sugerirem melhorias na infraestrutura e na convivência escolar.

No âmbito da gestão pública, o projeto tem como objetivo disseminar a cultura de controle social, ensinando de forma prática como a comunidade pode auditar a aplicação dos recursos públicos. Por fim, o projeto visa fortalecer a integridade na comunidade escolar, agregando estudantes, professores e gestores em um esforço conjunto para criar um ambiente educacional mais transparente, colaborativo e consciente de seus direitos e deveres constitucionais.

2.4. Quadro normativo

A sustentação jurídica da iniciativa baseia-se primordialmente no Artigo 37 da Constituição Federal, que estabelece os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade e eficiência na Administração Pública, além de prever o direito do cidadão ao controle social. O projeto operacionaliza localmente as diretrizes da Lei de Acesso à Informação (Lei nº 12.527/2011) e da Lei de Transparência, transpondo a teoria do direito à informação para a prática pedagógica. No âmbito educacional, a ação atende às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente no que tange ao desenvolvimento da empatia, diálogo, resolução de conflitos e cidadania. Por fim, a governança intergovernamental do projeto é institucionalizada por meio de um termo de cooperação técnica firmado entre o Governo Estadual, via CGE, e o Governo Municipal, respeitando as dotações orçamentárias e as diretrizes do Plano Municipal de Educação vigentes para 2026.

2.5. Recursos

A viabilização do projeto baseia-se fundamentalmente em Recursos Metodológicos e Tecnológicos, centralizados na Plataforma Digital de *Gamificação* desenvolvida e cedida pela Controladoria-Geral do Estado (CGE), que serve para o lançamento de missões, envio de tarefas e computação dos pontos das escolas. Os recursos humanos constituem a força motriz da ação, englobando a equipe de auditores e técnicos da CGE, responsáveis pela coordenação geral e validação





das etapas, e os professores orientadores da rede municipal, que atuam diretamente no chão da escola como tutores dos times de estudantes.

No aspecto de infraestrutura, utilizam-se as Instalações Físicas e Equipamentos de Informática das próprias unidades escolares públicas (computadores, internet e laboratórios), garantindo que os alunos tenham os meios necessários para realizar as pesquisas e auditorias. Por fim, os Recursos Orçamentários, pactuados de forma compartilhada, cobrem os custos de materiais de divulgação, capacitação docente e as Premiações Oficiais destinadas às equipes e escolas que obtiverem os melhores desempenhos na competição cidadã.

2.6. Atividades

O cronograma prático inicia-se com a capacitação de professores orientadores, etapa em que os docentes da rede municipal recebem as diretrizes metodológicas e o treinamento para o uso da plataforma digital da Controladoria-Geral do Estado. Na sequência, ocorre o lançamento do desafio e formação das equipes, momento em que os estudantes se mobilizam, criam seus times e acessam a interface *gamificada* do projeto.

A fase mais intensa envolve a realização do diagnóstico escolar e auditoria cidadã, uma atividade em que os próprios alunos investigam problemas reais na infraestrutura, na merenda ou na convivência da escola, registrando tudo em relatórios e fotos. Com os problemas identificados, as equipes partem para a elaboração e execução do plano de ação, desenvolvendo mutirões, campanhas de conscientização ou pequenas reformas para solucionar os gargalos encontrados. Por fim, o ciclo se encerra com a submissão de evidências e avaliação da CGE, seguida da grande cerimônia de premiação, onde as soluções mais inovadoras e transparentes são validadas pelos auditores estaduais e reconhecidas publicamente.

2.7. Produtos

O projeto gera como resultado de sua dinâmica competitiva a plataforma de *gamificação* alimentada, um banco de dados digital gerenciado pela CGE que reúne todas as missões cumpridas, fotos, pontuações e históricos de participação das escolas. No pátio escolar, a entrega mais visível são os planos de intervenção concluídos, que se traduzem em benfeitorias físicas, campanhas de conscientização ou mutirões de melhoria executados pelos próprios times de estudantes.





O projeto também produz relatórios de auditoria cidadã escolar, documentos elaborados pelos alunos sob a supervisão dos professores que apontam diagnósticos reais sobre a infraestrutura e a gestão das unidades. Por fim, a ação entrega o Guia de Boas Práticas e Transparência Escolar, um compilado com as soluções mais inovadoras desenhadas pelas equipes participantes, além dos Kits de premiação e certificados de integridade, que reconhecem institucionalmente o esforço dos estudantes, professores e diretores que se destacaram no torneio.

2.8. Resultados

O projeto alcança como resultado imediato o aumento do engajamento estudantil e do protagonismo juvenil, mensurado pela adesão ativa dos alunos às missões propostas na plataforma. A gincana resulta no desenvolvimento da consciência ética e do senso de responsabilidade partilhada, transformando a percepção dos estudantes, que passam a enxergar o patrimônio público escolar como um bem coletivo que deve ser protegido e cuidado por todos. No âmbito da gestão das unidades, a ação atinge a resolução de problemas práticos de infraestrutura e convivência, graças à execução direta dos planos de intervenção desenhados pelas equipes. Por fim, o projeto resulta no fortalecimento do diálogo e da transparência nas escolas municipais, abrindo canais de comunicação mais limpos e horizontais entre o corpo discente, os professores e as direções escolares, aproximando a comunidade dos conceitos práticos de integridade.

2.9. Impactos

O impacto mais profundo e duradouro do projeto é a formação de cidadãos conscientes e ativos, consolidando uma geração que compreende seus direitos e deveres e reconhece o valor do controle social muito além do período escolar. A longo prazo, a iniciativa gera uma mudança cultural em direção à integridade, enraizando a ética, a transparência e a aversão à corrupção no tecido social da comunidade, à medida que esses jovens levam tais valores para dentro de suas famílias e futuras carreiras profissionais.

No âmbito da administração pública, o projeto deixa como legado o fortalecimento da governança e da transparência institucional, ao aproximar os órgãos de controle, como a CGE, da base da sociedade, criando mecanismos de fiscalização comunitária mais robustos e permanentes. Em última análise, o impacto final é a consolidação de uma cultura de transparência participativa, transformando as escolas públicas municipais em celeiros de lideranças éticas e transformadoras que

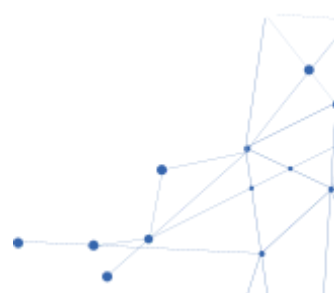


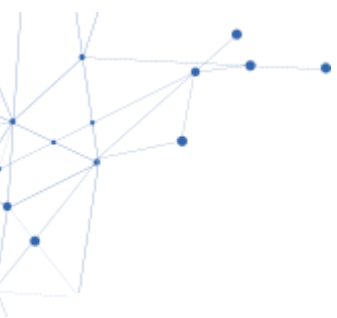
atuarão diretamente no progresso democrático e na correta aplicação dos recursos coletivos da cidade.

2.10. Pressupostos

O sucesso do projeto baseia-se no pressuposto da manutenção do pacto de cooperação institucional entre a Controladoria-Geral do Estado e o Governo Municipal, garantindo o alinhamento político e a estabilidade das diretrizes metodológicas ao longo de todo o ano letivo. No cotidiano das escolas, é indispensável o engajamento voluntário e a liderança dos professores orientadores, partindo do princípio de que os docentes aceitarão o desafio de mediar as equipes e integrar as missões *gamificadas* às suas rotinas pedagógicas.

No campo da infraestrutura, assume-se a estabilidade da conectividade e do parque tecnológico escolar, pressupondo que os computadores e a internet das unidades públicas estarão operacionais para que os alunos acessem a plataforma digital da CGE. Por fim, a eficácia das intervenções propostas depende da receptividade e abertura das direções escolares, assumindo que os gestores darão liberdade para que os estudantes auditem as contas, apontem falhas na estrutura e executem os planos de ação sem sofrerem retaliações ou censuras.





3. DIAGRAMA: OBJETIVOS E PÚBLICO-ALVO DO PROJETO

Nome do Projeto

Projeto Municipal de Formosa/GO
Estudantes de Atitude

Objetivos do Projeto

Estimular a participação social, a ética, a transparência e o combate à corrupção na escola; despertar o protagonismo juvenil; disseminar a cultura de zelo pelo patrimônio público.

Público-alvo

Estudantes da Rede Municipal de Ensino (com foco nos anos finais do Ensino Fundamental), além de professores, gestores e comunidade escolar do entorno.

4. MAPA DE PROCESSOS E RESULTADOS

Contexto:

Promoção do controle social, ética e cidadania ativa no ambiente escolar através de cooperação intergovernamental, utilizando metodologias ativas para aproximar os jovens dos mecanismos de integridade pública.

Recursos:

Plataforma digital de gamificação e metodologia desenvolvidas pela CGE; equipe de auditores e técnicos estaduais; professores orientadores municipais; infraestrutura tecnológica das escolas; dotação orçamentária para premiações.

Atividades:

Capacitação de professores orientadores;
Lançamento do desafio e formação das equipes;
Diagnóstico escolar e auditoria cidadã;
Elaboração e execução do plano de ação pelas equipes;
Submissão de evidências e avaliação final da CGE.

Produtos:

Plataforma de gamificação alimentada com históricos;
Planos de intervenção e benfeitorias concluídas nas escolas;
Relatórios de auditoria cidadã escolar;
Guia de boas práticas e integridade;
Kits de premiação e certificados.

Pressuposto:

Recursos garantidos para a manutenção da plataforma e aquisição dos kits.

Resultados:

Aumento do engajamento estudantil e do protagonismo juvenil;
Desenvolvimento da consciência ética e responsabilidade partilhada;
Resolução de problemas práticos de infraestrutura;
Fortalecimento da transparência escolar.

Pressuposto:

Manutenção do pacto de cooperação institucional CGE-Município;
Engajamento e liderança voluntária dos professores;
Estabilidade da conectividade e computadores nas escolas;
Abertura e receptividade das direções escolares às auditorias dos alunos.

Impactos:

Formação de cidadãos conscientes e ativos no controle social;
Mudança cultural em direção à integridade e aversão à corrupção;
Fortalecimento da governança pública;
Consolidação de lideranças éticas na comunidade.

5. LINHA DO TEMPO DO PROJETO ESTUDANTES DE ATITUDE



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição (1988)**. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 28 jul. 2026.

BRASIL. **Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011**. Regula o acesso a informações previsto no inciso XXXIII do art. 5º, no inciso II do § 3º do art. 37 e no § 2º do art. 216 da Constituição Federal; altera a Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990; revoga a Lei nº 11.111, de 5 de maio de 2005, e dispositivos da Lei nº 8.159, de 8 de janeiro de 1991; e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2011.

BRASIL. **Lei Complementar nº 131, de 27 de maio de 2009**. Acrescenta dispositivos à Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, para determinar a disponibilização, em tempo real, de informações pormenorizadas sobre a execução orçamentária e financeira da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. Brasília, DF: Presidência da República, 2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp131.htm. Acesso em: 28 jul. 2026.

BRASIL. **Ministério da Educação**. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 jul. 2026.

FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO. **Avaliação de políticas públicas**: por onde começar? um guia prático para elaboração do Mapa de Processos e Resultados e Mapa de Indicadores. Belo Horizonte: FJP, 2022. Disponível em: https://fjp.mg.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/03.06_Guia-MaPR-Layout-Final.pdf. Acesso em: 11 dez. 2023.

